



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

### Présentation

Loïse Bilat, David Javet, Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat

---



#### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/3910>

ISSN : 2269-2657

#### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles  
Education

#### Référence électronique

Loïse Bilat, David Javet, Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 13 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/3910>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Présentation

Loïse Bilat, David Javet, Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat

---

- 1 Ce numéro de *Sciences du jeu* regroupe des travaux qui explorent les langages impliqués dans l'activité (vidéo)ludique en vue de « décoder » les diverses stratifications discursives déterminant l'expérience du joueur ou de la joueuse. Il poursuit les débats menés lors du colloque « Les langages du jeu vidéo » qui s'est tenu à l'Université de Lausanne, du 24 au 26 octobre 2019. Cette rencontre internationale était consacrée à la portée épistémologique ainsi qu'à la valeur opératoire de la notion de « langage » (et des notions associées de « texte », « rhétorique », « discours », etc.) dans le contexte de l'étude du jeu vidéo.
- 2 En sa qualité de médium audiovisuel et numérique, le jeu vidéo mobilise différents systèmes sémiotiques, tout en reconduisant fréquemment des codes et des conventions génériques, sociales et médiatiques d'autres productions culturelles, qui font déjà l'objet d'analyses provenant des sciences du langage, ou disposent d'une composante textuelle marquée, comme le manga ou le roman. Les dispositifs vidéoludiques sont par ailleurs élaborés à partir de langages informatiques dont le caractère configurationnel et modulable constitue une condition de possibilité de ce média « natif du numérique » (Miller, 2012). Qu'il soit envisagé comme « artefact matériel » (Guins, 2014), générateur de « régimes d'expérience » (Triclot, 2011), ou « champ de pratiques culturelles et sociales » (Berry *et al.*, 2021), le jeu vidéo repose sur une diversité de langages qui façonnent son intelligibilité. Du langage informatique qui le produit, aux communautés discursives (Perron *et al.*, 2018) qu'il génère, en passant par sa multimodalité sémiotique, le jeu vidéo regroupe des questionnements communs aux sciences de la communication et du langage, et aux sciences du jeu. Cette dimension langagière s'est rapidement imposée à notre laboratoire interdisciplinaire, le GameLab de l'Université de Lausanne et de l'École polytechnique fédérale de Lausanne (GameLab UNIL-EPFL), comme un cadre propice à une réflexion collective sur notre objet d'étude, permettant à la fois de questionner les processus de construction de sens rattachés aux pratiques du jeu, tout en autorisant chacun et chacune à soumettre cette thématique à son propre *jeu de langage*, aux perspectives de sa discipline, et à l'inclinaison de ses méthodes.

- 3 La thématique du langage constituait ainsi une invitation adressée à l'ensemble de nos collègues, au sein de nos départements de rattachement respectifs, ou affiliés à des disciplines voisines, de Lettres et de Sciences sociales. Le langage revêtait dès lors une portée stratégique, particulièrement apte à prolonger, au sein de l'écosystème académique, le dialogue avec nos pairs, central au processus de consolidation des études du jeu à l'Université de Lausanne (Faculté des lettres) et à l'EPFL (Collège des Humanités). Parmi les vingt-cinq contributions retenues, présentées durant les trois jours du colloque, les approches relevant des sciences du langage et de l'information, de l'étude des médias, de la sociologie des pratiques culturelles ou encore de la (socio-)linguistique, ont attesté la richesse de cette perspective<sup>1</sup>. Le présent numéro de *Sciences du Jeu* regroupe six articles issus de travaux présentés à l'occasion de ce colloque international.
- 4 Malgré la force de la métaphore linguistique, la thématique des langages du jeu vidéo, envisagée à la fois au niveau de la matérialité algorithmique du médium, de ses représentations culturelles et des modalités concrètes de jeu, ne constituait pourtant pas une facilité une fois inscrite dans le contexte des études du jeu vidéo. L'approche « langagière » a régulièrement été décrite au sein des « *game studies* », notamment par certains des « pères fondateurs ». On se souvient qu'Espen Aarseth fustigeait en 1997 les tentatives de développement de modèles d'analyse sémiotiques pour l'étude des médias informatiques, les jugeant inadaptés à « la double matérialité du signe cybernétique » (p. 40). Comble du sort, les approches formelles et textualistes qui se développent durant les années 2000, dont Aarseth lui-même sera l'un des chantres, seront ensuite critiquées, dans le cadre du débat entre *game* et *play studies*, pour leur penchant structuraliste (il semblerait donc qu'on soit toujours le structuraliste de quelqu'un...). Qu'elle soit inscrite dans les débats sur l'ontologie du médium ou dans les fondements épistémologiques des approches phénoménologiques ou expérientielles du jeu (on pense notamment aux travaux de Jacques Henriot), la méfiance à l'égard de la métaphore linguistique et de son héritage structuraliste aura constitué une tendance importante dans les premières décennies des études du jeu vidéo (Sicart, 2011).
- 5 Le présent dossier démontre que la métaphore du langage a encore de beaux jours devant elle et qu'elle peut être l'occasion de prolonger – voire d'ouvrir – des voies de recherche pour peu que l'on exploite les sources et les dimensions qui sont venues, durant ces quarante dernières années, enrichir l'étude du langage.
- 6 C'est dès lors l'occasion d'affirmer que le jeu vidéo, au travers des divers modes d'agentivité qu'il déploie et qui constituent autant d'actes de communication avec le joueur ou la joueuse (Bonenfant, 2015), construit ses langages propres, ses normes de jouabilité et ses modes de visualisation qui règlent notre rapport à l'interface graphique comme au monde jouable. Le jeu vidéo constitue donc un système de production discursif (Bogost, 2006) qui combine des stratégies rhétoriques audiovisuelles et linguistiques, mais aussi « procédurales et processuelles » (Bonenfant & Arsenault, 2016), découlant de l'« impératif d'action » (Genvo, 2008) qui caractérise ces objets. Plusieurs articles, regroupés au sein du présent numéro, avancent des propositions radicales d'outillage théorique et méthodologique, dans lesquelles la situation d'énonciation du jeu vidéo est pleinement intégrée à l'analyse de cette activité sémiotique résolument pratique et interactive.
- 7 À travers la conceptualisation d'un langage de la spatialité, Guillaume Grandjean propose d'enrichir les acquis des « théoriciens et théoriciennes du ludème » d'une

grammaire de la conception de niveaux (*level design*) et révoque une démarcation stricte entre l'espace de jeu et l'espace de joueur au profit d'un ensemble de « messages navigatoires ». L'analyse du caractère incitatif ou injonctif de ces messages, couplée à l'étude des différents types d'instances de médiation qui les supportent, ouvrent la voie à de nouvelles taxonomies des environnements de jeu, comme l'illustre son pertinent commentaire d'un ensemble de situations tirées de la franchise *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2017).

- 8 Damien Hansen, quant à lui, opère une synthèse des approches formalistes qui permet de comprendre, dans leurs écologies concrètes, les apports de la modélisation, tant dans la recherche que dans la conception des jeux vidéo, notamment à travers la constitution méticuleuse d'un vocabulaire commun. En portant son attention sur la notion de « ludème », plébiscitée tant par la recherche que par la création amateur (Hurel, 2020), Hansen réalise un double dépassement fécond de l'analyse formelle du jeu vidéo, incorporant l'étude de ses règles à l'analyse sémiotique de sa composante audiovisuelle. Dans son modèle, la dimension mécanique intrinsèque du jeu vidéo interagit avec ses dimensions externes (sonores et graphiques) et prend sens sur l'axe syntagmatique au sein d'une séquence (salle, niveau, chapitre). Envisagé comme tel, le jeu vidéo demeure un objet plurisémiotique, par essence conversationnel entre les concepteurs-trices et les joueurs-euses. La contribution de Damien Hansen tout comme celle d'*Homo Ludens* s'inscrivent ainsi dans la lignée de l'approche discursive de James Paul Gee qui voit le jeu comme une forme communicationnelle permettant de comprendre les interactions entre les humains et le(s) monde(s) qui les entourent, notamment dans leur dimension d'apprentissage exploratoire (Gee, 2015). La mise en œuvre d'un design de jeu (*game design*) équilibré rejoint l'art d'un dialogue réussi avec la joueuse ou le joueur dont les actions font pleinement sens, tout en préservant l'incertitude nécessaire au plaisir de jeu.
- 9 Le groupe de recherche sur le jeu et la communication, *Homo Ludens*, s'inscrit également dans une fructueuse lignée conversationnelle qui renouvelle l'approche langagière du jeu vidéo en considérant les mécaniques comme le plan d'organisation syntaxique du jeu. Ce plan sous-tend le déploiement d'une interaction signifiante entre le jeu et les joueurs-euses (agencement expérientiel qualifié de « mécanisme de jouabilité »), mobilisant des affects autant qu'un système de règles formelles. Leur proposition ouvre à un véritable protocole de recherche ethnographique inférentiel qui tire profit des apports de la sémiotique dans la compréhension des pratiques vidéoludiques. Les « raisons d'agir » dans l'interaction entre la machine et l'humain sont essentielles pour que l'activité vidéoludique soit signifiante dans un contexte qui varie selon les intentions des concepteurs-trices, joueurs-euses et des affects mobilisés. Observer le jouer avec une telle grille permet de rendre compte des interprétations produites et de rendre opérante la perspective communicationnelle.
- 10 Dans un registre similaire, Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé analysent les tutoriels de 58 jeux en réalité virtuelle. Leur étude est menée à partir d'une série de descripteurs des situations de jeu exposées (victoire, échec, répétition, comptage de points, etc.), puis à travers l'interprétation des résultats d'analyses factorielles des correspondances multiples. Le recensement et les observations qui la nourrissent leur permettent d'établir une typologie de ces « passages obligés », utiles pour décrire les jeux auxquels ils sont attachés dès lors que les tutoriaux peuvent être vus comme des lieux regroupant les fondements mécaniques principaux d'un jeu vidéo, présentés de

manière à rendre compte de l'expérience ludique à venir. Cette recherche consacrée à des œuvres en réalité virtuelle souligne comment de nouvelles mécaniques, en particulier de nouvelles gestuelles, sont introduites à ce public.

- 11 Pierre-Yves Houlmont aborde la question de la traduction, une dimension langagière encore fortement négligée dans l'étude du jeu vidéo malgré son importance de premier plan pour une industrie culturelle qui s'oriente souvent vers le marché international. Constatant que les approches actuelles ne prennent que peu en compte la dimension plurisémiotique du jeu vidéo, le chercheur propose et inaugure une grille d'analyse traductologique qui fait état de la complexité des relations intersémiotiques propres à ce contexte médiatique. Lui-même traducteur de jeux vidéo, Houlmont accorde une attention vertueuse à rendre son approche profitable tant à la recherche qu'à la traductologie. Riche de plusieurs études de cas, son article fait apparaître les zones de friction (les « relations de tension ») et les problématiques nouvelles soulevées par la traduction d'un média à si forte teneur interactive.
- 12 C'est aussi par son inscription dans un contexte sociohistorique, culturel et politique plus large que le jeu vidéo est affaire de langage(s). Véritable « arbre à palabre virtuel » (Krichane, 2018, p. 35), le jeu vidéo produit des discours, génère des controverses au sein de l'espace public et favorise la constitution de communautés discursives composées de fans, de journalistes, de développeurs et développeuses, ou encore d'universitaires, qui inscrivent le jeu vidéo dans leur propre champ discursif. Ces communautés produisent de nombreux textes, numériques et papier, dont une part forme le paratexte de l'objet institué en œuvre. Les articles de réception critique, dont l'attente par le public double celle de la sortie du jeu, est au cœur de la recherche de Boris Krywicki. Étudiant les évolutions récentes de la critique du jeu vidéo à partir d'un corpus de presse écrite, spécialisée comme généraliste, il montre que l'adoption progressive d'un « angle original » constitue à la fois une réponse et une alternative au genre canonique de la critique-test issu des pratiques historiques de la presse spécialisée. En conduisant une analyse comparative minutieuse de cette « nouvelle critique », Krywicki révèle comment la dimension de « conseil d'achat » devient un ressort de créativité pour mettre à l'honneur tant l'activité concrète du jouer que la subjectivité de la personne rédigeant la critique.
- 13 La logique « métacommunicationnelle », qu'on associe souvent, depuis Bateson, aux actes de communication ludiques, s'est révélée particulièrement opératoire dans le cadre même d'un colloque dédié aux langages du jeu, comme aux langages en jeu ! Les textes ici regroupés attestent de l'opérativité et de la productivité de la notion du langage. Dépassant la simple importation des modèles propres aux études littéraires, linguistiques ou cinématographiques, ce détour métaphorique était une invitation à *faire travailler* des méthodes et des concepts préexistants en vue de les confronter – de les adapter – aux dispositifs vidéoludiques. Avec ce dossier, nous espérons partager sous forme écrite un fragment de cette puissance évocatrice. Car, si l'étude des langages du jeu vidéo constitue un sous-champ des sciences du jeu depuis près de dix ans (Ensslin 2012 ; Paul 2012), les pistes encore inexplorées, relevant notamment de la linguistique multimodale (Toh, 2019), des approches interactionnistes (Mondada, 2012), ou de la sémantique formelle (Moeschler 2020) laissent augurer de belles perspectives pour les recherches à venir, dans un contexte où la communauté de recherche du jeu (vidéo) cherche toujours – et encore ! – un modèle herméneutique à la hauteur des complexités de son objet (Aarseth & Möring 2020).

---

## BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- AARSETH E. & MÖRING S. (2020), « The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games », *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20)*, 15 au 18 septembre, Bugibba, Malte, New York, ACM, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3402942.3402978>
- BERRY V., BOUTET M., CÔLON DE CARVAJAL I., COAVOUX S., GERBER D., RUFAT S., TER MINASSIAN H., TRICLOT M. & ZABBAN V. (2021), *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais.
- BOGOST I. (2006), *Unit Operations. An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge/Londres, MIT Press.
- BONENFANT M. (2008), « L'espace d'appropriation dans les jeux vidéo », *Médiamorphoses*, 22, pp. 63-67.
- BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- BONENFANT M. & ARSENAULT D. (2016), « Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques : espace de recherche et diffusion*.  
<http://www.implications-philosophiques.org/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>
- ENSSLIN A. (2012), *The Language of Gaming*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- GENVO S. (2008), « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », communication dans le cadre du colloque *E-formes 2, Les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Etienne, 6 juin 2008.
- GUINS R. (2014), *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, MIT Press.
- HUREL P.-Y. (2020), *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- KRICHANE S. (2018), *La Caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg.
- MILLER V. (2012), *Understanding Digital Culture*, Londres, SAGE Publications.
- MOESCHLER J. (2020), « 7. Implications : superpragmatique », in J. Moeschler (dir.), *Pourquoi le langage ? Des Inuits à Google*, Paris, Armand Colin, pp. 227-243.
- MONDADA L. (2012), « Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games », in R. Ayass & C. Gerhardt (eds.), *The Appropriation of Media in Everyday Life*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamin Publishing Company, pp. 231-270.
- PAUL C. A. (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, New York, Routledge.
- PERRON B., MONTEBEAULT H., MORIN-SIMARD A. & THERRIEN C. (2018), « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », in J. Thoss & M. Fuchs (dir.), *Intermedia Games - Games Inter Media*, Londres, Bloomsbury.

SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, 11(3).

[http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

TOH W. (2019), *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*, Londres, Routledge.

TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

WAGNIÈRES M. (2020), « Le Médium vidéoludique comme (générateur de) discours : retour sur le colloque international “Les langages du jeu vidéo” », *Décadrages*, 43, pp. 199-205.

[https://www.decadrages.ch/system/files/articlefiles/43\\_CH\\_08\\_Wagnieres.pdf](https://www.decadrages.ch/system/files/articlefiles/43_CH_08_Wagnieres.pdf)

## NOTES

1. Pour un compte rendu du colloque, voir Wagnières (2020).

---

## AUTEURS

### LOÏSE BILAT

GameLab UNIL-EPFL, Collège des Humanités, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne  
IDIS, HEP Fribourg

### DAVID JAVET

GameLab UNIL-EPFL, Université de Lausanne

### SELIM KRICHANE

GameLab UNIL-EPFL, Collège des Humanités, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne

### ISAAC PANTE

GameLab UNIL-EPFL, Section des Sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres,  
Université de Lausanne

### YANNICK ROCHAT

GameLab UNIL-EPFL, Section des Sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres,  
Université de Lausanne



Sciences  
du jeu

**Sciences du jeu**

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

## Le « langage » de l'espace navigable vidéoludique : communication et médiation

*The "language" of level design: communication and mediation*

**Guillaume Grandjean**

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/3938>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles  
Education

### Référence électronique

Guillaume Grandjean, « Le « langage » de l'espace navigable vidéoludique : communication et médiation », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 14 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/3938>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.



---

# Le « langage » de l'espace navigable vidéoludique : communication et médiation

*The “language” of level design: communication and mediation*

Guillaume Grandjean

---

## Langage et espace

- 1 La métaphore du « langage » est traditionnelle dans l'histoire de la pensée de l'espace<sup>1</sup>. Dès 1957, Gaston Bachelard se propose d'étudier l'espace au moyen d'une « poétique », dont le sens est double : traduire le sens des espaces à partir d'une analyse des textes poétiques, mais également soumettre l'espace à une sorte de typologie formaliste subjective, où se côtoient la « maison », le « tiroir », le « coffre », ou encore la « coquille ». Michel de Certeau (1980), quant à lui, voit dans ses « inventeurs du quotidien » les artisans d'une « rhétorique cheminatoire » qui pratiquent l'espace de la ville en figures de style, « asyndètes » et « synecdoques » en tête<sup>2</sup>. La même année, Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980) assimilent leur « espace strié », c'est-à-dire quantifié, segmenté et aliéné, à une forme de *logos*, c'est-à-dire en grec ancien, de discours. Dans la lignée des travaux de Bill Hillier et Julienne Hanson (1984) sur la « syntaxe spatiale » (*space syntax*) dans le champ de l'architecture, l'urbaniste Patrizia Laudati propose à son tour trois « approches » pour étudier l'espace de la ville, empruntées à l'analyse du discours : approches « syntaxique », « sémantique » et « pragmatique », visant à explorer non seulement « les formes de la ville », mais également les « actions de ces formes sur les individus » et les « significations que ces formes évoquent chez [eux] » (Laudati, 2014, p. 181).
- 2 Il était donc tout naturel qu'à l'époque où se manifestait le « tournant spatial » (*spatial turn*) des études vidéoludiques identifié par Stephan Günzel (2010), la métaphore refasse surface sous la plume des chercheur·euse·s en études du jeu. Celle-ci est à la fois tributaire et distincte des travaux qui, dès la fin des années 1990, proposaient

d'appréhender le jeu vidéo comme une forme particulière de (cyber-)texte navigable (Murray, 1997 ; Aarseth, 1997), ou bien d'étudier sa capacité à produire du « récit » (Jenkins, 2004 ; Pearce, 2007). Parallèlement à ces travaux pionniers, un autre courant méthodologique s'est peu à peu développé autour de l'idée d'analyser l'espace représenté dans le jeu comme une forme de langage. Dès 2001, Espen Aarseth décrit en effet l'espace du jeu vidéo à la manière d'une « allégorie », empruntant à son tour au catalogue des figures de style ses clés de lecture de la spatialité vidéoludique. Quelques années plus tard, Celia Pearce (2008) insiste pour sa part sur la littéracie nécessaire pour « lire » et « écrire » correctement les différents espaces vidéoludiques, tandis que Joaquin Siabra-Fraile (2008) compare l'articulation de ces espaces à un « jeu de langage », dans la lignée de Ludwig Wittgenstein (2004 [1933-1934]), se déployant à différents niveaux selon le degré de grossissement adopté pour l'analyser (niveaux « grammatical », « syntaxique » et « rhétorique »).

- 3 Un tel rapprochement pourrait paraître relativement théorique, si on ne le retrouvait pas également sous la plume des architectes de la spatialité vidéoludique eux-mêmes. Dans son traité à l'intention des professionnels de la construction d'espaces vidéoludiques, Rudolf Kremers (2009) milite par exemple « pour une grammaire partagée du *level design* », arguant que

le point le plus important à intégrer à nos représentations, est de prendre conscience que nous utilisons et travaillons en permanence à enrichir un langage cohérent du *level design*, disposant de sa propre syntaxe et de sa propre grammaire (p. 90, traduction personnelle).

- 4 Néanmoins, malgré sa récurrence, la portée méthodologique de ce rapprochement n'a pour l'instant pas été explorée en détail. Aarseth, Pearce et, dans un autre registre, Kremers, le convoquent chacun comme clé de lecture générale, mais sans l'appliquer à des études de cas précises. L'objet de cet article est donc d'essayer de justifier, puis de tester la métaphore de l'espace vidéoludique comme langage, afin de proposer de nouveaux outils pour l'analyse du jeu vidéo. Ce travail s'inscrit dans l'axe identifié par Maude Bonenfant, Gabrielle Trépanier-Jobin et Laura Iseut Lafrance St-Martin (2020) dans le domaine des Sciences de l'information et de la communication, portant sur l'étude des « interactions entre les joueur.se.s et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du design ». Nous proposerons dans un premier temps de justifier ce rapprochement (*pourquoi* appréhender l'espace vidéoludique comme forme de langage ?), puis nous avancerons un modèle communicationnel à même d'exploiter cette hypothèse méthodologique (*comment* appréhender l'espace vidéoludique comme forme de langage ?), et nous terminerons par la mise en valeur de l'une des variables de ce modèle appliquée à des exemples précis, tirés de nos travaux sur l'espace navigable (*level design*)<sup>3</sup> de la série *The Legend of Zelda* (Grandjean, 2020).

## Des espaces

- 5 Avant de nous pencher sur la question du langage comme clé d'analyse de la spatialité vidéoludique, il est néanmoins nécessaire de s'accorder sur un point : de quel espace parle-t-on ? La littérature en étude du jeu a produit depuis une vingtaine d'années un nombre assez conséquent de typologies des espaces vidéoludiques, impliquant chacun des champs disciplinaires et des méthodologies propres. Les premières classifications à voir le jour sous la plume de Mark J. P. Wolf (2002), puis de Clara Fernandez-Vara, Michael Mateas et José Pablo Zagal (2005), s'intéressent essentiellement aux rapports

entre espace de jeu et espace de l'écran. Fernández-Vara, Mateas et Zagal proposent ainsi un tableau des « configurations spatiales » (*Spatial Configurations*), réglé selon cinq critères (Figure 1) : le mode de « défilement » (*scrolling*) de l'espace à l'écran, « continu » ou « discontinu » (*Continuous / Discrete*), ainsi que les « possibilités de déplacement » du joueur ou de la joueuse au sein de cet espace (*Cardinality of gameplay*), selon qu'elles s'effectuent sur un, deux ou trois axes (X, Y et Z).

Figure 1 : « Configurations spatiales » des jeux vidéo en deux et en trois dimensions.

Table 1: Spatial Configurations in 2D representations of space

	SINGLE SCREEN	ONE-DIMENSIONAL GAMEPLAY	TWO-DIMENSIONAL GAMEPLAY
<b>DISCRETE</b>	<i>Galaxian</i> <i>Centipede</i> <i>Frogger</i> <i>Donkey Kong</i> <i>Pacman</i> (wrapped) <i>Asteroids</i> (wrapped) <i>Time Pilot</i>	<i>Athletic Land</i> <i>Pitfall</i> (1.5 cardinality)	<i>Adventure</i> <i>Prince of Persia</i> <i>Metal Gear</i> <i>The Legend of Zelda: Link's Awakening</i> <i>The Legend of Zelda: Oracle of Seasons</i> <i>The Legend of Zelda: The Minish Cap</i>
<b>CONTINUOUS</b>	N/A	<i>Spy Hunter</i> <i>Operation Wolf</i> <i>Defender</i>	<i>Nemesis / Gladius</i> (Locked scrolling) <i>1942</i> (Locked scrolling) <i>Yoshi's Island</i> (Including locked scrolling in some levels)

Table 2: Spatial Configurations in 3D representations of space

	SINGLE SCREEN	ONE-DIMENSIONAL GAMEPLAY	TWO-DIMENSIONAL GAMEPLAY	THREE-DIMENSIONAL GAMEPLAY
<b>DISCRETE</b>	<i>Technic Beat</i>	N/A	<i>Myst</i>	<i>Metal Gear Solid</i>
<b>CONTINUOUS</b>	N/A	<i>Gran Turismo</i>	<i>Battlezone</i> <i>Myst III: Exile</i> <i>Wolfenstein 3D</i> <i>Doom</i>	<i>Unreal Tournament</i>

Source : Fernández-Vara et al., 2005.

- 6 Cette perspective, loin d'épuiser la question de la spatialité vidéoludique, s'insère en réalité dans une case très précise d'autres typologies proposées ultérieurement, en particulier celles d'Axel Stockburger (2006) et de Michael Nitsche (2008). Selon Stockburger, l'espace vidéoludique s'exprimerait selon cinq « modalités spatiales distinctes » (*discrete spatial modalities*) : l'environnement physique, ou espace de l'utilisateur (*physical environment or user space*) ; l'espace textuel ou narratif (*textual or narrative space*) ; les règles gouvernant l'espace de jeu (*spatial rules of the game and the simulation[,] or rules [s]pace*) ; la représentation audiovisuelle de l'espace (*audiovisual representational spatial modality*) ; et enfin, la modalité kinesthésique de l'espace (*Kinaesthetic spatial modality or kinaesthetic space*). Deux ans plus tard, Nitsche reprend l'idée des cinq modalités spatiales, qu'il renomme « plans analytiques » (*analytical planes*), et qu'il modifie légèrement en y intégrant certaines dimensions liées à une approche cognitive (Figure 2). L'auteur distingue à son tour cinq niveaux d'analyse : tout d'abord l'espace « réglé » (*rule-based space*), identique à la modalité correspondante chez Stockburger ; puis l'espace « représenté » (*mediated space*), qui englobe peu ou prou les dimensions audiovisuelle et kinesthésique de son prédécesseur ; l'espace « fictionnel » (*fictional space*), qui désigne l'espace *imaginé* par le joueur ou la joueuse pendant qu'il ou elle joue ; et enfin, l'espace du « jouer » (*play space*) et l'espace

« social » (*social space*), qui complexifient un peu davantage l'« espace de l'utilisateur » identifié par Stockburger.

Figure 2 : Les cinq « plans analytiques » de la spatialité vidéoludique.

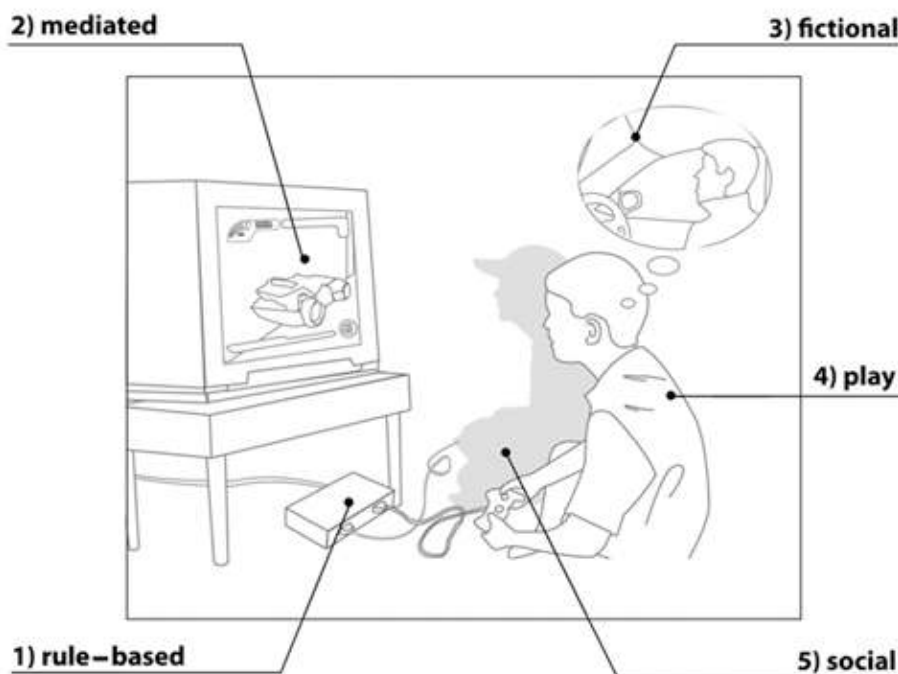
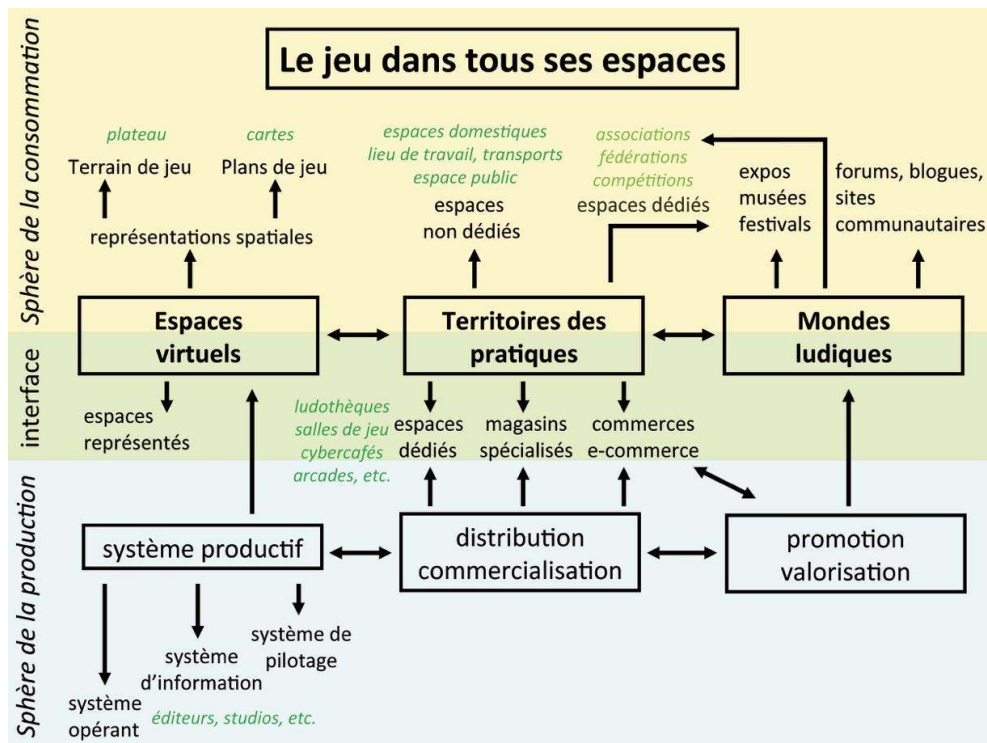


Figure 1.1 Five analytical planes

Source : Nitsche, 2008, pp. 15-16.

- 7 Chez Stockburger comme chez Nitsche, le rapport entre espace et écran de jeu qui avait concentré les efforts théoriques de Wolf, puis de Fernandez-Vara, Mateas et Zagal, est ramené aux limites d'une des cinq catégories qu'ils dégagent, à savoir celle de l'espace « représenté » ou « médié ».
- 8 Dans leur souci de proposer une sorte de panorama général de la spatialité vidéoludique Stockburger et Nitsche convoquent chacun des espaces, mais aussi des champs disciplinaires extrêmement variés, allant de l'étude des dispositifs techniques à celle de l'image ou du son, en passant par les études cognitives et les études des usages. Cette volonté d'exhaustivité pluridisciplinaire ne va néanmoins pas sans risques en matière de superficialité de l'analyse. D'où l'importance de proposer une segmentation disciplinaire rigoureuse de la question (Figure 3), dont Vincent Berry, Samuel Coavoux, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (2011) ont précisé les contours, reprise ensuite dans plusieurs contributions des mêmes auteurs (Rufat, Ter Minassian, 2011 ; Borzakian, Rufat, Ter Minassian, 2017).

Figure 3 : « Le jeu dans tous ses espaces ».



Source : Borzakian, Rufat et Ter Minassian, 2017.

## Le langage de l'espace navigable vidéoludique : un répertoire de signes

- 9 Si la question de l'espace des pratiques et des communautés de joueurs et de joueuses a donné lieu à plusieurs contributions de valeur (voir notamment Vincent Berry, 2009), nous proposons, afin de prolonger certaines intuitions des travaux déjà cités, d'axer notre étude sur la question des « espaces virtuels », en considérant en priorité le champ des « espaces représentés ». En reléguant au second plan la question de la « sphère de production » et celle de la « sphère de consommation », nous nous intéressons à ce que Mathieu Triclot (2012) nomme les « espaces dans le jeu », par opposition aux « espaces du jeu ». Existe-t-il un langage propre à ces espaces, que l'industrie range sous le nom de « *level design* », et comment s'articule-t-il ?
- 10 Dans son manuel, Kremers (2009) définit le « *level design* » de la façon suivante :
 

Tout comme une pièce de théâtre a besoin d'une performance pour être complète, les règles d'un jeu vidéo exigent une jouabilité [*gameplay*] pour advenir. Il s'agit d'un objectif fondamental du *level design* que d'interpréter les règles du jeu et de les traduire en une construction (un niveau) qui facilite le mieux la jouabilité. Une autre façon d'exprimer cette idée est de dire que « le *level design* est un *game design* appliqué » (p. 18, traduction personnelle).
- 11 Le ou la conceptrice de niveaux est donc la personne dans le processus de production s'occupant d'imaginer la disposition des espaces à l'intérieur du jeu. Sa mission est notamment de traduire et d'incorporer les règles, objectifs et possibilités d'action (*game design*) dans un espace susceptible de les accueillir. Le concepteur de niveaux (*level*

*designer*) ne s'occupe en théorie pas de la conception « graphique » de l'espace, laissée à la discrétion des « artistes », mais de leur architecture fonctionnelle. Il est bon de rappeler que l'origine du terme conception de niveaux remonte à l'époque où la majorité des jeux vidéo était composée d'espaces segmentés, généralement appelés « niveaux » (*levels*), mais que le terme s'applique aujourd'hui à la construction d'espaces vidéoludiques quelle que soit leur architecture, y compris les vastes étendues continues des jeux en monde ouvert.

- 12 Le premier intérêt de l'hypothèse méthodologique consistant à appréhender l'espace navigable de jeu vidéo comme une forme de langage est de mettre en évidence sa capacité à former un répertoire de signes fini, classifiable et reproductible d'un jeu sur l'autre. Cette idée n'est pas tout à fait neuve dans le champ des études vidéoludiques : on la retrouve notamment au cœur du concept de « ludème », qui procède lui aussi d'un rapprochement entre jeu et langage, visant à réduire le jeu vidéo à certaines unités minimales sur le modèle de la morphologie linguistique. Dans son mémoire de 2019, Damien Hansen a produit une histoire détaillée de la notion, depuis les travaux consacrés aux jeux de société d'Alain Borvo (1977), en passant par l'idée de « pensée par le verbe » (*verb thinking*) chez Chris Crawford (2004), et jusqu'à la définition récente qu'en donne Laurence Schmoll (2017) :

[s]i le morphème désigne la plus petite unité de sens d'un mot, le phonème la plus petite unité sonore du langage, etc., alors le ludème caractérise la plus petite unité de *gameplay* ou encore élément ludique de base (p. 131 ; cité par Hansen, 2019, p. 27).

- 13 Au terme de son examen historique et critique, Hansen produit sa propre définition en dégageant trois « composantes » entrant dans la formation du ludème :

une première, graphique, qui renvoie à la représentation numérique de l'objet ; une composante sonore, à savoir le bruit particulier associé à l'objet ; et une mécanique, régissant son utilité et son fonctionnement dans le jeu (Hansen, 2019, p. 49).

- 14 Bien que l'auteur souligne que le ludème « ne renvoie pas simplement à une unique spécificité ludique [...] considéré[e] hors contexte, mais [...] pleinement intégré[e] dans une situation d'énonciation » (p. 50), sa portée communicationnelle n'est pas réellement abordée. Rien ne justifie, en effet, dans la démonstration de Hansen, que le ludème soit appréhendé comme un élément de langage, plutôt que comme une simple pièce détachée d'un système complexe. Pour le dire autrement, la métaphore du langage nous semble ici sous-exploitée, dans la mesure où la manière dont le ou la conceptrice de niveaux s'adresse au joueur ou à la joueuse par le biais de ces éléments, et lui communique une attitude ludique, n'est pas problématisée. L'idée de langage est donc prise ici au sens, tout à fait pertinent, de répertoire de signes, mais non au sens d'instrument permettant la communication entre un émetteur (le ou la *designer*) et un récepteur (le joueur ou la joueuse).

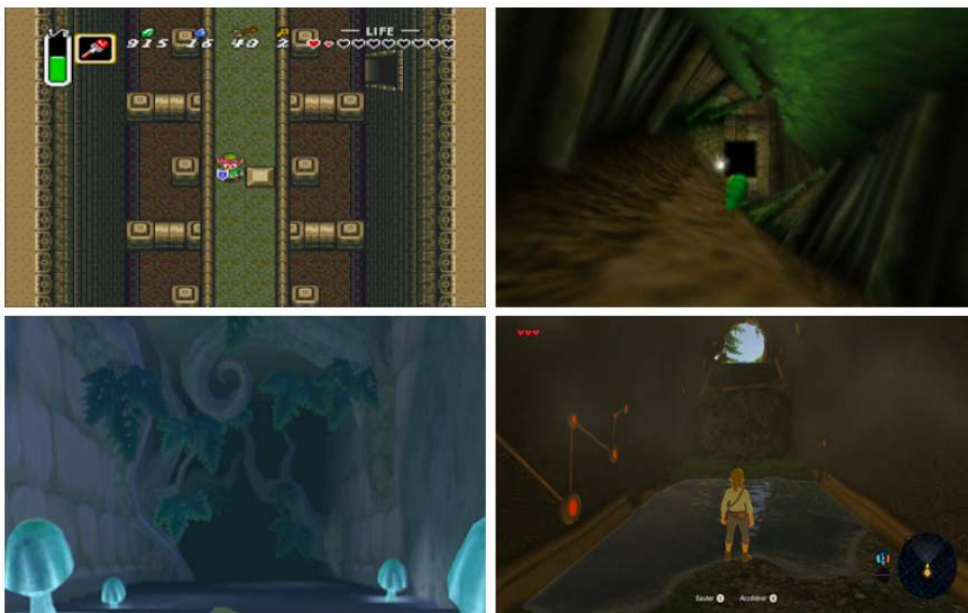
## Le langage de l'espace navigable : un espace de communication

- 15 Or, il nous semble que l'intérêt de tester la métaphore du langage au contact d'un objet comme l'espace navigable vidéoludique tient essentiellement à sa nature d'« interface », comme le souligne justement la classification de Borzakian, Rufat et Ter

Minassian (cf. Figure 3). Ainsi que l'écrit ailleurs Kremers (2009), « le *level design* désigne le point où le pneu touche la route » [*Level design is where the rubber hits the road*, p. 16] : il incarne un point de contact privilégié entre, d'un côté, la construction des créateur-trice-s d'espaces vidéoludiques en vue d'une jouabilité et, de l'autre, l'activité des joueurs et des joueuses au sein de ces espaces. Dans ces conditions, l'espace navigable se retrouve pour ainsi dire pris en tenaille entre un pôle émetteur (le ou la conceptrice de niveaux) et un pôle récepteur (le joueur-navigateur ou la joueuse-navigatrice), sur le modèle d'une situation de communication classique. Sébastien Genvo (2008) résume parfaitement cette dimension communicationnelle du *design* de jeu vidéo dans sa théorie du « *play design* » :

- 16 Concevoir un jeu (mener un travail de *game design*) comporte alors une dimension fondamentalement communicationnelle, puisque le *game designer* va devoir communiquer par une structure l'idée de jeu à autrui afin de lui faire adopter cette attitude. Pour le dire autrement, le *game design* implique un processus de médiation ludique.
- 17 Dans cette optique, la métaphore d'un « langage de l'espace navigable » prend tout son sens, puisque ce dernier devient l'objet par lequel un concepteur ou une conceptrice de jeu vidéo *s'adresse* au joueur ou à la joueuse pour lui communiquer une attitude ludique qui, dans la dimension spatiale qui nous occupe, relève d'une forme de navigation.
- 18 Pour illustrer cette situation de communication, référons-nous à un exemple basique. Une conceptrice de niveaux souhaite communiquer au joueur ou à la joueuse une attitude ludico-spatiale simple : en l'occurrence, une navigation en ligne droite d'un point A à un point B. Pour ce faire, l'élément de langage le plus évident consiste à placer le joueur ou la joueuse dans ce que l'on appelle communément un « couloir », c'est-à-dire un espace linéaire contraignant la navigation à s'effectuer, à l'intérieur, le long d'un axe qui va d'une extrémité à l'autre (Figure 4).

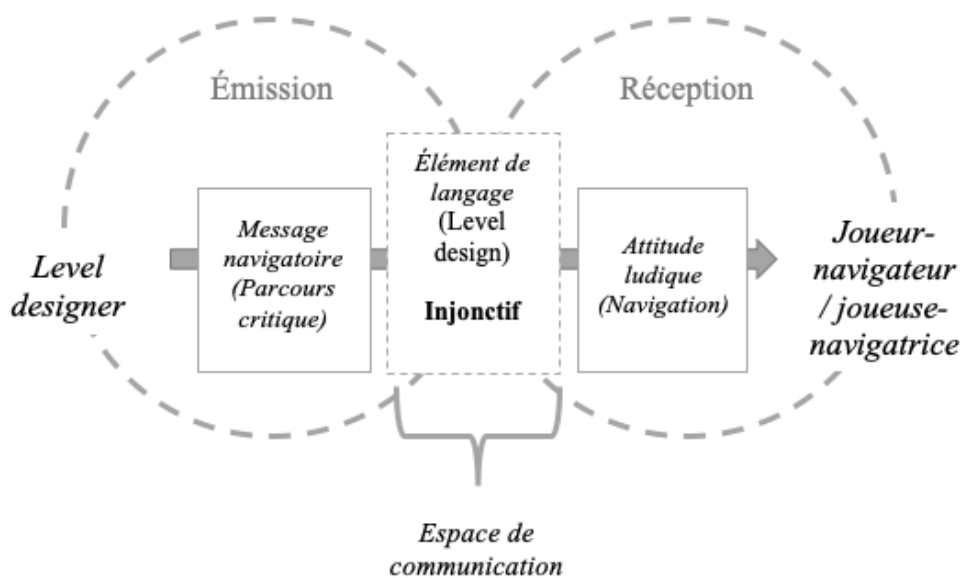
Figure 4 : Exemples de couloirs dans la série *The Legend of Zelda*.



De gauche à droite et de haut en bas : *A Link to the Past* (Nintendo, 1991), *Majora's Mask* (Nintendo, 2000), *Skyward Sword* (Nintendo, 2011) et *Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

- 19 Si son objectif est de progresser dans le jeu, le joueur ou la joueuse est contraint·e de suivre le tracé du couloir pour accéder à l'espace suivant. Le message navigatoire adressé par le ou la conceptrice de niveaux est communiqué au joueur ou à la joueuse au moyen d'un élément de langage à la fois simple et contraignant, la microstructure architecturale linéaire du couloir. Dans cet exemple, la situation de communication induite par la conceptrice de niveaux comprend donc au moins cinq termes distincts : un émetteur (le ou la la conceptrice de niveaux), un message navigatoire (relier un point A à un point B en ligne droite), un élément de langage (la microstructure architecturale du couloir), un récepteur (le joueur ou la joueuse), et enfin, une attitude ludique correspondante (navigation linéaire), dont l'actualisation dépend dialectiquement du joueur ou de la joueuse (Figure 5).

Figure 5 : Situation de communication injonctive de l'espace navigable (Grandjean, 2021).



- 20 Cette modélisation simple, inspirée du « modèle sémiotique du *gameplay* » proposée par Genvo (2008), met en évidence le rôle de l'espace navigable comme « point de contact » entre d'un côté, l'intention que le concepteur ou la conceptrice entend communiquer (ce que Genvo appelle le « devoir-faire ») et de l'autre, celle du joueur ou de la joueuse (« vouloir-faire »). Celle-ci est par ailleurs entièrement soumise à ce que Pearce nomme sa littéracie spatiale, c'est-à-dire son « savoir-faire » en matière de lecture des espaces vidéoludiques : dans l'exemple que nous avons choisi, nous pourrions avancer que la microstructure architecturale du couloir requiert une littéracie relativement faible dans la mesure où la marge d'interprétation du joueur ou de la joueuse semble très réduite, non seulement parce que le couloir est un signe auquel le joueur ou la joueuse est habituée dans sa pratique des espaces extra-vidéoludiques, mais également parce que sa valeur injonctive intrinsèque (un seul chemin possible) laisse peu de place à la négociation navigatoire.



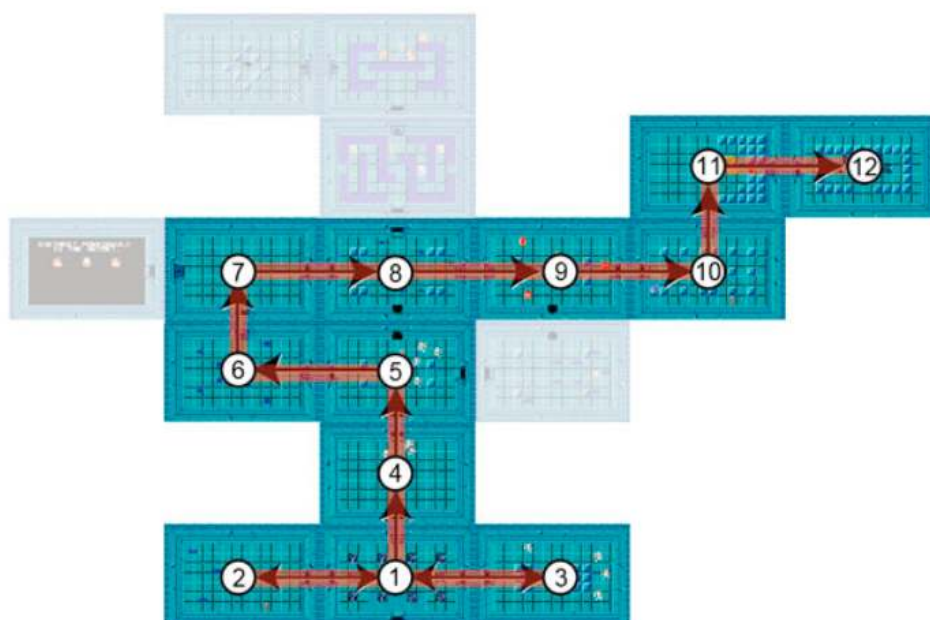
## La notion de « parcours critique »

- 21 Dans notre modélisation, nous avons choisi de caractériser le message navigatoire adressé par le ou la conceptrice de niveaux au moyen d'un terme technique propre au vocabulaire vidéoludique : le terme de « parcours critique ». Si l'on en trouve des échos chez Kremers (2009) avec son idée de « contrôle directorial » (*directorial control*, p. 56), c'est surtout le designer Mike Stout (2010 ; 2012) qui en produit la conceptualisation et l'application dans plusieurs articles techniques éclairants. Stout y définit le « parcours critique » (*critical path*) de la façon suivante :

Le parcours critique est le chemin le plus court à travers un niveau sans utiliser de secrets, de raccourcis ou de triche (*cheat*). Fondamentalement, c'est la voie que le développeur souhaite que le joueur emprunte à travers le niveau, à moins que celui-ci ne décide de jouer au plus malin. Il convient de souligner que le parcours critique ne nécessite souvent pas qu'un joueur complète 100 % d'un niveau ; il se résume simplement à accomplir les objectifs obligatoires pour en venir à bout (Stout, 2012).

- 22 Afin de modéliser ce « parcours critique », Stout produit plusieurs cartes annotées qui mettent en évidence les espaces que le joueur ou la joueuse doit parcourir pour parvenir à résoudre les défis qui lui sont proposés (Figure 6). L'intérêt massif de cette notion est donc de permettre la modélisation d'une situation de communication à l'intersection du langage de l'espace navigable et de l'attitude ludique du joueur ou de la joueuse : modélisation à la fois purement théorique, puisqu'en l'absence d'enregistrement de sessions de jeu réelles, il est impossible d'affirmer avec certitude que le joueur ou la joueuse navigue exactement selon cet axe ; mais dans le même temps, correspondant à une donnée de *design* objective, qui est que pour progresser dans le jeu, celui-ci ou celle-ci doit parcourir l'espace de la manière indiquée, quelle que soit sa volonté par ailleurs (détournements techniques mis à part).

Figure 6 : Exemple de carte annotée révélant le « parcours critique » du premier donjon de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).



Source : Stout, 2012.

- 23 La notion de parcours critique et sa modélisation permettent ainsi d'échapper aux habituelles oppositions entre « espaces du jeu » et « espace du joueur », et constitue à ce titre une notion-carrefour au croisement de l'étude des usages et de l'étude des contenus. Dans la perspective du modèle communicationnel que nous proposons, elle permet de modéliser avec clarté l'intention du ou de la conceptrice de niveaux, qui est que le joueur ou la joueuse parcoure l'espace du jeu d'une certaine manière, et non d'une autre, afin de progresser. Il s'agit donc en ce sens d'une représentation simple du « message navigatoire » qu'il ou elle cherche à communiquer, à l'un des deux pôles de notre spectre communicationnel.

## Injonction vs. incitation

- 24 Ce modèle est néanmoins amené à se complexifier dès lors que l'on modifie l'élément considéré au sein de l'espace navigable. Dans le cas du couloir, le différentiel entre l'intention du ou de la conceptrice de niveaux et l'attitude navigatoire adoptée par le joueur ou la joueuse est pour ainsi dire quasi-nul, du fait des raisons évoquées plus haut. Il n'en va évidemment pas de même pour tous les éléments du langage spatial vidéoludique. Si l'on considère par exemple la figure spatiale du « sentier » (Figure 7), dont le message navigatoire est pourtant identique (relier un point A à un point B en ligne droite), l'on observe naturellement une modification dans la marge d'interprétation du joueur ou de la joueuse, due au caractère moins contraignant de l'architecture de la figure.

Figure 7 : Exemples de sentiers dans la série *The Legend of Zelda*.

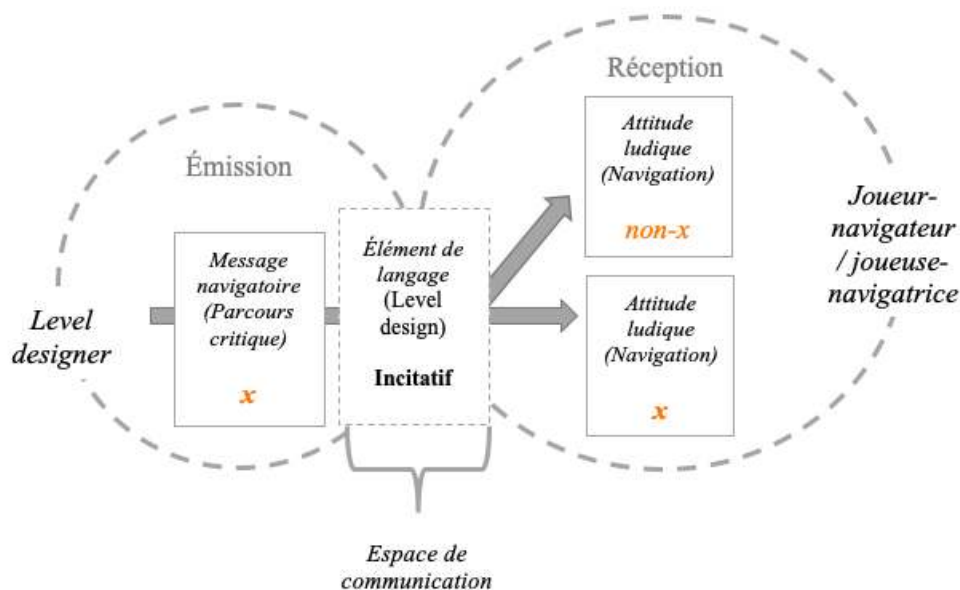


De haut en bas et de gauche à droite : *Zelda II : The Adventure of Link* (Nintendo, 1987), *Breath of the Wild*, *Twilight Princess* (Nintendo, 2006), et *Skyward Sword*.

- 25 Dépourvu de « murs » de chaque côté du tracé contraignant la navigation, le sentier permet au joueur ou à la joueuse de s'écarter du parcours suggéré par le ou la conceptrice de niveaux selon la manière dont il ou elle entend naviguer. Dans ce cas

précis, le joueur ou la joueuse *peut ou peut ne pas* adopter l'attitude communiquée par le ou la conceptrice de niveaux : soit suivre le sentier pour relier le point de départ au point d'arrivée, soit s'en écarter pour explorer les alentours et se fixer ses propres objectifs navigatoires. Pour rendre compte de la différence communicationnelle entre ces deux éléments de langage, couloir et sentier, il convient donc d'ajouter une variable au modèle proposé plus haut (figure 5), tenant à la valeur *pragmatique* du message émis par le ou la conceptrice de niveaux . Dans le cas du couloir, nous dirons que le message est de nature *injonctive* : il appelle une attitude navigatoire presque identique à l'intention du ou de la conceptrice de niveaux ; dans le cas du sentier, nous dirons que le message est de nature *incitative* : il appelle une pluralité d'attitudes navigatoires, dont l'une d'entre elles seulement est l'actualisation fidèle de l'intention du ou de la conceptrice de niveaux (Figure 8).

Figure 8 : Situation de communication incitative de l'espace navigable vidéoludique (Grandjean, 2021).



## Cas complexes : le rôle des médiations

- 26 Les cas de figure précédemment convoqués partent du postulat que l'élément de langage est déchiffrable immédiatement par le joueur ou la joueuse ou, du moins, qu'il constitue la traduction unique et suffisante du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux. Ces cas de figure, parfaits pour appréhender immédiatement la situation de communication établie par l'espace navigable de jeu vidéo, ne sont néanmoins pas les seuls. Dans la série *The Legend of Zelda* par exemple, plutôt rares sont les éléments de langage l'espace navigable proposés « nus » à l'interprétation du joueur ou de la joueuse. La plupart sont en réalité pré-déchiffrés par ce que nous appellerons des *instances de médiation*.
- 27 Comme le souligne Jean Devallon (2003), la notion de médiation « a connu une fortune sans précédent » dans le champ des sciences de l'information et de la communication depuis une vingtaine d'années. « Terme à la mode » selon Vincent Rouzé (2010), la

médiation reste néanmoins « difficile à définir parce qu'[elle] renvoie à des réalités très différentes ». L'usage le plus courant du terme renvoie généralement au sens

d'action de servir d'intermédiaire ou d'être ce qui sert d'intermédiaire. Avec l'idée que cette action n'établit pas une simple relation ou une interaction entre deux termes de même niveau, mais qu'elle est productrice de quelque chose de plus, par exemple d'un état plus satisfaisant (Devallon, 2003, pp. 39-40).

- 28 Dans le domaine des sciences de l'information et de la communication, de nombreux modèles concurrents existent pour rendre compte du fonctionnement de cet « intermédiaire » venant se loger entre l'émetteur et le récepteur afin d'assurer une bonne ou meilleure réception du message. Jusqu'ici, la notion de médiation a principalement été mobilisée dans le domaine des études vidéoludiques au sujet des pratiques de « ludification », c'est-à-dire de l'adaptation de mécaniques habituellement associées au jeu dans des contextes extérieurs au jeu. Pour notre part, nous proposons de la mobiliser dans une perspective légèrement différente, quoique parfaitement compatible avec les précédentes. Nous ne considérons pas le rôle de potentiels intermédiaires hors du jeu qui viendraient faciliter la situation de communication entre celui-ci et le joueur ou la joueuse ; mais la mobilisation de certaines stratégies communicationnelles à l'intérieur du jeu lui-même, visant à faire comprendre au joueur ou à la joueuse ce qu'il ou elle doit faire (ou plus spécifiquement, dans le cadre d'une réflexion sur la spatialité, où il ou elle doit aller) se surajoutant à la simple construction de l'espace en tant que telle.
- 29 Comme le souligne Maude Bonenfant (2018), le processus communicationnel dans le jeu vidéo, comme ailleurs, est toujours soumis à une part d'indétermination. Un élément de langage de l'espace navigable, qu'il soit redoublé / amplifié par une instance de médiation ou non, reste un « type d'espace d'appropriation virtuellement actualisable par l'individu ». En d'autres termes, les instances de médiation facilitent la situation de communication, mais ne la résolvent pas entièrement. Chaque joueur ou joueuse peut être plus ou moins sensible à certaines instances, à différents moments de sa carrière vidéoludique (en fonction de sa compétence ludique), voire de sa partie (en fonction de son attention).

## Instances de médiation : textuelles, cartographiques et sensorielles

- 30 Par « instances de médiation », nous entendons donc tout élément de *design* venant faciliter le décodage du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux au moyen des éléments de langage architecturaux évoqués précédemment. Le premier type d'instance médiatrice, et probablement le plus évident, est la médiation *textuelle* (Figure 9) : autrement dit, l'utilisation de texte à l'écran (menus, journaux de quêtes, etc.) ou hors-écran (paratextes : manuel d'instructions, boîte de jeu, etc.), de bulles de dialogues déclenchées par des personnages non-joueurs (ou par des panneaux) venant faciliter l'adoption d'une attitude navigatoire.

Figure 9 : Exemples de médiation textuelle dans la série *The Legend of Zelda*.

Extrait du manuel FAH<sup>a</sup> de *The Legend of Zelda* p. 40 (1987), indication du Hibou Kaepora Gaebora dans *Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), panneau dans *Link's Awakening* (Nintendo, 1993) et indication du spectre du roi d'Hyrule dans *Breath of the Wild*.

- 31 La seconde instance de médiation navigatoire la plus répandue dans la série *Zelda* est sans doute la médiation *cartographique* : à savoir, l'utilisation des cartes en jeu (interface) ou hors-jeu (paratextes) visant à indiquer au joueur ou à la joueuse sa destination à l'aide de marqueurs, de flèches ou autres symboles remplissant le même rôle. Dans un mémoire de l'Université de Lorraine, Lucas Friche (2020) souligne que
- La recherche autour du *design* des cartes est un thème relativement original qui n'a été que rarement abordé dans la littérature scientifique des *game studies*. On y retrouvera plus volontiers l'étude de l'espace de jeu, donné au joueur comme terrain d'évolution et d'expérimentation [...] (p. 11).
- 32 Pourtant, la portée communicationnelle et même plus spécifiquement médiatrice de la carte est un aspect bien connu des recherches en Sciences de l'information et de la communication. Comme le souligne Jean-Christophe Plantin (2014) dans un article généalogique retraçant l'histoire de la compréhension des dispositifs cartographiques comme instances de médiation :
- « Penser la carte comme médiation passe donc à la fois par la reconnaissance de son positionnement entre l'émission et la réception d'informations, mais également par la prise en compte de ses caractéristiques propres. »
- 33 La série *Zelda* fait un usage très important des cartes pour orienter la navigation du joueur ou de la joueuse, et ainsi fluidifier le message navigatoire véhiculé par le langage de l'espace navigable (Figure 10). Bien qu'il faille attendre *A Link to the Past* (1991) pour voir apparaître les premières cartes interfacielles complexes polarisées par l'utilisation de marqueurs, *The Legend of Zelda* (1986) possédait déjà sa propre carte « papier », glissée dans les boîtes de jeux européennes et nord-américaines, contre l'avis, par ailleurs, des développeurs originaux.

Figure 10 : Exemples de médiation cartographique dans la série *Zelda*.

Carte dépliant scellée des versions occidentales de *The Legend of Zelda* (1987), carte interfacielle de *A Link to the Past*, carte de Tingle dans *The Wind Waker* (Nintendo, 2002) et menu carte de *Ocarina of Time* (1998).

- 34 Dans certains cas, la carte agit comme instance de médiation ambiguë. Dans *Wind Waker* par exemple, la plupart des cartes se présentent sous la forme de soi-disant « cartes papier » affichées à l'écran, et non directement sous la forme de modélisations interfacielles. Le jeu entretient la fiction d'un rapport pré-informatique à la carte, apparaissant comme visuellement chiffonnée ou griffonnée, et par nature incomplète ou légèrement approximative. Le joueur ou la joueuse doit donc préalablement déchiffrer la carte, avant que celle-ci ne l'aide à déchiffrer à son tour le message navigatoire qu'elle est censée fluidifier.
- 35 Un dernier type de médiation regroupe toutes les instances venant faciliter le décodage du langage de l'espace navigable en se surajoutant à sa grammaire architecturale, mais sans recourir à un quelconque support interfaciel. Il s'agit de ce que nous appellerons les médiations sensorielles, relevant d'un vocabulaire purement visuel (couleur, lumière), sonore ou dans certains cas, pseudo-haptique. Ces éléments de médiation relèvent d'une certaine manière de ce que Stockburger (2006) nomme dans sa thèse l'espace « kinesthésique » ou « auditif ». Abordés de manière très sporadique en études vidéoludiques, on en retrouve néanmoins des traces dans la somme de Geoff King et Tanya Krzywinska (2005), au rang des « invitations à l'exploration » :
- « Les éléments auditifs, comme par exemple le déclenchement de la musique à certains endroits, peuvent également indiquer au joueur le chemin à emprunter, ou qu'il est sur la bonne voie vers son objectif » (p. 86, traduction personnelle)
- 36 Cette dernière classe est sans doute la plus hétérogène, et rassemble des éléments de langage les plus variés. Elle s'actualise notamment dans le code couleur à longue portée établi par *Breath of the Wild* dès les premières minutes du jeu, où un rouge-orangé indique un objectif à atteindre, et le bleu un objectif déjà atteint (terminaux, sanctuaires, tours Sheika, Créatures divines et certains coffres), pour ce qui est de sa dimension visuelle. Dans sa dimension auditive, l'exemple le plus célèbre est

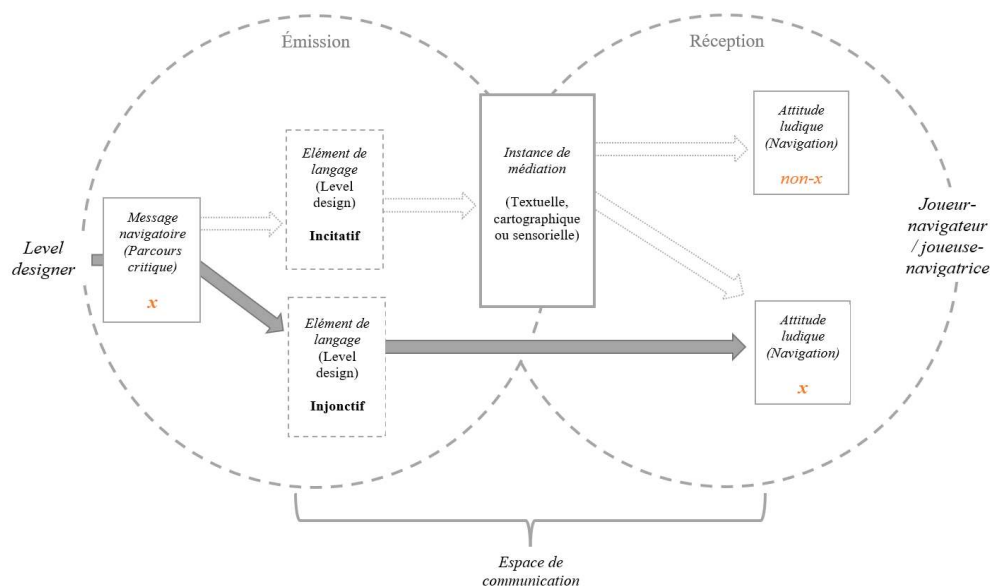
probablement l'utilisation de la musique pour guider le joueur ou la joueuse dans le labyrinthe des Bois perdu d'*Ocarina of Time*. Dans sa dimension pseudo-haptique enfin, on en trouve quelques rares exemples dans la série, dont notamment le retour manette en main ressenti par le joueur ou la joueuse qui s'écarte du bon chemin (navigation ralentie par le sable) dans le Désert Gerudo du même épisode (Figure 11).

Figure 11 : Exemples de médiations sensorielles : pseudo-haptique et sonore dans *Ocarina of Time*, visuelle dans *Breath of the Wild*.



- 37 Dans les cas où une instance de médiation vient fluidifier la réception du message navigatoire émis par le ou la conceptrice de niveaux, et véhiculé par les éléments de langage de l'espace navigable, nous sommes en présence d'une situation de communication à six, et non plus cinq termes. Entre l'élément de langage (espace navigable) et l'attitude ludique (navigation) vient s'intercaler une sixième instance, dont le rôle, toujours incitatif, est d'orienter le joueur ou la joueuse vers l'adoption d'un comportement conforme aux intentions du concepteur de niveaux (Figure 12).

Figure 12 : Situation de communication l'espace navigable vidéoludique, avec instances de médiation (Grandjean, 2021).



- 38 Le poids de ces instances de médiation ne se fait nécessairement sentir qu'au sein d'un *level design incitatif*, dans la mesure où le propre d'une structure *injonctive*, comme c'est le cas du couloir par exemple (cf. Figure 5), est de contraindre le joueur ou la joueuse à l'adoption d'une seule attitude ludique possible. Lorsqu'elles sont mobilisées, ces instances renforcent par conséquent l'adoption d'une attitude navigatoire conforme à l'intention du ou de la conceptrice de niveaux par rapport à l'adoption d'une attitude navigatoire concurrente. Elles jouent ainsi pleinement leur rôle de médiation, visant à s'assurer que le message est « mieux » transmis.

## Conclusion

- 39 Dans le cadre d'une étude de la spatialité vidéoludique d'un point de vue communicationnel, l'emploi de la métaphore du langage nous paraît donc utile et justifié. Il permet de rendre compte du caractère reproductible des éléments qui entrent dans la composition de cette « grammaire » de l'espace navigable, repérable d'un jeu sur l'autre. Ce point ouvre ainsi la voie à de nouvelles taxinomies objectives plus précises dans une perspective d'étude des contenus, dont nous n'avons donné ici qu'un aperçu très réduit (le couloir et le sentier<sup>5</sup>). Il permet également d'appréhender plus en détail le mécanisme d'interaction vidéoludique et la manière dont se configure la relation entre le jeu et le joueur ou la joueuse, à l'intérieur de cette zone grise que constitue l'« espace d'appropriation » (Bonenfant, 2008 ; 2018), ou l'« espace de médiation ludique » (Genvo, 2008).
- 40 Ainsi, nous espérons, grâce aux concepts que nous introduisons (parcours critique, espace navigable incitatif / injonctif, instances de médiation) et aux modélisations que nous avons produites, proposer des éléments de réponse à la question que se posait Raphaël Verchère (2019), question par ailleurs classique des études vidéoludiques :

Comment laisser le joueur libre, tout en le contraignant ? Il s'agit là de deux objectifs contradictoires, mais qui caractérisent les jeux dans leur essence. D'un



côté, ils proposent une expérience de la liberté au joueur. [...] Mais d'un autre côté, les jeux vidéo proposent (généralement) un certain but à atteindre, qui contraignent dans le même temps cette liberté laissée au joueur [...]. L'expérience vidéoludique se distribue ainsi entre deux pôles.

- 41 L'intérêt de la question n'est pas, selon nous, de trancher en faveur de l'un ou de l'autre pôle, mais de comprendre comment se joue le point de contact entre les deux, en étudiant la conception de niveaux comme processus sémiotique.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E. J. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, JHU Press.
- AARSETH E. J. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », *Zeitschrift für Semiotik*, 23(3-4), p. 152-171.
- BACHELARD G. (2012 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France.
- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », in G. Brougère & A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre la vie quotidienne*, Paris, Presses universitaires de France, p. 143-153.
- BONENFANT M. (2008), « Des espaces d'appropriation », *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, 22, 2008, p. 63-67.
- BONENFANT M. (2018), « La ludification comme langage : espace d'appropriation, distance et "tiers symbolisant" comme médiations dans l'acte communicationnel », communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, 25-27 octobre 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=PKXVR6UheQA>
- BONENFANT M., TRÉPANIER-JOBIN G. & LAFRANCE ST-MARTIN L. I. (2020), « L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, p. 77-102.
- BORVO A. (1977), *Anatomie d'un jeu de cartes : L'alouette ou le jeu de vache*, Nantes, Librairie Nantaise.
- COAVOUX S., TER MINASSIAN H., & RUFAT S. (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques.
- CERTEAU M. de (1980), *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, UGE.
- CRAWFORD C. (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, San Francisco, New Riders.
- DELEUZE G. & GUATTARI F. (1980), *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de minuit.
- DEVALLOON J. (2003), « La médiation, la communication en procès ? », *MEI Médiation et Information*, 19, p. 37-54.
- FERNANDEZ-VARA C., ZAGAL J. P. & MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations In Videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.67.97&rep=rep1&type=pdf>.

- FRICHE L. (2020), *Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie. Etude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique*, mémoire de Master 2, Université de Lorraine.
- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », communication dans le cadre du colloque Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, Acfas, Québec, mai 2008.  
<https://hal-unilim.archives-ouvertes.fr/hal-00653194/document>
- GRANDJEAN G. (2020), *Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, thèse de doctorat, Université de Lorraine.  
<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076/document>
- GÜNZEL S. (2010), « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in Mitgutsch K. et alii (dir.), *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games conference 2008-2009*, « Future and Reality of Gaming », Braunmüller, p. 147-56.
- HANSEN D. (2019), *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, mémoire de Master, Université de Liège.  
[https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/8274/5/Hansen %20Damien %20- %20Memoire.pdf](https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/8274/5/Hansen%20Damien%20-%20Memoire.pdf)
- HILLIER B. & HANSON J. (2005 [1984]), *The Social Logic of Space*, Cambridge, Cambridge Univ. Press.
- KING G. & KRZYWINSKA T. (2005), *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, Londres, I.B.Tauris.
- KREMERS R. (2009), *Level design: concept, theory, and practice*, Natick (MA), A.K. Peters.
- LAUDATI P. (2014), « Formes de l'architecture : langages, images et pratiques partagés », in P. Lardellier (dir.), *Formes en devenir. Approches technologiques, communicationnelles et symboliques*, Cachan, Hermes Science Publishing, p. 179-99.
- MURRAY J. H. (2016 [1997]), *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, New York, The Free Press.
- NITSCHKE M. (2008), *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*, Cambridge (MA), MIT Press.
- PEARCE C. (2008), « Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space », in *Proceedings Future and Reality of Gaming (FROG)*, 17-19 octobre, Vienne, Autriche.
- PLANTIN J.-C. (2014), « L'avènement de la carte comme médiation : Généalogie des rencontres entre cartographie et théories de l'information », *Questions de communication*, 25, p. 309-326.
- ROUZÉ V. (2010), « Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2, p. 71-87.
- RUFAT S. & TER MINASSIAN H. (2011), « Espace et jeu vidéo », in S. Rufat & H. Ter Minassian (dir.), *Le jeu vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, pp. 77-103.
- SIABRA-FRAILE J. (2018 [2008]), « NESpace en construction dans Zelda », in L. Cuddy, *Zelda et la philosophie*, Montreuil, Omaké Books, p. 142-159.
- SCHMOLL L. (2016), *Concevoir un scénario de jeu vidéo sérieux pour l'enseignement-apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore*, thèse de doctorat, Université de Strasbourg.

- STOCKBURGER A. (2006), *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*, thèse de doctorat, Londres, University of the Arts.  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.102.5210&rep=rep1&type=pdf>
- STOUT M. (2010). « Oblivion Exploration Analysis », *Ongamedesign.net*, 20 avril 2010. <http://www.ongamedesign.net/oblivion-exploration-analysis/>
- STOUT M. (2012), « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda », *Game Developer*, 3 janvier 2012.  
<https://www.gamedeveloper.com/design/learning-from-the-masters-level-design-in-i-the-legend-of-zelda-i->.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. & BORZAKIAN M. (2017), « Le jeu dans tous ses espaces ». *Sciences du jeu*, 8. <http://journals.openedition.org/sdj/822>.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in H. Ter Minassian, S. Rufat & S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, pp. 207-35.
- VERCHÈRE R. (2019), « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo : La métaphysique des “affordances” au service de la politique des “architectures du choix” », *Sciences du jeu*, 11.  
<https://journals.openedition.org/sdj/1741>
- WITTGENSTEIN L. (2004 [1933-1934]), *Le cahier bleu et le cahier brun*, Paris, Gallimard.
- WOLF M. J. P. (2002), *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press.

## NOTES

1. Une partie du propos de cet article est tirée de notre thèse de doctorat (Grandjean, 2020), en particulier des chapitres 1 à 3 (p. 34-263).
2. L'asyndète est une figure de style impliquant la disparition volontaire des termes de liaison ou de conjonction dans une phrase. La synecdoque est un cas particulier de métonymie qualitative, supposant l'expression de la partie par le tout, ou du tout pour la partie.
3. L'expression anglaise *level design* renvoie à la fois au processus de conception des espaces navigables dans l'industrie vidéoludique, et au résultat de ce processus, c'est-à-dire aux espaces eux-mêmes une fois construits. Dans la mesure où nous étudions principalement ici le résultat et non le processus, nous avons choisi de traduire *level design* par « espace navigable », et non par « conception de niveaux de jeu » comme c'est généralement le cas en français.
4. FAH : *France And Holland*. Pour des raisons éditoriales, la plupart des jeux publiés à l'intention du marché européen dans les années 1980-1990 étaient répartis en différentes familles linguistiques. Afin de tirer parti des spécificités linguistiques du marché belge, où le français et le néerlandais sont langues officielles, les éditeurs regroupaient à l'époque la France, la Belgique et les Pays-Bas dans une même aire géographique, d'où l'appellation FAH appliquées aux jeux destinés à être distribués sur ces territoires, dont les paratextes étaient donc bilingues Français-Néerlandais.
5. Pour une tentative plus poussée de taxinomie du langage de la conceptrice de niveaux, voir notre thèse de doctorat (Grandjean, 2020).

---

## RÉSUMÉS

Si l'emploi de la métaphore du « langage » pour analyser différentes formes de spatialités est ancien, il a retrouvé une actualité récemment dans le champ des études vidéoludiques, à la faveur de travaux d'inspiration plutôt formalistes (Aarseth, 2001 ; Pearce, 2008 ; Siabra-Fraile, 2008), se proposant d'exposer le répertoire et les règles de ce qui serait une nouvelle « grammaire partagée du *level design* » (Kremers, 2009). Si son caractère récurrent d'un jeu sur l'autre a bien été mis en avant, notamment par les théoriciens et théoriciennes du « ludème » (Borvo, 1977 ; Schmoll, 2017 ; Hansen, 2020), sa portée communicationnelle a en revanche été moins étudiée. Dans cet article, nous proposons une conceptualisation de cette idée d'un « langage » de la spatialité construite et représentée du jeu vidéo, à partir d'exemples tirés de la série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2017). Après une brève revue de littérature portant sur l'espace vidéoludique, nous montrons que l'espace navigable construit une situation de communication reposant sur au moins cinq termes (*level designer*, parcours critique, message, attitude navigatoire, joueur ou joueuse), que nous modélisons dans la lignée des théories du « *play design* » (Genvo, 2008) et de l'« espace d'appropriation » (Bonenfant, 2008 ; 2018). Nous soulignons l'existence d'une dichotomie possible, entre langage *injonctif* et *incitatif*, avant d'introduire un sixième terme à l'équation, incarné par le concept d'« instance de médiation » (textuelle, cartographique ou sensorielle), en montrant, pour finir, son rôle sur la fluidification de la situation de communication entre le jeu et le joueur ou la joueuse.

While the metaphor of “language” to analyze different forms of spatiality is old, it has recently found a topicality in the field of video game studies, thanks to some formalist works (Aarseth, 2001; Pearce, 2008; Siabra-Fraile, 2008), proposing to expose the repertoire and the rules of what would be a new “shared grammar of level design” (Kremers, 2009). If its recurring presence from one game to another has been highlighted, in particular within works focusing on the concept of “ludème” (Borvo, 1977; Schmoll, 2017; Hansen, 2020), its communicational significance, nevertheless, has been underestimated. In this article, we propose a conceptualization of this idea of a “language” of the constructed and represented spatiality of video games, based on examples taken from the level design of the *The Legend of Zelda* series (Nintendo, 1986-2017). After a brief review of research works focused on video games space, we show that level design constructs a situation of communication based on at least five terms (level designer, critical path, message, navigation attitude, player), which we model after the theories of “play design” (Genvo, 2008) and of the “appropriation space” (Bonenfant, 2008). We underline the existence of a possible dichotomy, between *injunctive* and *inciting* language, before introducing a sixth term to the equation, embodied by the concept of “instance of mediation” (textual, cartographic or sensual), and by showing, finally, its role in making the communication situation between the game and the player more fluid.

## INDEX

**Mots-clés** : jeu vidéo, langage, espace navigable, communication, médiation

**Keywords** : video game, language, space, level design, communication, mediation

AUTEUR

**GUILLAUME GRANDJEAN**

Centre de recherche sur les médiations (CREM), Université de Lorraine, Metz.



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

# Formalisations du jeu vidéo : la métaphore langagière du jeu mise à l'épreuve au travers du concept de ludème

*Video Games as Formal Systems: (Re)Assessing the Conceptualization of Games as a Language through the Notion of Ludemes*

Damien Hansen

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/3975>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Damien Hansen, « Formalisations du jeu vidéo : la métaphore langagière du jeu mise à l'épreuve au travers du concept de ludème », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 16 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/3975>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Formalisations du jeu vidéo : la métaphore langagière du jeu mise à l'épreuve au travers du concept de ludème

*Video Games as Formal Systems: (Re)Assessing the Conceptualization of Games as a Language through the Notion of Ludemes*

Damien Hansen

---

## Grammaire, langue et modularité du jeu vidéo

- 1 Les publications parues ces dernières années dans les études du jeu utilisent régulièrement des métaphores linguistiques, mentionnant ce qui apparaît tantôt comme un « langage du jeu vidéo », tantôt comme une « grammaire vidéoludique ». Étant donné l'intérêt croissant porté à ce sujet, le travail présenté ici s'est articulé autour de cette question de formalisation qui se pose actuellement dans le domaine. Dans ce contexte, nous avons cherché à identifier les manières de décrire et structurer le jeu vidéo, autant dans les discours de production et les différentes contributions scientifiques qui abordent déjà cette thématique (c'est-à-dire dans le langage et le vocabulaire liés au *game design*), que de manière appliquée, à l'aide d'un modèle théorique qui faciliterait l'étude de cet objet (autrement dit en envisageant le système ludique comme un langage sémiotique).
- 2 Dans un cas comme dans l'autre, les propositions formulées mentionnent l'intérêt d'une modélisation structurale du jeu (Cousins, 2004 ; Lindley, 2005 ; Bostan et Turan, 2017 ; Alvarez, 2018), renvoyant bien souvent à l'œuvre formaliste du philologue Vladimir Propp (1895-1970) et à ses applications en littérature. Dans son ouvrage sur la morphologie du conte ([1928] 1968), celui-ci s'était efforcé de réduire son objet d'étude à sa plus simple structure en isolant et en répertoriant ses principales fonctions, des

unités minimales du conte correspondant fondamentalement à des actions du récit, il vise ainsi à dresser une typologie du conte. Certaines s'inscrivent directement dans sa continuité, envisageant des études comparatives ludo-narratologiques (Brusentsev *et al.*, 2012 ; Bostan et Turan, 2017), tandis que d'autres envisagent cette modélisation d'un point de vue plus général, adoptant une démarche qu'Alvarez (2018) qualifie d'« approche atomique ». Celle-ci est décrite comme une analyse méthodique et outillée à travers laquelle ses auteure-s tentent de déceler la plus petite unité du jeu vidéo, et ce, soit à des fins taxonomiques, comme avec les « briques de *gameplay* » (Alvarez, 2018, p. 21), soit en vue d'en révéler une sorte de support génératif que l'on pourrait comparer à une grammaire du jeu vidéo (Lindley, 2005 ; Koster, 2005). C'est principalement à ce deuxième type de démarche que nous nous sommes intéressés et c'est à leur suite que nous avons tenté de mettre en lumière une morphologie du médium vidéoludique, définie dans ce contexte comme l'étude des formes du jeu vidéo, des structures dans lesquelles elles interviennent, ainsi que des relations que ces parties entretiennent entre elles.

- 3 Pour ce faire, nous commencerons par un tour d'horizon qui, quoique fortement résumé, reprendra les grands points de ce qui constitue déjà un riche héritage théorique. Nous repartirons ensuite de ces travaux pionniers et de leurs critiques pour pousser plus avant cette même réflexion, avec la proposition d'un modèle concret applicable à l'analyse du jeu vidéo, basé sur les concepts de *ludème* et de *séquence*. Nous poursuivrons avec quelques applications et terminerons ensuite brièvement par quelques pistes de réflexion dégagées à partir de ce modèle.

## Un panorama très diversifié

- 4 La question de la formalisation des jeux vidéo a été pensée sous de nombreux angles, qui s'écartent parfois sensiblement des théories linguistiques et littéraires citées comme point de départ de ces recherches. Ces angles peuvent aussi varier fortement d'une auteure ou d'une langue à l'autre, mais il est tout de même possible de distinguer certaines tendances ainsi que des publications en chaîne au début des années 2000. Cette volonté de réduire le jeu à sa plus simple expression s'inscrit généralement dans une perspective visant à mieux définir le jeu, ou la jouabilité (*gameplay*). Et bien que nous aborderons plus bas les limites de ces premiers travaux, notamment par le passage des *game* aux *play studies*, on peut à nouveau tracer un parallèle ici entre ces approches et les motivations des formalistes russes et des courants successifs, qui cherchaient aussi à définir les qualités immanentes des textes littéraires, à l'image de la fameuse littéranité (*literaturnost*) de Jakobson (1973).
- 5 Sans retracer ici toute l'histoire de la question ni développer chacun des concepts présentés,<sup>1</sup> nous pouvons cependant situer un début de réflexion en ce sens chez Crawford, à qui l'on pourrait vraisemblablement attribuer la métaphore langagière du jeu vidéo (Schmoll, 2016, p. 130). Dans ses écrits, l'auteur développe ainsi un système de pensée basé sur un schème langagier, précisant que les jeux seraient essentiellement une combinaison de « verbes » (des actions) et de « noms » (des existants), tout en signalant que leur structure reposerait avant tout sur les actions qui y prennent place, au même titre qu'un récit (Crawford, 2004). L'intérêt de Crawford est néanmoins fortement influencé par les systèmes de narration interactive, et si l'on peut trouver des propositions antérieures plus ou moins semblables, en lien avec le jeu de société



notamment, c'est en tout cas en réaction à ses travaux qu'émergeront ensuite d'autres études, toutes centrées sur le jeu vidéo.

- 6 À la même période apparaissent également deux autres ouvrages, souvent mentionnés comme références eux aussi, et dans lesquels on trouve de multiples échos aux points soulevés dans le présent article. Les notions de schémas primaires (*primary schémas*) et d'atomes de choix (*choice molecules*), développées par Salen et Zimmerman (2004), reviennent en effet fréquemment dans la littérature. Visant à révéler la richesse des jeux et à fournir une méthode standardisée pour les étudier, ces notions correspondent respectivement aux angles sous lesquels il est possible d'aborder cet objet (règles, jeu, culture, etc.), ainsi qu'aux actions réalisables par les joueurs et les joueuses (2004). Ces dernières sont intimement liées au schéma des règles, qui est décrit comme le plus important dans la mesure où c'est cette dimension qui distingue le jeu d'autres médias et qui guide les choix effectués dans le jeu, raison pour laquelle tous les autres schémas lui sont subordonnés (2004). Björk et Holopainen (2004) s'inscrivent dans leur continuité et reprennent directement quelques points des deux auteurs précédents, mais proposent quant à eux un cadre théorique plus large et détaillé, permettant d'établir ce qu'ils nomment des « patrons de conception » (*game design patterns*). Par cet intermédiaire, les auteurs espèrent de la sorte promouvoir un langage unifié pour la description de la jouabilité qui faciliterait l'étude et la création de jeux vidéo (2004, p. 3-4).
- 7 Ces trois approches se retrouvent par ailleurs dans un article de Cousins (2004), le premier peut-être à offrir une suggestion de modélisation formelle concrète, de même qu'un exemple laissant entrevoir de nombreuses perspectives d'analyse. En règle générale, les précédentes tentatives de formalisation du jeu vidéo s'assimilaient plutôt à des lignes directrices et restaient pour la plupart très théoriques. Dans sa volonté de hiérarchiser le jeu, Cousins s'emploie néanmoins à diviser une expérience de jeu en cinq niveaux d'interaction. Le premier niveau, celui des « éléments primaires » (*primary elements*) qu'il considère comme le plus important, correspond à des actions simples (sauter, courir...), tandis que le second et le troisième équivalent à des missions ou objectifs plus larges, après quoi viennent des subdivisions propres à chaque jeu et l'œuvre considérée dans son entièreté (2004). Par l'étude de quelques cas, il envisage ensuite des prolongements qui se rapprochent à bien des égards de la rythmanalyse (Triclot, 2019), et parvient à montrer l'intérêt de chacun des niveaux dans le processus de design de jeux (*game design*).
- 8 Dans l'ensemble, ces auteurs se rejoignent pour affirmer la nécessité de définir plus précisément la structure du jeu vidéo, que ce soit sur le plan de l'analyse ou de la conception du jeu. Cette ambition présente un double intérêt, dans le sens où un modèle efficace offrirait une meilleure prise à la fois aux concepteur·trice·s et aux chercheur·euse·s sur l'objet en question, mais leur permettrait aussi de se reposer sur un lexique et un cadre théorique commun, ainsi qu'une méthode structurée pour l'étude et la compréhension du jeu vidéo (Church, 1999 ; Sicart, 2008 ; Albinet, 2010).

Il est grand temps que les concepteurs et conceptrices de jeu vidéo cessent de recourir à des termes énigmatiques et ambigus tels que *ressenti*, *fun* et *immersion*. En vous penchant de plus près sur les jeux que vous créez ou auxquels vous jouez, vous y verrez des structures qui paraissaient invisibles à première vue. Vous pourrez écarter l'anecdotique et vous concentrer sur l'essentiel. Vous serez alors mieux armés pour déterminer « en quoi » et « pourquoi » tel jeu est ou non une réussite. Vous aurez également à disposition un cadre de référence grâce auquel vous

pourrez échanger avec force détails. À l'image des autres disciplines, nous devrions nous aussi nous organiser autour d'une terminologie et de méthodes communes. Nous ne pourrions qu'en profiter en tant que professionnel·le·s du jeu vidéo. (Cousins, 2004, p. 54)<sup>2</sup>

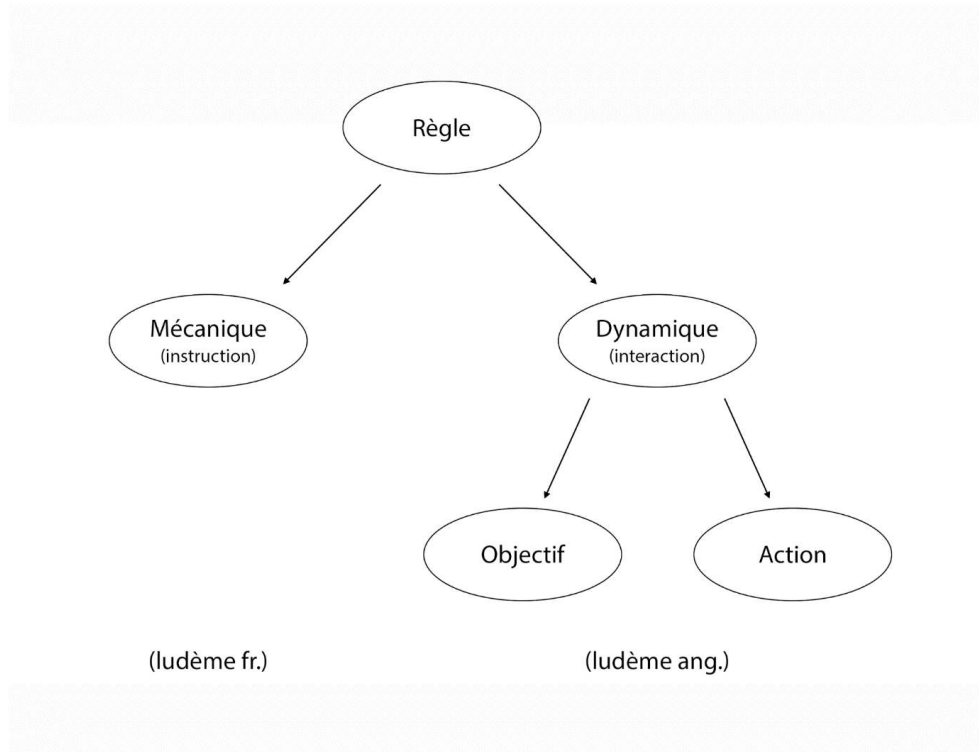
- 9 On peut dès lors trouver toute une panoplie de cadres théoriques qui reflètent une tentative de description, de clarification et d'unification des bonnes pratiques en matière de conception de jeux vidéo (Bojin, 2010). Toutefois, on ne trouve pas encore, à l'heure actuelle, de réelle synthèse de la problématique ou de modèle prévalent, à l'exception de quelques contributions qui constatent simplement la diversité de la terminologie proposée ou les limites des modèles existants.

## Des ludèmes entièrement focalisés sur les règles

- 10 Parmi les termes recensés, le *ludème* a suscité une attention particulière et illustre à lui seul la complexité et les limites de ces approches. Complexité, car ce seul terme recouvre différentes significations, parfois incompatibles, et s'est vu attribuer différentes paternités. De fait, dans les ouvrages francophones, le ludème est tantôt attribué à Borvo, tantôt à Berloquin (Parlett, 2007), mais ce dernier est toujours lié au système de règles et au jeu de table, tandis que les anglophones l'envisagent toujours du point de vue de l'interaction dans le jeu vidéo. Le premier sens est selon nous un héritage clair des études structuralistes consacrées au jeu de société, où les règles étaient primordiales et de surcroît connues à l'avance des joueurs et des joueuses, contrairement au jeu vidéo qui conserve une part d'incertitude et dissimule parfois volontairement des informations à ses utilisateur·trice·s. Cependant, son apparition dans cet autre domaine, que l'on devrait à Cousins avant qu'il ne transforme ses ludèmes en éléments primaires (Koster, 2005), semble avoir donné un autre souffle à ce concept.
- 11 Dans d'autres cas, le ludème engloberait toutes ces acceptions et se rapporterait à la volonté même de déconstruire le jeu vidéo. Ainsi, là où le morphème désigne la plus petite unité de sens et le phonème la plus petite unité sonore ou distinctive du langage, le ludème caractérise la plus petite unité de jeu, un élément fondamental de la structure ludique. C'est d'ailleurs cette définition assez transparente du mot qui le rendrait si populaire selon Depaulis (dans Parlett, 2007). Mais, comme on peut le remarquer, le concept de ludème est lié à la notion de règles dans tous les cas :
- Un ludème représente un élément conceptuel de jeu. Il se trouve au cœur des règles constitutives de celui-ci. Il ne s'agit donc pas d'un composant du jeu, comme des cartes, des jetons, des personnages, mais plutôt de lois qui gouvernent ces différents composants : ce que le joueur peut ou ne peut pas faire avec chaque composant, ainsi que les interactions possibles et impossibles entre les différents composants. Il permet de décrire la structure ou « grammaire » du jeu. (Schmoll, 2016, p. 131)
- 12 Pour synthétiser toutes ces définitions assez hétérogènes, il est tout à fait possible de repartir de la notion de mécanique de jeu, car celle-ci jouit d'un usage déjà répandu dans la littérature et résume parfaitement l'état de la question, y compris la grande ambiguïté liée à la notion de règle qui est invariablement mentionnée par ces auteur·e·s. En citant les différents usages de ce même concept, Sicart (2008) remarque ainsi que des auteur·e·s, comme Avedon (1971), opèrent une distinction entre les différentes formes d'interaction prenant place dans le jeu et les règles qui régissent

celles-ci, alors que d'autres, comme Lundgren et Björk (2003), n'y verront qu'une seule et même chose. D'autre part, celles et ceux qui s'intéressent aux questions d'agentivité distinguent également les actions isolées, que Sicart associe aux véritables mécaniques de jeu, des objectifs plus larges repris chez Järvinen (2008) par exemple (Figure 1).

Figure 1. Différentes acceptions de ludème et de « règles » du jeu.

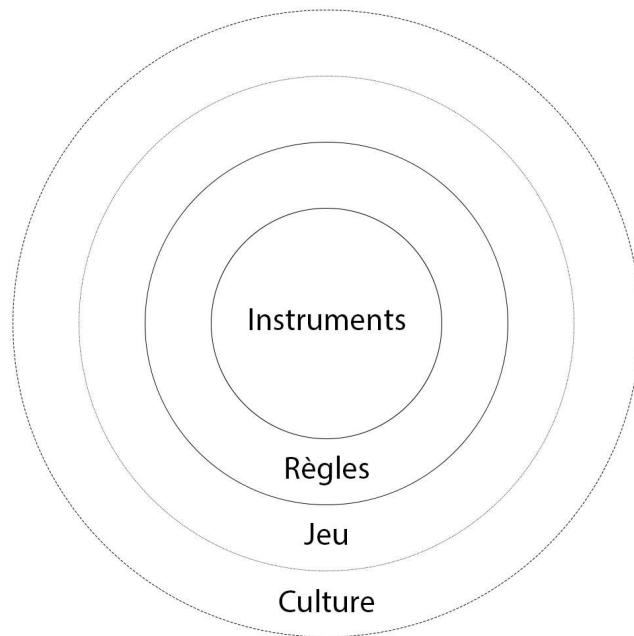


- 13 Que l'on parle de ludème, de mécaniques de jeu ou d'autres notions encore, nous aurions donc d'un côté une conception principalement « mécanique » de l'unité minimale ludique, qui décrirait les règles du jeu ou, pour éviter la confusion, les instructions telles qu'on pourrait les retrouver dans un manuel. Cette définition correspond à celle qui est donnée au ludème par Bura (2006), Borvo (1977) et Berloquin (cité dans Parlett, 2007). D'un autre côté, nous aurions alors une dimension plutôt « dynamique » des atomes de jeu, où l'accent est placé sur les possibilités d'interaction du jeu vidéo et sur le champ d'action offert ou sollicité par les joueurs et joueuses.<sup>3</sup> Cette seconde interprétation se rapproche en ce sens des verbes de Crawford, mais celles et ceux qui la mobilisent insistent sur la nécessité de définir plusieurs niveaux de granularité en répartissant les ludèmes de façon hiérarchique (Cousins, 2004 ; Koster, 2005).
- 14 Nous nous sommes attachés ailleurs à pousser plus avant la démarche structuraliste et à formaliser la figure 1 au travers des termes *motifème* et *kinème*, déjà attestés dans les sciences humaines et les études du jeu (Hansen, 2019, p. 34-41). Cette synthèse a montré que, malgré l'acception très large attachée à la notion de règles, la conception dynamique des modèles formels domine fortement les études spécifiques au jeu vidéo. En dernière analyse, cette entreprise a en outre permis de souligner que ces diverses tentatives de formalisation soulèvent des problèmes similaires.

- 15 Cette dernière observation a déjà été formulée de diverses façons par la plupart des auteurs mentionnés jusqu'ici. Parmi ces critiques, nous pouvons notamment retenir la simple diversité des approches proposées, parfois dans des directions incompatibles pour un même terme, ou le fait que la majorité d'entre elles sont difficilement formalisables et utilisables en pratique. Selon Sicart (2008), toutes ces approches ne sont pas suffisamment détaillées, dans le sens où elles ne mettent pas clairement en évidence une grille de critères qui autoriserait leur emploi dans une analyse formelle. Dans le cas des mécaniques de jeu, que l'on peut aisément généraliser aux démarches similaires, l'auteur note qu'elles ne parviennent effectivement pas à « expliquer comment identifier une mécanique, ou un ensemble de mécaniques, ni comment celles-ci se rapportent au système de règles » (Sicart, 2008).
- 16 Sur ce dernier point, on peut également regretter l'absence d'un lien solide entre les différentes parties des schémas ou des concepts proposés. S'il est parfois fait mention de règle ou d'interaction, parfois d'action ou d'objectifs, sous un nom ou sous un autre, il n'apparaît pas toujours clairement de combinaison et de relation évidente pour toutes ces notions. Or, ce manque de liaisons fondamentales colle difficilement à l'exigence de systématisme d'une analyse méthodique clairement structurée (Björk, Holopainen, 2004, p. 33 ; Sicart, 2008). Pour cette raison, il est impératif que ces outils conceptuels soient mieux définis et agencés s'ils doivent pouvoir être facilement mobilisés (Cousins, 2004, p. 51). À cet égard, il convient de remarquer, du reste, que la métaphore langagière et son lexique ne tiennent que jusqu'à un certain point, et qu'ils doivent nécessairement faire place à un appareil de définitions propres au jeu vidéo.
- 17 Dans ce sens, on notera que toutes ces conceptions du jeu, qu'elles soient plutôt mécaniques ou dynamiques, laissent invariablement en marge de leur analyse ce que Crawford (2004) appelle « noms » et que Parlett (2007) nomme « instruments », c'est-à-dire les éléments du jeu. À ce titre, il a aussi été reproché à ces modèles entièrement centrés sur les règles d'être trop abstraits et arbitraires. En effet, les tentatives de formalisation, et par extension le jeu vidéo, ne sauraient être réduits à un ensemble de règles, pour la simple raison que l'expérience des joueurs et joueuses n'est pas uniquement tributaire de celles-ci (Arsenault, 2005, p. 128). De toute évidence, « ils sont jeu, mais ils sont aussi vidéo » (Triclot, 2011). Le ludème, s'il constitue l'unité de base du jeu vidéo, doit par conséquent traduire lui aussi cette dimension plurisémiotique et ajouter à l'interaction l'image, le son, etc. Ce constat est partagé en outre par Cousins (2004), Salen et Zimmerman (2004), sans qu'il soit toutefois possible d'y trouver d'écho dans leur modèle formel.
- 18 Enfin, les règles imposent par ailleurs une vision normative du jeu et laissent peu de place aux usages réels, volontaires ou non, qui sont faits des ludèmes, à la fois par les joueuses et par les concepteurs. Le design peut être défini, *in fine*, comme le processus au travers duquel les concepteurs et conceptrices créent un contexte dans lequel les joueurs et joueuses trouveront du sens (Salen et Zimmerman, 2004, p. 44). Pour être réellement utile, le modèle formel doit donc rendre compte de la manière dont les usages se déploient chez ces acteur-trice-s et comment ceux-ci produisent du sens. Autrement dit, une grammaire du jeu doit illustrer comment le jeu véhicule certaines informations et comment les utilisateur-trice-s se les approprient. Les atomes de jeu, pour leur part, ne doivent pas être envisagés « comme une liste finie de verbes définis *a priori*, mais comme un élément constitutif du jeu qui se trouve à la base de la construction du sens » (Bojin, 2010, p. 26).

- 19 Pour remédier à ces lacunes, diverses solutions ont naturellement été suggérées. Dans un premier temps, Sicart (2008) suggère de mettre en correspondance les mécaniques et l'expérience des joueuse-s, en reliant les règles aux éléments du jeu (« *game elements* »). La morphologie du jeu vidéo, pour ce faire, devrait partir des éléments concrets et manipulables sur lesquels concepteur-trice-s et joueuse-s ont une prise directe, à savoir les instruments qui avaient été jusqu'à présent largement mis de côté. Elle devrait dès lors prendre en compte non pas uniquement les règles, mais toutes les dimensions du jeu vidéo qui participent à la construction du sens (Salen et Zimmerman, 2004, p. 41-43). Troisièmement, le modèle théorique élaboré devrait idéalement distinguer plusieurs niveaux hiérarchiques pour laisser place à une analyse plus fine (Cousins, 2004 ; Koster, 2005), ou tout du moins refléter la présence de ces objets dans un environnement donné qui contraint et justifie leur utilité et qui doit lui aussi être pris en compte (Pinchbeck, 2009). Enfin, il faudrait s'intéresser davantage, à l'avenir, à l'usage qui est fait de ces éléments par les designers et les utilisateur-trice-s, et expliquer comment ceux-ci approchent le jeu vidéo, puisque, comme le résume très bien Bojin (2010, p. 30), « le design d'un jeu est une co-construction des joueuse-s et des concepteur-trice-s ».
- 20 Il ne faut cependant pas oublier que toutes ces contributions s'insèrent dans un axe de recherche encore peu exploré et qu'elles constituent à ce titre les tout premiers fondements d'un effort de théorisation. Chaque auteure ayant abordé le sujet, même pour en souligner les faiblesses, reconnaît l'intérêt et la plus-value apportée par ces propositions de langage formel liées au design de jeux. La thématique de ce numéro en est d'ailleurs une autre preuve. Il reste néanmoins possible de prolonger ces réflexions et de leur donner un nouvel élan, en cherchant à redéfinir le ludème à la lumière des remarques qui précèdent.
- 21 Les rapprochements que nous faisons au départ entre les études du jeu et les études structuralistes en littérature ne s'arrêtent donc pas là, puisque, outre un intérêt commun pour les qualités immanentes de leur objet d'étude et la recherche d'une meilleure définition, on peut opposer aux actuelles propositions de formalisation les mêmes critiques qui ont été lancées à l'encontre des formalistes et structuralistes auparavant. Malgré la profusion des méthodes proposées, on reprochait effectivement à celles-ci d'être trop réductrices et de ne pas accorder suffisamment d'importance aux usages. De la même manière, la sémiotique peut fournir ici les mêmes pistes de solution qu'elle a pu apporter à l'étude des textes. Le retour aux éléments concrets envisagés dans des situations d'énonciation réelles et l'intérêt pour la construction de sens résonnent de ce fait admirablement avec les postulats fondamentaux de la discipline, que l'on retrouve entre autres chez Salen et Zimmerman (2004, p. 40-47) et qui seraient incontournables, selon les auteure-s, pour la conception de jeux vidéo. Si l'on repart des schémas primaires évoqués par cette chercheuse et ce chercheur, il faudrait dès lors commencer par replacer les éléments ou instruments du jeu au centre de notre démarche (Figure 2).

Figure 2. Replacer les instruments au centre de la démarche.

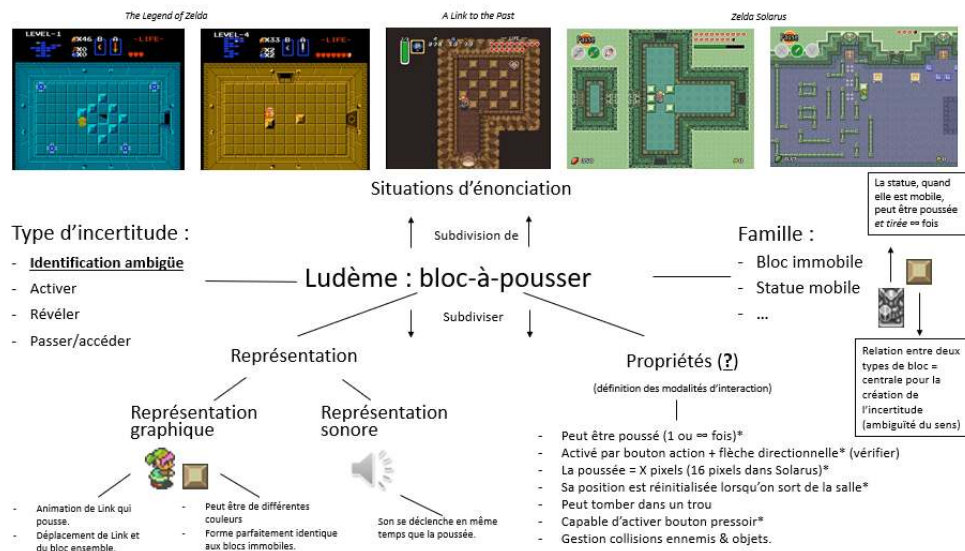


Adaptation des schémas primaires de Salen et Zimmerman (2004, p. 102).

## Repenser le ludème

- 22 Plus récemment, une autre conception du ludème a été proposée dans les travaux d'Hurel (2020) sur la création de jeu en amateur. Or, cette approche présente ceci d'intéressant qu'elle n'est pas directement liée à la volonté de proposer un langage formel, mais qu'elle est née de la pratique (celle des créateurs et créatrices amateur·e·s) et d'un besoin (celui de pouvoir expliquer et décrire cette activité). Dans sa thèse, l'auteur décrit ainsi une unité séparée en trois composantes : sonore, graphique, et une troisième désignée sous l'appellation « propriétés » que nous avons reprise et qualifiée par la suite de mécanique (Figure 3).

Figure 3. Le ludème décrit par Hurel (2018)



- 23 Ce ludème peut aisément être ramené aux objets qui constituent le jeu (une arme, un outil, un ennemi, une partie du décor, l'avatar du joueur, etc.). Il correspond à un élément qui fait partie intégrante du jeu et qui, par combinaison avec d'autres ludèmes, donne forme à cet univers. Dans cette perspective, l'élément de base suggéré par Hurel (2020) ne renvoie pas simplement à une unique spécificité ludique considérée hors contexte, mais à une unité complexe, un instrument du jeu pleinement intégré dans une situation d'énonciation.
- 24 Ce retour aux instruments prend tout son sens d'un point de vue sémiotique, dans la mesure où l'univers d'un jeu n'est finalement qu'un système élaboré de signes. Comme l'expliquent Salen et Zimmerman (2004, p. 43), « l'univers de Mario [pour *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985], par exemple, est construit à partir d'un système de signes représentant des pièces magiques, des étoiles, des tuyaux, des ennemis, des plateformes dissimulées et d'autres éléments, et ce sont ces signes qui représentent conjointement le monde présenté aux joueurs et aux joueuses, sous forme de sons, d'images, d'interactions... » (Figure 4).

Figure 4. Inventaire de ludèmes disponibles pour la construction d'un niveau de *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015).



- 25 La meilleure analogie d'un inventaire « ludémique » serait d'ailleurs peut-être l'ensemble des éléments de construction présentés aux joueurs et joueuses dans un éditeur tel que *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) ou encore dans un jeu « bac à sable » comme *Minecraft* (Mojang, 2011). Évidemment, le but de notre démarche n'est pas de constituer des classes finies de ludèmes, comme le faisait Propp avec le conte, bien qu'il serait possible de répertorier et de comparer les inventaires de divers jeux. L'objectif visé avant tout est de pouvoir identifier les unités minimales de chaque jeu intervenant au sein d'un ensemble plus large et potentiellement illimité, mais qui est, dans tous les cas, partagé par la communauté de joueurs et joueuses (Figure 5).

Figure 5. L'inventaire tel qu'il se présente en mode créatif dans *Minecraft* (Mojang, 2011)



- 26 Pour parvenir à déceler ces unités minimales, ou ludèmes, il peut être utile de passer par les composantes qui lui donnent sa substance. La première dimension que nous mentionnerons, la composante sonore, est peut-être la plus explicite et renvoie assez intuitivement au(x) son(s) qui est (sont) associé(s) à l'objet. Malgré l'importance des

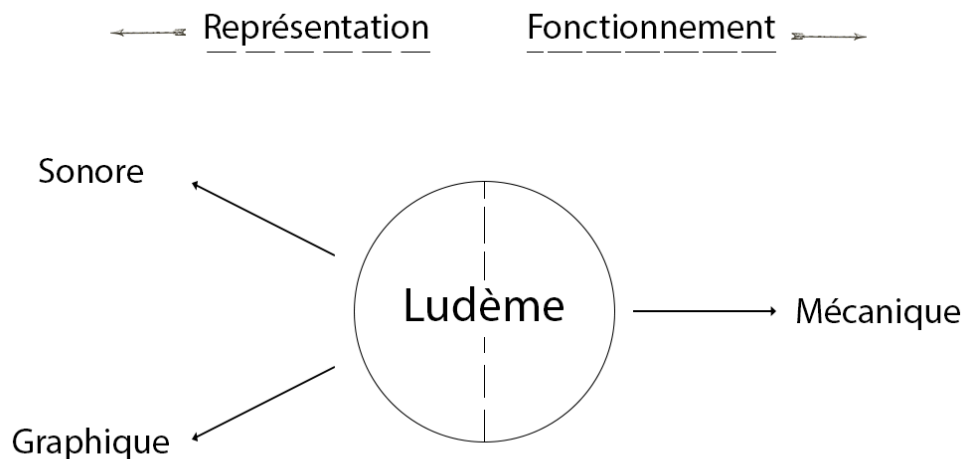


effets sonores pour l'expérience de jeu et la contribution des sons dans la production de sens, force est de constater que les travaux consacrés à ceux-ci sont peu représentés dans les études francophones du jeu vidéo (Genvo et Pignier, 2011). Ils n'en restent pourtant pas moins essentiels, et il est même facile de trouver des utilisations astucieuses de cette composante ludique. Dans *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Nintendo, 2004), par exemple, les sons émis par les parois rocheuses sont le seul moyen de repérer certains passages secrets. Leur utilité est bien sûr plus généralisée et pourra servir ailleurs à indiquer le résultat d'une action sur un objet (par exemple pousser un bloc ou déverrouiller une porte), à prévenir le joueur ou la joueuse d'un danger (par exemple si un ennemi décoche une flèche) ou simplement à renforcer la cohérence de la diégèse (par exemple en associant les animaux du jeu et leur cri). On pourra aussi noter, de manière purement illustrative, que certains sons sont joués uniquement après interaction, tandis que d'autres sont joués par intermittence ou en continu, selon la fonction qu'ils remplissent.

- 27 Le deuxième élément pouvant faire varier le ludème, et peut-être le plus facile à distinguer, est tout simplement son apparence graphique. On peut le rapprocher des lutins ou *sprites*, qui apparaissent tels quels dans un éditeur WYSIWYG<sup>4</sup> et qui peuvent être directement déplacés sur la carte (cf. figure 4). Ici aussi, cette composante pourra servir plusieurs fonctions, comme transmettre des informations sur la jouabilité ou donner une saveur à l'univers ludique. Si l'on prend l'exemple de *Minecraft*, et toujours sans chercher à être exhaustif, on peut en outre distinguer plusieurs types d'images, certaines apparaissant immobiles (les blocs de construction), animées (l'eau ou la lave) ou tout à fait interactives (les animaux ou ennemis).
- 28 La troisième composante, enfin, est plus complexe et plus difficilement accessible. Ces propriétés mécaniques sont probablement ce qui s'assimile le plus aux unités et aux concepts définis par les auteurs présentés dans les premières sections. Cependant, on ne retiendra objectivement ici que les attributs codés de façon immuable par les concepteurs et conceptrices. Une telle conception des propriétés mécaniques permet de considérer les propriétés constantes déterminées par avance, mais qui impliquent *ipso facto* les usages avoués, dissimulés ou imprévus du ludème. Envisagées en ce sens, les composantes mécaniques n'empêchent aucunement de repartir du ludème pour exposer des questions de jouabilité émergente (*emergent gameplay*), de détournement, etc. Pour faciliter l'explication de ces éléments, on peut à nouveau repartir des éditeurs de jeux WYSIWYG, où les propriétés sont clairement reprises dans des fenêtres contextuelles, spécifiant par exemple la direction de la poussée ou le nombre d'interactions possibles des blocs-à-pousser de la série *Zelda*.
- 29 Les propriétés mécaniques du ludème s'apparentent en quelque sorte aux mécaniques de jeux dans le sens le plus restrictif qui leur a été donné par Cook. Elles apparaissent alors comme « un système de règles qui [...] pousse les utilisateurs et utilisatrices à explorer et à apprendre les propriétés qui composent le champ des possibles » (Cook, 2006). Dans ce cas, si l'on reprend l'exemple de *Minecraft*, on peut noter que tous les éléments du jeu possèdent différentes propriétés telles que la dureté, la résistance aux explosions ou à certains outils, etc. Le joueur et la joueuse se voient dès lors obligés d'expérimenter pour se familiariser avec les différents éléments, parfois à leurs dépens, comme les novices qui tenteraient d'obtenir le précieux diamant de *Minecraft* avec une pioche en pierre.

- 30 Ces mécaniques sont donc *a priori* inconnues des joueuseuses et contraignent le fonctionnement du ludème dans le jeu. Néanmoins, cette part d'incertitude est compensée par les deux autres composantes qui sont quant à elles directement perceptibles. À l'image du signe linguistique, le ludème se présente alors comme une combinaison biface d'éléments externes quasi physiques et de mécaniques internes. Le signe vidéoludique est à ce titre fortement lié aux signes, aux rétroactions (*feed back*) et au principe d'affordance (Pincheck, 2009 ; Albinet, 2010), qui permettent aux destinataires de déduire ces propriétés internes et de passer ainsi de la représentation au fonctionnement (Figure 6).

Figure 6. Schématisation du ludème et de ses trois composantes



- 31 On peut d'ailleurs établir un lien entre le ludème tel qu'envisagé ici et le modèle de la jouabilité basé sur les affordances de Pinchbeck (2009). Dans cette contribution, l'auteur présente un modèle formel lui aussi basé sur les éléments du jeu, à partir duquel les joueurs et joueuses doivent extraire du sens, c'est-à-dire l'ensemble des actions qui leur sont permises. Le modèle de Pinchbeck fait donc la part belle aux interactions, qui s'assimilent aux propriétés mécaniques de notre ludème, mais sans pour autant oublier les percepts qui permettent d'inférer les actions rendues possibles par ces éléments. Cette recherche d'affordances, qui apparaît comme l'activité première de l'acte vidéoludique selon l'auteur, concerne également l'environnement dans lequel l'élément intervient. Ceux-ci ne peuvent en effet être dissociés, car l'apparition de l'objet dans ce contexte spécifique contribue tout autant à lui donner du sens.

## Une double articulation du jeu vidéo ?

- 32 De toute évidence, les ludèmes n'apparaissent pas isolément et peuvent être mis en relation avec ceux qui cooccurrent dans une même situation d'énonciation. Si les ludèmes se rapprochent du vocabulaire, pour reprendre la métaphore du langage, alors leur agencement dans cet environnement pourrait être comparé à une forme de syntaxe. C'est peut-être même précisément ce point qui pourrait nous permettre de

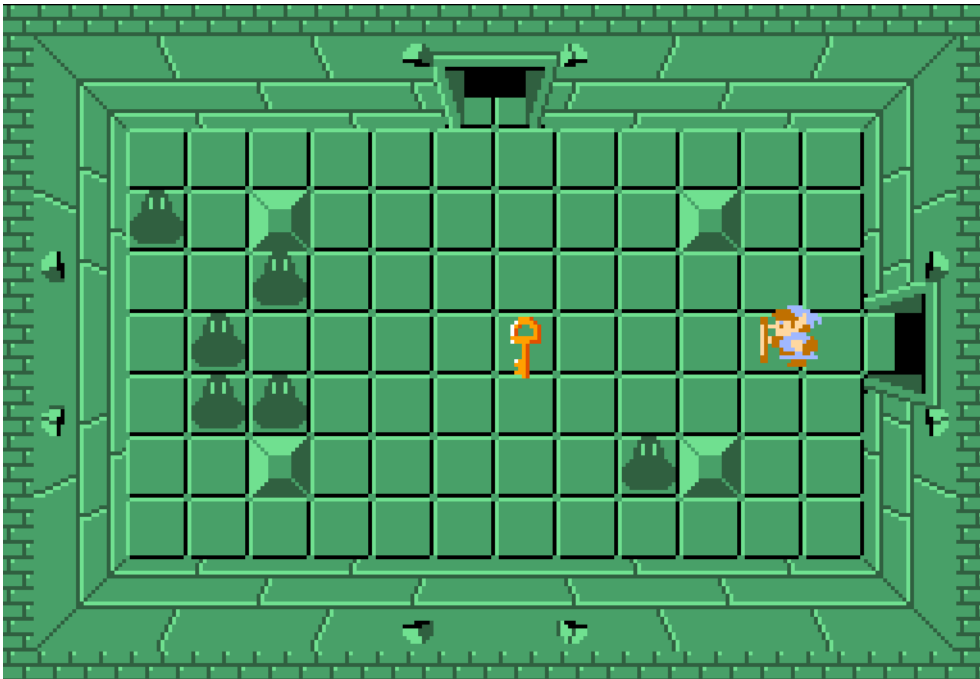
nous rapprocher d'une véritable « grammaire du jeu vidéo », au sens où l'entendent Salen et Zimmerman, même si nous verrons par la suite que d'autres dimensions s'ajoutent à ce parcours interprétatif.

Nous pouvons aussi envisager le contexte en lien avec la notion de structure, que la sémiotique définit comme l'ensemble des règles ou des recommandations qui stipulent comment les signes (ou les éléments d'un système) doivent être combinés. Dans le cas des langues par exemple, la structure est appelée grammaire. Les règles grammaticales d'une phrase contribuent à créer une structure décrivant comment les mots peuvent être agencés ou non. Nous pouvons voir ces règles comme une structure invisible, car nous ne sommes pas toujours conscients de leur présence. Dans le contexte vidéoludique, ce concept de grammaire prend la forme de règles régissant la structure du jeu et décrivant comment tous les éléments du jeu interagissent les uns avec les autres. La structure (des langues ou des jeux) opère en grande partie comme le contexte et participe au processus de construction du sens. En organisant les éléments du système de façon spécifique, elle contribue à créer du sens. (Salen, Zimmerman, 2004, p. 45)

- 33 Tout système signifiant, qu'il s'agisse de la langue, du jeu vidéo ou d'autres systèmes encore, est naturellement doté d'une « morphologie intentionnelle » (Fontanille, 1998, p. 21). Par ce terme, il faut comprendre que le jeu est marqué d'une intentionnalité qui le pousse à s'organiser et à signifier, autrement dit à produire du sens. C'est probablement cela qui différencie un jeu pensé par l'humain d'une création artificielle automatique, par exemple en VGDL<sup>5</sup> (Nielsen *et al.*, 2015). La recherche du sens et l'interprétation des signes passent donc à la fois par le design des ludèmes et par leur agencement syntaxique dans une unité d'ordre supérieur que nous avons nommée *séquence*.
- 34 Cette unité de second ordre correspond généralement à un niveau, une salle, un chapitre ou autre, selon le jeu, et coïncide en réalité avec les subdivisions déjà proposées par Cousins (2004), ou avec la taille des « boucles de jeu » données par Albinet (2010, p. 105-108). Dans tous les cas, il s'agit d'une unité cohérente et délimitée, qui offre un certain défi aux joueur·euse·s, à l'image des boucles de jouabilité (*gameplay*), et qui les entraîne invariablement vers une autre séquence jusqu'à atteindre la fin du jeu.
- 35 À nouveau, les grands classiques des jeux console offrent peut-être la représentation la plus aisée de ce que serait un « énoncé vidéoludique » (Figures 7 et 8). Pour décrire l'agencement des ludèmes dans un Super Mario, par exemple, il semble logique de repartir de cette première division du jeu, dans ce cas un « niveau », qui possède à la fois un point de départ (à savoir l'endroit où apparaît Mario [*spawn*] et où commence le jeu) et une fin déterminée (le drapeau de fin de niveau).

Figure 7. Un « niveau » dans Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)



Figure 8. Une « tuile » dans *The Legend of Zelda*. (Nintendo, 1987)

- 36 On pourrait se demander néanmoins si ce type de division convient toujours aux jeux plus modernes. Dans ces cas, même si les découpages sont moins nets, ils restent toujours présents, bien que l'on puisse remarquer que la séquence s'agrandit pour accueillir un plus grand nombre et une plus grande diversité de ludèmes. Les jeux à monde ouvert ne font pas non plus exception, et ce, pour la simple raison que ce découpage séquentiel est nécessaire pour segmenter à la fois le travail de conception et l'activité ludique. Il est ainsi possible de prendre des jeux beaucoup plus récents et portés sur l'exploration, comme *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) ou *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), et d'y retrouver de multiples zones qui font invariablement usage des mêmes ludèmes. Ce sont parfois des séquences qui sont reprises dans leur entièreté ou renouvelées avec une légère modification de certains aspects, que ce soit au niveau du thème donné à l'environnement, des ennemis, des objectifs, de la difficulté, etc. On pourrait se demander néanmoins si ce type de division convient toujours aux jeux plus modernes (Figure 9).

Figure 9. Comparaison du jeu *The Legend of Zelda : Link's Awakening* (Nintendo, 1998) et de sa nouvelle version (Nintendo, 2019)

- 37 Il en va de même pour les jeux bac à sable (*sandbox*) tels que *Minecraft* (Figure 10). Ceux-ci ne seraient pas différents des jeux traditionnels selon Albinet (2010, p. 106), si ce n'est que les joueur·euse·s y possèdent une plus grande liberté et en déterminent une partie des codes, dans ce cas précis grâce à un inventaire limité de ludèmes et aux propriétés qui leur sont associées par défaut. Ce sont donc les utilisateur·trice·s qui définissent et délimitent leurs propres séquences, qui les organisent et les peuplent selon leurs souhaits.

Figure 10. Des constructions éparses dans *Minecraft* (Mojang, 2011)



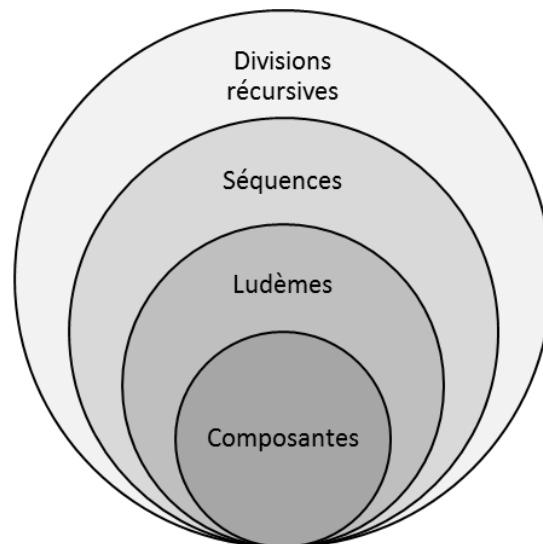
- 38 Par l'étude du ludème et de l'organisation ludémique, nous pouvons par conséquent poser un regard sur la façon dont les concepteur·trice·s injectent du sens dans leur objet et dont les joueur·euse·s l'interprètent. Ces deux niveaux de structure évoquent à notre sens le concept de double articulation du langage, qui nous paraît s'appliquer également au modèle vidéoludique. Le premier niveau d'articulation correspondrait dès lors aux ludèmes (que l'on peut opposer sur le plan paradigmatique, ou conceptuel, notamment dans le cadre d'une approche taxonomique), tandis que la deuxième articulation serait à chercher au niveau des séquences (qui mettent en jeu les propriétés combinatoires des ludèmes et régissent leur configuration sur l'axe syntagmatique). La figure 11, donnée à titre d'exemple, reflète comment un stock fini d'unités minimales abstraites (à gauche) peut être mobilisé pour former une séquence logique et signifiante (à droite).

Figure 11. Schématisation sur *DeviantArt* des ludèmes opposables dans *Minecraft* (spasquini, 2020) et visualisation sur *Sketchfab* d'une séquence représentant la place du Vingt-Août (Liège) dans le même jeu (LiègeCraft, 2019)



- 39 Au-dessus des séquences, il serait par la suite possible de distinguer un nombre indéfini de découpages qui s'enchaînent par inclusion et récursivité. On trouverait ainsi plusieurs divisions qui, comme les niveaux supérieurs de *Cousins* (2004) et les boucles macro d'*Albinet* (2010), dépendent entièrement du jeu en question, mais qui contribuent elles aussi à segmenter le jeu. Dans *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) et *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), par exemple, les différents points d'intérêt sont regroupés dans des zones, elles-mêmes constituant des régions distinctes. Ces découpages macro pouvant toutefois varier fortement d'un jeu à l'autre, nous les reprenons dans la figure 12 sous la mention générique de *divisions récursives*.

Figure 12. Imbrication des différents niveaux de structure



- 40 Le jeu vidéo offre de ce fait des possibilités de description à différentes échelles, depuis les plus petits atomes de jeu jusqu'à l'œuvre considérée dans son ensemble. En décomposant l'expérience de jeu en une succession d'unités, le modèle résultant permet alors une description plus simple et productive de son objet. Si l'on revient un instant sur les solutions avancées plus haut en réponse aux limites des approches formalistes, nous pouvons voir que les ludèmes proposés par Hurel (2020) renvoient bel et bien aux composantes du jeu et qu'ils fournissent, sur la base de leurs caractéristiques et propriétés uniques, une prise concrète sur celui-ci. Envisagés dans une séquence, ils illustrent efficacement la façon dont ces éléments interagissent avec leur environnement et avec les objectifs du jeu pour former des scénarios signifiants.

On ne peut toutefois se limiter à cela, puisque certaines démarches similaires ont déjà été critiquées sur ce point. Parmi celles-ci, Triclot (2011, p.20-30) mentionne notamment les systèmes formels renfermés entièrement sur les règles du jeu, qui s'éloignent de leur objet d'étude et font abstraction des actes du joueur ou de la joueuse. La troisième recommandation pour une approche structurale non réductrice du jeu vidéo était donc de mettre en lien le modèle formel et les usages qui entourent cette activité, afin de prendre en considération la dimension pragmatique de sa grammaire.

- 41 La simple redéfinition que nous proposons du ludème reflète déjà une tentative de réponse à ces questions et s'efforce de recontextualiser (à plusieurs niveaux) l'unité minimale du jeu vidéo, mais cette dernière section nous permettra de confronter plus explicitement le modèle à des questions entourant le processus de création et l'acte ludique. Tout comme la linguistique s'est peu à peu éloignée des approches formelles pour s'étendre, au travers de courants tels que l'analyse de discours, la linguistique cognitive ou la sociolinguistique, aux pratiques réelles et aux usages de la langue en contexte, nous pouvons nous aussi repartir de ce système ludémique pour nous intéresser à ses dimensions sociales et aux processus de construction du sens. Si l'on envisage le jeu vidéo comme un langage, on pourra similairement se pencher sur la manière dont celui-ci influe sur les prises des spectateurs et spectatrices et sur la production de sens, en cherchant à voir par exemple comment ces règles peuvent être détournées, consciemment ou non, comment l'usage dicte à son tour de nouvelles conventions, ou encore comment la rupture avec les normes peut favoriser l'innovation.

## Prolongements : quelle place pour les usages ?

- 42 Une question que l'on peut facilement rattacher à l'idée de grammaire est celle de l'acquisition des codes : comment le jeu fait-il pour les transmettre et comment les joueuse:s abordent des jeux qui leur sont soit inconnus, soit familiers ? Pour commencer, nous pouvons supposer qu'il existe un « capital ludique » de base commun à la plupart des joueurs et des joueuses (Dozo et Krywicki, 2017). Pour exister, tout langage quel qu'il soit doit en effet être partagé par une communauté. L'expérience de ces personnes déterminera donc l'aisance avec laquelle elles s'approprieront un nouveau jeu. Cependant, le médium vidéoludique se renouvelle rapidement et un jeu, y compris d'une partie à l'autre, doit constamment confronter son destinataire à des situations nouvelles, faute de quoi il risque de perdre tout intérêt.
- 43 Il existe en outre de nombreux canaux par lesquels une personne peut se familiariser avec un jeu, mais l'apprentissage se fait la plupart du temps sans aucune autre forme de médiation que la pratique. Le joueur ou la joueuse se retrouve ainsi régulièrement en situation d'incertitude et est graduellement confrontée à des situations de plus en plus complexes. Dans cette optique, l'attention portée au design du jeu s'avère cruciale, puisque c'est grâce à l'agencement des éléments ludiques dans la séquence, de même qu'aux mécanismes d'affordance et de rétroaction, que le designer pourra faire passer des informations avec plus ou moins de succès. À l'inverse, c'est grâce aux différentes composantes ludémiques que nous présentions – et à l'interaction étroite entre les représentations externes et le fonctionnement interne des ludèmes – que les joueurs et joueuses pourront déduire et comprendre les mécaniques de ces objets.

- 44 Comme Koster (2005), on peut dès lors envisager le jeu comme un processus cyclique de recherche et de résolution d'énigmes (*pattern seeking* et *pattern solving*). Celui-ci est normalement guidé par la conception de niveaux de jeu (*level design*), qui doit idéalement prévenir les situations de blocage temporaire (*softlock*) ou définitif (*hardlock*). Mais la conception peut aussi volontairement briser les codes et aller à l'encontre de l'horizon d'attente des utilisateurs et utilisatrices. Dans ces cas particuliers, les créateurs peuvent miser sur leurs connaissances pour les surprendre, les amuser ou les pousser à s'interroger sur leurs actions, que ce soit à des fins parodiques de détournement (Figure 13) ou avec une réelle intention de créer un écart esthétique.

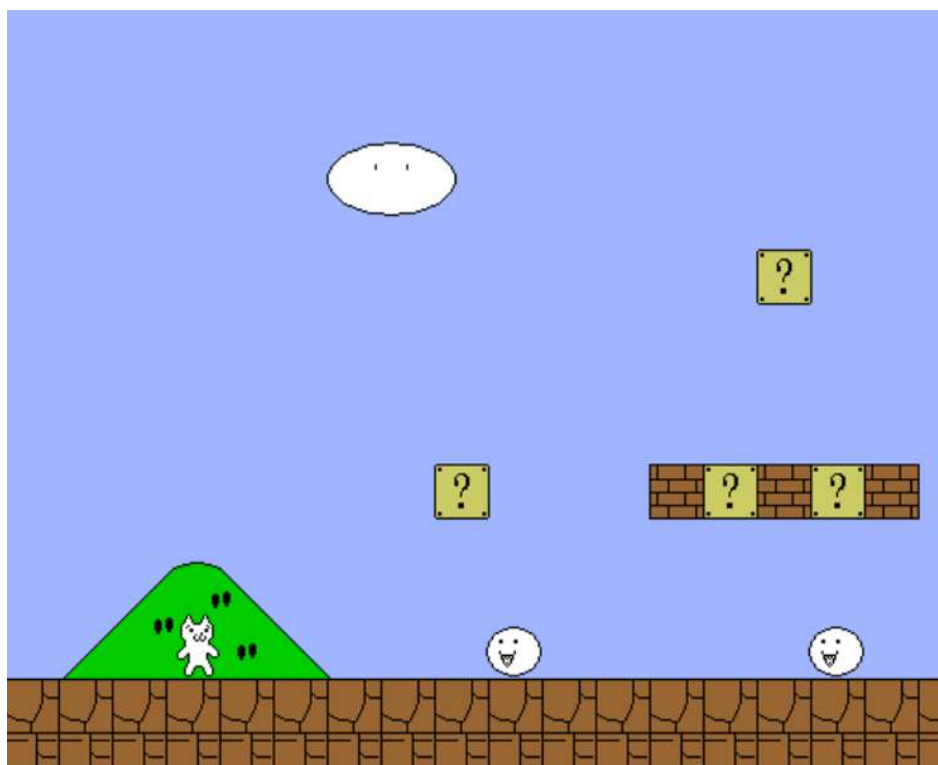
Figure 13. *The Legend of Zelda : Mystery of Solarus XD* (Solarus Team, 2011), version parodique d'un Zelda



- 45 La parodie évoque également la question du croisement de jeux ou de genres (*crossover*) et des œufs de Pâques (*easter eggs*), et il est vrai que les incursions sont particulièrement fréquentes dans la culture vidéoludique, mais ce sont parfois des séquences entières qui réapparaissent telles quelles. Les raisons sont plurielles (hommage, réappropriation, détournement, etc.), mais elles marquent toutes une forme d'intertextualité (Figure 14). De façon plus générale, Pinchbeck (2009) va même jusqu'à suggérer que ce sont les objets présents dans le jeu et les possibilités d'interactions offertes par ceux-ci qui permettraient de déterminer le genre d'un jeu vidéo ou d'expliquer comment certains se retrouvent à la frontière de plusieurs genres. Cette dernière question est bien entendu beaucoup trop vaste pour être développée dans ce travail, mais il nous semble que l'approche formaliste développée ici pourrait apporter un éclairage intéressant sur ce point, dans la mesure où l'intertextualité repose sur un processus de « reconnaissance » d'éléments vidéoludiques.



Figure 14. Le niveau 1-1 de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), repris et détourné dans *Syobon Action* (Gorka Ramirez Olabarrieta, 2007)



- 46 Enfin, la question de l'innovation est elle aussi très présente dans les études du jeu (Lessard et Therrien, 2015). Plusieurs auteure-s mentionné-es s'appuient sur leurs ouvrages pour pointer du doigt l'industrie du jeu vidéo, à qui l'on reproche de s'appuyer sur ses acquis et de creuser sur place au lieu d'explorer de nouveaux horizons. On peut penser notamment à Crawford (1992), qui avait fait de ce thème une présentation maintenant iconique. Or, on peut remarquer que la nouvelle vague de jeux indépendants joue précisément sur ces modèles : sur la gestion du connu et de l'inconnu et sur l'acquisition des codes, sur l'horizon d'attente et la réappropriation. *Baba is You* (Hempuli Oy, 2019) en est un exemple frappant. Le succès de ces jeux, comme l'explique Triclot (2011), tient principalement au fait qu'ils s'approprient et revisitent les codes existants, qu'ils s'attaquent aux acquis des joueuse-s et explorent les limites du médium. Repartir du modèle ludémique ainsi établi pourrait donc servir de point d'ancrage pour explorer plus avant ces diverses questions gravitant autour du jeu vidéo, qui n'ont été exposées que très sommairement ici.

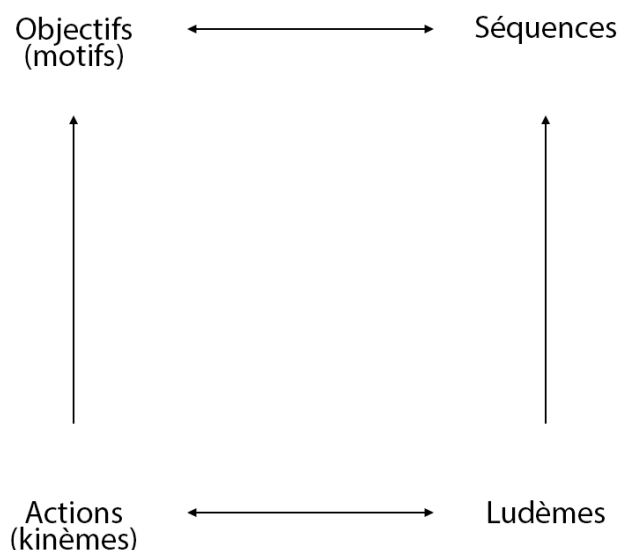
## Discussion

- 47 Il y a, en fin de compte, beaucoup de rapprochements profitables entre la langue et le jeu. Après tout, les théories linguistiques ont depuis longtemps eu recours à la métaphore du jeu pour expliquer des phénomènes de langue, à commencer par la métaphore du jeu d'échecs chez Saussure (1995, p. 215), que l'on retrouve aussi en couverture d'ouvrages consacrés à la sémiotique (Fontanille, 1998). Reste que, malgré cet intérêt croissant pour la grammaire du jeu vidéo et ses apports théoriques, il est difficile pour l'heure d'établir un consensus, voire parfois de comparer les différentes

propositions, qui sont pour la plupart centrées exclusivement sur les règles gouvernant l'interaction et non sur les éléments signifiants qui rendent celle-ci possible en premier lieu. Chacune d'entre elles a néanmoins grandement contribué à mieux structurer et définir ce système complexe qu'est le jeu, et c'est à leur suite que nous avons pu proposer ici un nouveau cadre formel pour l'étude du jeu.

- 48 Pour redéfinir cette unité de base du médium vidéoludique, nous sommes donc repartis du ludème défini par Hurel (2020) et avons postulé un signe plurisémiotique, constitué des trois composantes nous paraissant essentielles à la transmission du sens pour le jeu vidéo. Parmi celles-ci, nous avons distingué deux dimensions externes (sonore et graphique), renvoyant à la représentation de l'élément dans le jeu, ainsi qu'une dimension interne (mécanique), régissant son fonctionnement. Nous avons ensuite proposé d'articuler ce modèle sur deux niveaux, avec la notion de séquence, afin de permettre une prise en compte du contexte ludique, d'y inclure des questions de construction d'univers (*world building*) et de rendre compte de l'activité des joueurs et des joueuses. Bien que volontairement décontextualisée au départ, la démarche résultante peut aider par conséquent à mieux cerner l'acte ludique au travers du prisme de l'expérience, mais aussi s'avérer utile pour retrouver ou expliquer certains choix de conception du jeu et rendre compte des bonnes pratiques en matière de création de jeux vidéo.
- 49 Bien sûr, rien de tout cela n'est dogmatique. Cette contribution a pour objectif d'enrichir l'analyse structurale du jeu vidéo par la prise en compte des différentes sémiotiques qui rendent possible l'interaction entre l'objet jeu vidéo, les personnes qui l'ont conçu, et celles qui y joueront. La thématique dans son ensemble soulève de précieuses réflexions à plusieurs niveaux, et il serait d'ailleurs intéressant de voir comment y intercaler par la suite des éléments de narration, des composantes textuelles, des musiques et effets spéciaux, etc. Dans tous les cas, il s'agit d'un cadre théorique qui se veut complémentaire aux théories existantes et qui offre en outre un point d'ancrage idéal aux modèles formels intégrant l'interaction (Figure 15). Les ludèmes peuvent de ce fait être mis en lien avec les actions opérées par les joueurs et les joueuses (les kinèmes ou plus simplement les mécaniques telles que définies par Sicart). Les objectifs mentionnés de pair avec ces actions correspondent quant à eux parfaitement aux séquences, qui verront s'effectuer toute une série d'actions singulières pour atteindre cet objectif.

Figure 15. Des méthodes d'analyse complémentaires



- 50 Nous espérons ainsi stimuler la discussion autour de cette thématique plus large de la formalisation, très éparse jusqu'à présent. Nous postulons en effet que les ludèmes pourraient se montrer fort utiles dans les processus d'analyse et de conception, mais aussi servir à des fins pédagogiques, à l'image des Mécanicartes produites par Prismatic pour faciliter et encourager la création de jeux de société.<sup>6</sup> Il serait par ailleurs tout aussi intéressant d'étudier la manière dont ce langage (à la fois sémiotique et lexical) contribue à créer des communautés, à forger des identités individuelles ou collectives, et à structurer les rapports entre ces différents groupes et individus, comme le proposent par exemple les travaux de Bonenfant (2015). Plus particulièrement, il conviendrait de s'attarder plus longuement sur la manière dont il intervient dans l'apprentissage, l'utilisation et le détournement du jeu vidéo. Nous n'avons pu qu'effleurer la surface de ces derniers points, mais ces quelques remarques nous semblent tout de même attester de l'ampleur et de la richesse de cette thématique que représentent les « langages du jeu vidéo ».

---

## BIBLIOGRAPHIE

ALBINET M. (2010), *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges, FYP éditions.

- ALVAREZ J. (2018), *Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0*, France, Ludoscience Éditions.  
[https://www.ludoscience.com/files/ressources/OuvrageApprocheAtomiqueJV\\_Ver261.pdf](https://www.ludoscience.com/files/ressources/OuvrageApprocheAtomiqueJV_Ver261.pdf)
- ARSENAULT D. (2005), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- AVEDON E. M. (1971), « The Structural Elements of Games », in E. M. Avedon & B. Sutton-Smith (eds.), *The Study of Games*, New York, John Wiley & Sons, p. 419-426.
- BJÖRK S. & HOLOPAIEN J. (2004), *Game Design Patterns*, Hingham, Charles River Media.
- BOJIN N. (2010), « Ludemes and the Linguistic Turn », in B. Kapralos, A. Hogue & S. Xu (eds.), *Futureplay '10: Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, New York, ACM, p. 25-32.
- BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Éditions Liber.
- BORVO A. (1977), *Anatomie d'un jeu de cartes : L'aluette ou le jeu de la vache*, Paris, FeniXX.
- BOSTAN B. & TURCAN O. (2020), « Deconstructing Game Stories with Propp's Morphology: Story Patterns in Role Playing Games and Cultural Differences », in V. İşler, H. Gürçay, H. K. Süher & G. Çatak (eds.), *Contemporary Topics in Computer Graphics and Games: Selected Papers from the Eurasia Graphics Conference Series*, Bern, Peter Lang.
- BRUSENTSEV A., HITCHENS M. & RICHARDS D. (2012), « An investigation of Vladimir Propp's 31 functions and 8 broad character types and how they apply to the analysis of video games », in D. Cermak-Sassenrat., C. Walker & T. C. Tan (eds.), *IE '12: Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment*, New York, ACM, p. 1-10.
- BURA S. (2006), « A Game Grammar », Stéphane Bura. [www.stephanebura.com/diagrams/](http://www.stephanebura.com/diagrams/)
- CHURCH D. (1999), « Formal Abstract Design Tools », *Game Developer*, [www.gamedeveloper.com/design/formal-abstract-design-tools](http://www.gamedeveloper.com/design/formal-abstract-design-tools)
- COOK D. (2006), « What are game mechanics? », *LOSTGARDEN*.  
[www.lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/](http://www.lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/)
- COUSINS B. (2004), « Elementary Game Design », *Develop*, octobre, p. 51-54.  
[www.benjaminjcousins.wordpress.com/2014/04/01/elementary-game-design/](http://www.benjaminjcousins.wordpress.com/2014/04/01/elementary-game-design/)
- CRAWFORD C. (1992), « The Dragon Speech », communication dans le cadre de la *Game Developers Conference*, Santa Clara, 25-28 avril 1992. [www.youtube.com/watch?v=VwZi58u1FjI](http://www.youtube.com/watch?v=VwZi58u1FjI)
- CRAWFORD C. (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley, New Riders.
- DOZO B.-O. & KRYWICKI B. (2017), « “Beaux livres” sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique », communication dans le cadre du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5-6 octobre.
- FONTANILLE J. (1998), *Sémiotique du discours*, Limoges, Presses universitaires de Limoges.
- GENVO S. & PIGNIER N. (2010), « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo : Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », *Communication*, 28(2).
- HANSEN D. (2019), *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, mémoire de recherche, Université de Liège.
- HUNICKE R., LEBLANC M. & ZUBECK R. (2004), « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research », in D. Fu, S. Henke & J. Orkin (eds.), *Proceedings of the Challenges in Games AI*

- Workshop, Menlo Park, AAAI Press, p. 1-5.  
[www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf](http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf)
- HUREL P.-Y. (2018), *Le bloc-à-pousser chez un amateur de Zelda : trajectoire d'un dépliement*, communication dans le cadre du séminaire du « Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels », Université de Liège, 17 décembre 2018.
- HUREL P.-Y. (2020), *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- JAKOBSON R. (1973), *Questions de poétique*, Paris, Éditions du Seuil.
- JÄRVINEN A. (2008), *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, thèse de doctorat, Tampere University.
- KOSTER R. (2005), « A Grammar of Gameplay », communication dans le cadre de la *Game Developers Conference 2005*, San Francisco, 7-11 mars 2005.  
[www.raphkoster.com/games/presentations/a-grammar-of-gameplay/](http://www.raphkoster.com/games/presentations/a-grammar-of-gameplay/)
- LESSARD J. & THERRIEN C. (2015), « Présentation », *Sciences du jeu*, 4, p. 1-3.  
<https://journals.openedition.org/sdj/471>
- LINDLEY C. (2005), « The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design », *Game Studies*, 5.  
[www.gamestudies.org/0501/lindley/](http://www.gamestudies.org/0501/lindley/)
- LUNDGREN S. & BJÖRK S. (2003), « Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction », in S. Göbel, N. Braun, U. Spierling, J. Dechau & H. Diener (eds.), *Proceedings of TIDSE 2003*, Stuttgart, Fraunhofer IRB Verlag, p. 45-56.
- NIELSEN T., BARROS G. A. B., TOGELIUS J. & NELSON M. J. (2015), « Towards generating arcade game rules with VGDL », in *Proceedings of the 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games*, Piscataway, IEEE, p. 185-192.
- PARLETT D. (2007), « What's a Ludeme? », *The Incomplete Gamester*.  
[www.parlettgames.uk/gamester/whatsaludeme.html](http://www.parlettgames.uk/gamester/whatsaludeme.html)
- PINCHBECK D. (2009), « An affordance based model for gameplay », in T. Krzywinska, H. W. Kennedy & B. Atkins, *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference*, Tampere, DiGRA.  
[www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.31155.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.31155.pdf)
- PROPP V. (1968), *Morphology of the Folktale* [1928], Austin, University of Texas Press.
- SALEN K. & ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals?*, Cambridge, The MIT Press.
- SAUSSURE F. DE (1995), *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot.
- SICART M. (2008), « Defining Game Mechanics », *Game Studies*, 8(2).  
[www.gamestudies.org/0802/articles/sicart/](http://www.gamestudies.org/0802/articles/sicart/)
- SCHMOLL L. (2016), *Concevoir un scénario de jeu vidéo sérieux pour l'enseignement-apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore*, thèse de doctorat, Université de Strasbourg.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte.
- TRICLOT M. (2019), « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in K. Langewiesche & J.-B. Ouédraogo (dirs.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, p. 175-194.

## NOTES

1. Pour un inventaire plus exhaustif, se référer au mémoire de master, plus long et détaillé, duquel est tiré cet article (Hansen, 2019).
  2. Toutes les traductions depuis l'anglais sont de l'auteur de l'article
  3. Les qualificatifs utilisés ici sont inspirés du modèle MDA suggéré par Hunicke *et al.* (2004).
  4. Les éditeurs WYSIWYG (de l'anglais *what you see is what you get*) sont des applications facilitant la création, notamment pour les personnes n'ayant pas (ou peu) de connaissances en programmation. Dans le cas du jeu vidéo, ils permettent de placer et de manipuler directement les éléments du jeu sur l'écran, comme le proposent *RPG Maker MZ* (Degica, 2020) et ses prédécesseurs, *Construct 2* (Scirra, 2011) et sa version gratuite, ou encore *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015), un jeu entièrement axé sur la création.
  5. Le langage de description vidéoludique (VDGL, de l'anglais Video Game Description Language) permet de générer des jeux d'arcade de façon automatique grâce à un algorithme. Dans leurs expériences, les auteure-s notent que les jeux résultants sont relativement imprévisibles, peu compréhensibles, et qu'ils contreviennent aux règles fondamentales du genre.
  6. Cf. <https://www.mecanicartes.com/>
- 

## RÉSUMÉS

La littérature consacrée aux études du jeu est ponctuée de renvois à de multiples concepts formels qui semblent démontrer un grand intérêt pour des questions de formalisation et de terminologie, à la fois dans le domaine de la conception et dans celui de l'analyse du jeu vidéo. L'ampleur de cette thématique rend d'ailleurs difficile la comparaison de ces travaux, tant les questions abordées et les solutions proposées se révèlent diverses et variées. L'objectif de cet article consiste donc tout d'abord à faire remonter les points d'intersection entre les différentes approches conceptuelles existantes, avant de suggérer une contribution nouvelle, construite sur cet héritage théorique. Basé sur les notions de ludème et de séquence, ce modèle répond à l'ambition de proposer des outils conceptuels, à la fois pour la création et l'analyse du jeu vidéo.

Whether they address game design or analysis, works in the field of game studies often suggest or refer to various abstract design concepts that seem to demonstrate a strong interest for formal and terminological considerations. The breadth of this topic makes it difficult to compare and draw meaningful connections between such works, due to the wide variety of the proposed approaches. As such, the aim of this article will be to highlight some of the intersecting points of the different questions and solutions that have been raised until now, and to offer a brief overview of these contributions, before eventually suggesting a framework built on this theoretical tradition. The model we put forward is based on the notions of ludemes and sequences, and is driven by the desire to provide conceptual tools for game design and analysis.

## INDEX

**Keywords** : linguistics, semiotics, formalism, ludeme, game mechanics, game grammar, video game language

**Mots-clés** : linguistique, sémiotique, formalisme, ludème, mécaniques de jeu, grammaire du jeu, langage vidéoludique

## AUTEUR

### DAMIEN HANSEN

Liège Game Lab, Université de Liège, Belgique

Centre Interdisciplinaire de Recherche en Traduction et en Interprétation, Université de Liège, Belgique

Laboratoire d'Informatique de Grenoble (GETALP), Université Grenoble Alpes, CNRS, Grenoble  
INP (Institute of Engineering Univ. Grenoble Alpes), France



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

# Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité

*Study of the affective and semiotic effects of game language based on ludemes, game mechanics and playability mechanisms*

Homo Ludens

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4044>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Homo Ludens, « Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 17 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4044>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.



---

# Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité

*Study of the affective and semiotic effects of game language based on ludemes, game mechanics and playability mechanisms*

**Homo Ludens**

---

- 1 La notion de « mécanique de jeu » est centrale à notre compréhension de l'expérience ludique, aux côtés des notions de règles et d'objectifs<sup>1</sup>. Richard Rouse III (2004, p. 361) affirme que les mécaniques constituent la partie la plus importante du jeu, puisqu'elles renvoient à la notion de jouabilité et qu'elles déterminent ce que le joueur.se peut faire dans le jeu, mais aussi de quelle manière celui-ci se déroule. Ainsi, pour Fullerton, Hoffman et Swain (2004), les mécaniques agissent comme les « procédures du jeu » – des possibilités d'action et des méthodes encadrées par un ensemble de règles guidant le joueur.se en créant les interactions avec le système. De manière similaire, Cook (2006) considère les mécaniques comme les possibilités d'action offertes au joueur.se qu'il.elle devra tester pour en apprendre les propriétés et leurs effets sur le système du jeu. Elles se retrouvent, selon cette définition, au cœur de la procédure de rétroaction entre le joueur.se et le système du jeu.
- 2 Dans leur ouvrage phare *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Salen et Zimmerman (2004) utilisent la notion de « mécanique centrale » (*core mechanic*) pour faire état d'une action ou d'un ensemble d'actions que les joueur.se.s seront amené.e.s à performer et à répéter tout au long de leur expérience ludique (p. 316). Dans sa thèse doctorale, Järvinen (2008, p. 255) propose une définition similaire en décrivant les mécaniques centrales comme les principaux moyens auxquels le joueur.se peut recourir pour interagir avec le système afin d'atteindre un but. Ces mécaniques,

souvent répétées, peuvent aussi s'enchaîner selon une suite d'actions diverses qui définissent « l'essence » du jeu.

- 3 Devant les tentatives de définition où les auteur.rice.s semblent en grande majorité considérer les mécaniques comme des ensembles de règles (« *cluster of rules* »), Sicart (2008), dans son article « Defining Game Mechanics », discute de la notion de mécanique de jeu et ce qu'elle désigne précisément. En soulignant l'importance du système de jeu, l'auteur précise que les mécaniques seraient des « méthodes invoquées par des agents et seraient conçues pour interagir avec l'état du jeu<sup>2</sup> » (Sicart, 2008). Pour Sicart, les mécaniques sont circonscrites par des règles et permettent de paramétrer les interactions entre les éléments de jeu et les agents humains et non humains (comme les personnages non joueurs).
- 4 Cette définition des mécaniques est fréquemment reprise dans les études du jeu (entre autres Niedenthal, 2009 ; Arnab *et al.*, 2015 ; Dubbelman, 2016), en ne subissant que de légères modifications. Or, pour Fabricatore (2018, p. 87), ce type de définition renvoie, à un degré ou un autre, à une conception formelle et structuraliste des mécaniques de jeu. Par ailleurs, ce type d'approche s'adresserait davantage à des concepteur.trice.s ainsi qu'à des professionnel.le.s de l'industrie du jeu ou du marketing, plutôt qu'à des chercheur.se.s (Adams et Dormans, 2012). Il ne serait pas tant question de conceptualiser les mécaniques de jeu que de les adapter et de les définir selon leurs types d'application lors de la conception.
- 5 Après 2010, plusieurs travaux théoriques s'intéressent alors au caractère proprement signifiant des mécaniques de jeu (« *meaningful mechanics* ») (Arsenault, 2011 ; Adams et Dormans, 2012 ; Aarseth, 2014). Ces chercheur.se.s accordent non seulement un rôle premier au joueur.se dans l'activation du jeu, mais insistent sur l'importance du processus interprétatif et singulier de l'expérience ludique. En mettant en lumière la capacité de production de sens des mécaniques de jeu, ils et elles sont à même de théoriser le rapport des joueur.se.s au jeu et de mieux évaluer le sens du jeu tel que vécu par les différent.e.s joueur.se.s.
- 6 En continuité avec ces travaux sur les mécaniques signifiantes de jeu, nous proposons ici de rendre compte de la dimension expérientielle de la mécanique en développant une méthode de recherche à partir de l'interaction entre le jeu et les joueur.se.s. L'expérience ludique est alors considérée comme un acte de langage dialogique et immanent à un contexte d'émission et de réception entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s où la notion de mécanique est centrale à la communication. Avec ce type d'approche communicationnelle et pragmatiste, le jeu est conçu comme un processus sémiotique interprétatif où les mécaniques agissent comme grammaire (plan syntaxique) afin de produire du sens (plan sémantique) propre à une situation (plan pragmatique). En divisant l'étude de l'expérience ludique en trois plans du langage, il devient possible de faire état non seulement des actions et rétroactions du système ludique, mais également des effets affectifs et sémiotiques du jeu, dont l'articulation sera discutée plus bas, actualisés dans un contexte à chaque fois renouvelé par les joueur.se.s.
- 7 Afin de détailler cette façon d'étudier l'expérience ludique, nous débuterons par une brève revue de littérature sur la capacité de production de sens des mécaniques de jeu. Par la suite, nous expliciterons notre approche langagière de la mécanique de jeu : l'objectif est d'identifier les modes de production de sens des mécaniques lors de leur mise en relation avec le joueur.se. Il sera ensuite possible de formaliser une méthode de

recherche basée sur un découpage par étapes du langage ludique afin d'évaluer les mécanismes de jouabilité, en mettant l'accent sur la façon dont ils sont interprétés par les joueur.se.s.

## Les mécaniques signifiantes de jeu

- 8 Tel que rapidement évoqué ci-dessus, Fabricatore (2018), dans son texte publié au sein de l'ouvrage collectif *Games and Rules : Game Mechanics For the Magic Circle*, montre que la majorité des ouvrages et des articles qui abordent la question des mécaniques de jeu s'inscrivent dans la continuité de l'approche formelle. Selon Fabricatore, si ce type d'approche permet de comprendre ce que le joueur.se peut faire (« *what* ») et comment il ou elle peut y arriver (« *how* »), elle ne prend pas en considération ce qui motive le joueur.se (« *why* ») à prendre une décision ou à agir de telle ou telle façon :

Dans les jeux, la construction de la signification est cruciale pour que le joueur.se puisse former les compréhensions rationnelles nécessaires à la prise de décision pratique, ainsi que pour saisir la signification des événements du jeu et, par conséquent, son rôle dans le monde ludique. La construction de la signification est donc le moteur de l'agentivité du joueur.se et la source principale de sa motivation. (Fabricatore, 2018, p. 108)

- 9 Fabricatore préconise ainsi une approche davantage axée sur le joueur.se que sur le seul système du jeu en s'appuyant sur la théorie de l'activité (« *activity theory* ») pour mieux comprendre la production de sens dans un contexte vidéoludique :

La théorie de l'activité (TA) est un cadre théorique qui conceptualise l'activité humaine en l'appréhendant comme une interaction réfléchie et intentionnelle entre les sujets et leur environnement, guidée par la construction de la signification qui intègre des processus cognitifs, comportementaux et affectifs pour motiver, orienter et conduire des actes humains conscients. (Fabricatore, 2018, p. 89)

- 10 Il s'agit, ni plus ni moins, de s'intéresser aux motifs (ou « raisons d'agir ») de l'interaction humain-machine et ses effets sur l'expérience du joueur.se.

- 11 Dans son chapitre de l'ouvrage collectif *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Aarseth (2014, p. 482) s'intéresse quant à lui à l'ontologie du jeu – son mode d'être. Il remarque que, de manière générale, dans le champ des études du jeu, deux perspectives sur la nature du jeu prédominent : 1) une perspective où le jeu est appréhendé en tant qu'objet, un produit, une œuvre d'art (« *object-centered approach* ») et 2) une perspective où le jeu est conçu comme un système animé par une série de procédures et de processus (« *process-centered approach* ») (p. 485). Or, Aarseth soutient que, pour arriver à une ontologie satisfaisante et compréhensive du jeu, il faut tenir compte de ces deux approches et les concilier. En somme, arriver à une définition du jeu qui tient compte de sa nature formelle et systémique, mais également de sa dimension sémiotique :

L'amalgame entre surface/machine et signifiant/signifié est un malentendu courant chez les sémioticiens et autres esthéticiens qui ont l'habitude d'étudier uniquement le substrat matériel de la littérature et du cinéma. Avec la jouabilité, nous soutenons que la sémiotique et la mécanique constituent les éléments clés qui composent tout jeu en environnement virtuel. (Aarseth, 2014, p. 488)

- 12 Pour l'auteur, l'objet-jeu présente deux couches. Une première couche mécanique guide et anime concrètement l'action dans l'espace de jeu, ce qui permet au joueur.se d'interagir avec les éléments de cet espace et d'influencer l'état du jeu. Puis, une

seconde couche sémiotique réfère aux différentes rétroactions de nature audiovisuelle, textuelle et autres qui se produisent lors des interactions avec le système et informent le joueur.se sur les changements apportés à l'état du jeu (Aarseth, 2014). Pour résumer sa pensée : « la mécanique et la sémiotique constituent ensemble l'objet-jeu, qui est un type d'objet tourné vers l'information, et lorsqu'un joueur.se s'engage dans cet objet, la troisième composante, la jouabilité, se voit réalisée » (p. 488). Dans cette optique, deux jeux peuvent avoir exactement les mêmes mécaniques, mais avoir des sens complètement différents pour chaque joueur.se, car la jouabilité actualisée peut différer (p. 490).

- 13 Dans sa thèse doctorale, Arsenault (2011) affirmait déjà que les mécaniques de jeu ne déterminent pas à elles seules le genre vidéoludique d'un jeu et ne dictent pas entièrement non plus l'expérience du joueur.se. Tel qu'il le souligne, en revenant sur les propos de Bogost (2008), « [...] le design de jeux ne vise pas la production de systèmes mécaniques stables et optimisés dans une visée instrumentale (comme le design industriel peut le faire), mais plutôt la création d'objets susceptibles d'engendrer à leur tour des expériences d'ordre esthétique » (Arsenault, 2011, p. 128). L'esthétique peut ici être considérée dans son sens large d'expérience sensible. Concevoir un jeu et son design revient donc à concevoir une expérience – autrement dit, à « [...] considérer les systèmes de jeu comme des ensembles de règles visant à provoquer des types d'expériences particulières » (p. 229).
- 14 L'auteur propose d'étudier le design de jeu, plus particulièrement le genre et l'expérience esthétique produite par un jeu, selon une approche dite de la pragmatique des effets génériques – une perspective qui permet de « [...] cerner les rouages de son fonctionnement [au genre] et de se soustraire aux impossibles typologies fondées sur des mécaniques de jeu en faisant le pont avec l'expérience de jeu individuelle, qui peut être dans une certaine mesure universalisée » (Arsenault, 2011, p. 332). Un jeu (et ses mécaniques) ne génère pas qu'une séquence sémiotique, mais bien plusieurs – des séquences amenées à être actualisées par le joueur.se en fonction de ses choix et de ses motivations – formant ainsi une expérience signifiante (p. 226).
- 15 Dans *Game Mechanics : Advanced Game Design*, Adams et Dormans (2012) consacrent le dernier chapitre à ces mécaniques signifiantes. Ce chapitre, qui ne propose pas de réflexions théoriques approfondies sur le sujet ni de redéfinitions, vise surtout à rappeler aux concepteur.trice.s de jeux (à qui cet ouvrage est destiné) que les mécaniques de jeu sont tout aussi porteuses que productrices de sens. En revenant sur le modèle de la communication de Shannon et Weaver ainsi qu'en abordant quelques éléments issus de la sémiotique de Peirce, les auteurs évoquent comment, par le biais des mécaniques, les jeux vidéo peuvent être de puissants vecteurs de messages et de discours. En prenant pour exemple le jeu *September 12th* (Frasca, 2003)<sup>3</sup>, ils montrent comment le contraste entre l'apparence d'un jeu et ses mécaniques crée des effets de sens particuliers faisant alors émerger un discours critique. Ils expliquent également comment, en jouant avec les attentes du joueur.se et les conventions de genre, le design de jeu peut amener le joueur.se à prendre conscience de l'impact de ses choix et de ses actions (Adams et Dormans, 2012, pp. 296–297).
- 16 Finalement, à la toute fin de leur chapitre, les deux auteurs reconnaissent et encouragent même l'utilisation des théories de la communication et de la sémiotique pour créer des expériences de jeu riches et signifiantes pour les joueur.se.s :

La théorie de la communication et la sémiotique offrent toutes deux des modèles utiles pour réfléchir à la manière dont un jeu peut représenter des idées et les transmettre à ses joueur.se.s. Vous pouvez utiliser la simulation de type analogique et symbolique comme des outils pour communiquer efficacement une signification, sans essayer de représenter (ou d'imiter) exactement les idées du monde réel (ou extérieur). (Adams et Dormans, 2012, p. 299)

- 17 Plus récemment, Pérez-Latorre *et al.* (2017) proposent d'analyser le jeu vidéo à partir d'une approche sociosémiotique, c'est-à-dire en étudiant le système de jeu et ses processus d'actualisation comme des ressources sémiotiques au sein d'un complexe discursif et idéologique. De leur côté, Vargas-Iglesias et Navarrete-Cardero (2019) développent une approche sémiotique pour tenir compte du facteur humain dans le fonctionnement même des mécaniques de jeu. Pour eux, cette approche est « une tentative de s'éloigner d'une perspective cybernétique classique qui ne prend en compte que le système de jeu afin de s'orienter vers une approche cybersémiotique » (Vargas-Iglesias et Navarrete-Cardero, 2019, p. 16). Cette approche cybersémiotique, qui s'inspire des travaux de De Souza<sup>4</sup>, analyse les effets de l'interaction produite par la médiation entre les signaux de la machine et les mécanismes cognitifs des joueur.se.s.
- 18 Ces récents travaux invitent à considérer les mécaniques non pas seulement comme « forme » du jeu, mais également comme base d'une communication entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s qui dépasse largement le simple envoi d'informations. Pour Mabillot, l'interactivité des médias en ligne, dont les jeux vidéo, est même un synonyme de communication : elle renvoie à « la construction d'un dispositif où des acteurs co-construisent un énoncé [partagé] » (Mabillot, 2003, pp. 105-121). Genvo (2013, p. 10) précise que « concevoir un jeu comporte donc une dimension fondamentalement communicationnelle, il implique de comprendre les modalités de transmission d'une "signification partagée" de jeu ». Les mécaniques servent alors à structurer le langage ludique afin que soit communiquée une certaine expérience en produisant des effets sémiotiques sur les joueur.se.s.

## Approche communicationnelle et pragmatiste du langage

- 19 En s'inscrivant en continuité avec les travaux présentés dans la section précédente, nous adoptons le modèle pragmatiste (ou pragmaticiste<sup>5</sup>) de la sémiotique issu de l'approche peircéenne. Selon ce pragmatisme peircéen, le sens d'un signe doit être évalué à partir de ses effets pratiques, c'est-à-dire selon les effets produits dans des contextes à chaque fois renouvelés. Le pragmatisme vise à « considérer quels sont les effets pratiques que nous pensons pouvoir être produits par l'objet de notre conception. La conception de tous ces effets est notre conception complète de l'objet » (Peirce, 1992, p. 13). L'idée est alors d'identifier l'ensemble des effets produits par l'expérience faite de l'objet-jeu afin de comprendre la manière dont les joueur.se.s se représentent et conçoivent le jeu.
- 20 Plus précisément, les effets affectifs et sémiotiques produits par le rapport entre un objet et un interprète définissent les propriétés de l'objet comprises par cet interprète et, donc, son sens. Selon cette perspective, un signe *S* désigne ou dénote une entité *E* aux yeux d'un ou de plusieurs interprètes *I* (Morris, 1938, p. 6). Dans un processus de signification, le signe tient compte d'une autre chose de façon médiate, puisqu'il résulte

d'une synergie entre ces trois éléments (*S, E, I*). Dans ce type de modèle, le chercheur.se ne tient plus seulement compte de l'envoi d'information et de la rétroaction entre le jeu et le joueur.se, mais également des effets contextuels produits lors de la communication. Visant à communiquer le message « ceci est un jeu », selon la célèbre expression de Bateson (1972), les mécaniques de jeu régulent ainsi les signes du langage ludique. De ce point de vue, il s'agit d'étudier les conditions qu'une mécanique doit remplir afin de conférer une certaine signification dans un contexte ludique.

- 21 Afin d'étudier des situations de communication, trois plans ont été distingués par Morris (1938, p. 6), inspirés par l'approche peircéenne du signe : le plan syntactique qui s'intéresse aux relations entre les signes, le plan sémantique qui définit le rapport entre le signe et le sens puis le plan pragmatique qui concerne la relation entre les signes et les interprètes. Conformément à cette approche, l'étude du langage se divise entre : 1) la syntactique (ou syntaxique), c'est-à-dire l'agencement des signes en vue de produire un message ; 2) la sémantique, soit les liens entre les signes et leurs significations ; et 3) la pragmatique, soit la prise en compte des effets et du contexte de la communication. Étudier le langage selon une approche pragmatiste de la sémiotique implique donc de s'intéresser à l'agencement des énoncés, au sens produit ainsi qu'à leur contexte d'énonciation.

## La syntaxe du langage ludique : les ludèmes et les mécaniques

- 22 De manière sommaire, le langage se définit comme un système codifié de signes. Le système est un ensemble abstrait d'éléments coordonnés par des principes ou des règles. Le code est également un ensemble de règles plus ou moins rigides, mais ces règles s'étudient sur le plan syntaxique puisqu'elles organisent les signes du jeu en les encodant. Ces signes représentent les unités minimales de sens, par exemple les morphèmes des mots ou, ici, les ludèmes, soit les unités minimales fonctionnelles de jeu (Hansen, 2019).
- 23 D'autres auteurs ont hiérarchisé les éléments structurant le jeu à partir de leur plus petite unité (*choice molecule*) (Salen et Zimmerman, 2004, pp. 62-66) ou des éléments primaires (Cousins, 2004, p. 52). De la même manière, le ludème est défini comme « un élément [minimal] constitutif du jeu qui se trouve à la base de la construction du sens » (Bojin, 2010 in Hansen, 2019, p. 33). Les ludèmes sont ainsi les éléments premiers à partir desquels le langage ludique prend forme, leur agencement étant illimité. Ils sont la part perceptible des mécaniques et concernent le plan esthétique du langage ludique. Hansen (2019, p. 57 et dans ce numéro) propose de son côté de les étudier sur le plan de la représentation graphique et sonore.
- 24 Dans le contexte ludique, ce système codifié de signes vise à transmettre un message entre des concepteur.rice.s de jeu et des joueur.se.s par encodage à partir de ludèmes. Pour être signifiant, le code du langage doit être partagé, c'est-à-dire que l'émetteur.rice et le récepteur.rice doivent posséder les connaissances nécessaires pour encoder puis décoder le message ou, plus simplement, pour produire du sens à partir des signes – cette fois au plan sémantique. Dans cette perspective, le langage ludique est défini comme un ensemble de ludèmes organisés par des mécaniques plus ou moins rigides afin de communiquer une expérience signifiante du jeu. Considérée comme

syntaxe du langage ludique, l'articulation des ludèmes et des mécaniques est essentielle puisqu'elle communique « ceci est du jeu ».

- 25 En tant que « grammaire », les mécaniques sont donc définies comme les règles d'organisation des ludèmes dont les fonctions langagières peuvent donner lieu à des typologies. Néanmoins, les fonctions des typologies demeurent toujours abstraites, dynamiques et évolutives : conformément aux objectifs d'une typologie, seuls des ensembles de traits peuvent être énoncés sans jamais épuiser les traits actualisés propres à chaque type de mécanique. L'agencement des ludèmes et des mécaniques est infini. À l'état latent, c'est-à-dire sous forme de langage non actualisé, les mécaniques (plan syntaxique) représentent le fonctionnement interne du système de jeu, mais également les virtualités<sup>6</sup> qu'elles proposent aux joueur.se.s selon le sens produit (plan sémantique) et le contexte d'interprétation (plan pragmatique).

## La sémantique du langage ludique : des mécaniques de jeu aux mécanismes de jouabilité

- 26 Ce type de perspective communicationnelle et pragmatiste de l'expérience ludique est conforme aux définitions de mécaniques signifiantes où la signification renvoie en fait à la jouabilité. Un troisième terme doit être pris en compte dans la relation : les mécaniques de jeu, le joueur.se et la jouabilité – c'est-à-dire la relation elle-même entre le joueur.se et le jeu. En fait, l'étude de la communication prend en compte non seulement le contenu du message, mais également la mise en relation avec le joueur.se, relation qui devient première par rapport au contenu. Le postulat alors défendu est qu'il n'est pas possible de définir les propriétés du contenu du message tant qu'il n'est pas mis en rapport avec un interprète qui en détermine une partie du sens. Plus précisément, une partie du sens du message est plus ou moins contrainte par diverses techniques discursives (notamment, la rhétorique), des horizons d'attentes, des habitudes interprétatives, voire une fixation d'un sens sacré, mais une autre partie du sens est toujours sujette à interprétation.
- 27 La sémiotique postule, dans toute interprétation, une intervention active de l'interprète afin de combler les « trous » du texte (ici, du jeu) (Eco, 1985, p. 27). Le message émis ne correspond pas toujours au message reçu, encore moins aux actions attendues du joueur.se. L'interprétation du jeu grâce aux mécaniques qui organisent les ludèmes active alors les mécaniques *de jeu*, qui sont les règles langagières et la marge d'interprétation (ou appropriation). Aucun message, même organisé à partir d'une codification forte (c'est-à-dire très stabilisée) ne peut entièrement déterminer sa réception. Considérer l'interprétation dans l'exercice du jeu permet de rendre compte de l'évolution du langage ludique, ainsi que du possible écart entre les intentions des concepteur.rice.s et le jeu actualisé par les joueur.se.s, créant diverses expériences à partir du même objet-jeu.
- 28 Ainsi, les mécaniques de jeu sont le produit d'une relation et le résultat d'une sélection par le joueur.se au sein des possibles proposés par l'objet-jeu. Elles sont en partie une création du joueur.se et expriment les marques de sa subjectivité par l'interprétation qui est faite du jeu. L'interprétation dépend d'un ensemble de facteurs propres au joueur.se, dont son encyclopédie (Eco, 1985, pp. 95-106), soit l'ensemble des savoirs et expériences de jeu du joueur.se et de la communauté de joueur.se.s. En effet, le renvoi

du signe se fait en référence à des connaissances qui varient d'un interprète à un autre. Or, l'interprétation peut être stabilisée, entre autres, par des habitudes qui viennent fixer le sens des signes jusqu'à les rendre transparents – c'est-à-dire jusqu'à ce que les joueur.se.s n'aient plus d'efforts à faire pour comprendre ce qui est communiqué puis ce qui est attendu de leur part<sup>7</sup>. Par la mise en relation du joueur.se au jeu au travers de la régulation des ludèmes, les mécaniques de jeu permettent une production stabilisée de sens pour rendre possible l'expérience ludique. Ainsi, les conventions de genre associées aux jeux de tir à la première personne se sont fortement stabilisées depuis les années 1990 : le joueur.se, autant occasionnel.le qu'expérimenté.e, sait d'emblée à quoi s'attendre en matière de jouabilité, de dynamique de jeu ainsi que d'actions à accomplir. Ne pas se conformer à ces habitudes interprétatives exige un effort de détournement du sens.

- 29 Afin de rendre compte de cette dimension expérientielle de la mécanique de jeu, le terme de mécanisme est adopté en complémentarité. Dans son sens premier, le mécanisme est un agencement qui vise à accomplir une fonction, fonction qui remplit un rôle spécifique dans un ensemble. Le mécanisme de jouabilité est l'agencement ou la relation du joueur.se avec des mécaniques de jeu afin de permettre l'expérience du jeu. La fonction se définit alors par ses conditions de possibilité. Dans le cas présent, la fonction du mécanisme de jouabilité se définit par les conditions que les mécaniques doivent remplir afin de conférer une certaine signification à l'expérience du jeu. Conformément au pragmatisme, l'expérience ludique doit être ressentie et comprise comme du jeu pour être du jeu : le mécanisme de jouabilité est donc évalué à partir de sa capacité à produire une expérience ressentie comme ludique chez l'interprète. Ainsi *Cow Clicker* (2010)<sup>8</sup>, créé par Ian Bogost, se voulait une satire et une illustration par l'absurde des jeux présents sur Facebook : pourtant, de nombreux joueur.se.s se mirent à jouer au « jeu<sup>9</sup> », activant ainsi le mécanisme de jouabilité, car les conditions minimales de possibilité de l'expérience ludique étaient présentes. Les mécanismes de jouabilité réfèrent donc aux modalités d'interprétation auxquelles les joueur.se.s ont recours pour donner un sens aux effets produits par leur mise en relation avec les mécaniques de jeu. Ils remplissent leur fonction selon les joueur.se.s qui les mettent en action par le jeu de l'interprétation : pour cette raison, les mêmes mécaniques de jeu peuvent donner lieu à divers mécanismes de jouabilité, du joueur.se néophyte à l'expert.e.

## La pragmatique du langage ludique et les effets affectifs et sémiotiques du jeu

- 30 Si l'expérience est évaluée à partir du langage ludique et de ses effets sur les joueur.se.s, les effets renvoient aux événements apparaissant dans certaines conditions considérées comme causales. Le système codifié du jeu, actualisé sous forme de langage dans un acte communicationnel, ainsi que l'interprétation du message par un.e joueur.se, peuvent générer des effets ludiques. Ce sont par ces effets qu'est conçu le jeu et ce, aussi longtemps que l'interprète en fait l'expérience. La situation de jeu peut alors être évaluée à partir de sa jouabilité, c'est-à-dire à partir de son potentiel plus ou moins grand d'être jouable et d'être interprété comme du jeu (Genvo, 2011).
- 31 Un premier type d'effet est qualifié d'« affectif » : il réfère à une première étape où le joueur.se ressent les effets de manière corporelle et pré-rationnelle. Selon la théorie



des affects, dont le principal représentant contemporain est Brian Massumi (1995), l'affect est le résultat de la rencontre entre deux corps (ici le jeu et le.la joueur.se), lesquels sont modifiés par celle-ci. La scène initiale dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) offre une illustration possible de cette rencontre. Lorsque le joueur.se commence une nouvelle partie, après un bref tutoriel se déroulant dans une caverne, il ou elle en sort et se retrouve sur le bord d'une falaise – contemplant ainsi pour la première fois, sous forme d'une cinématique, l'immensité du monde proposé par le jeu. Lors de cette séquence, le joueur.se peut d'abord vivre un sentiment d'excitation ou d'émerveillement devant ce vaste espace à explorer, avant même d'en formaliser une compréhension, par exemple en termes de conséquences sur son expérience ludique. La rencontre affective précède toujours la compréhension formulée à l'aide de la langue. Ainsi, comme le dit William James (1911, p. 78), « des éléments essentiels du flux s'échapp[ent] chaque fois que nous essayons de le remplacer par des concepts ». Par conséquent, le joueur.se se trouve d'abord dans un rapport affectif avec le mécanisme de jouabilité puisqu'il produit chez lui ou elle des effets qui sont ressentis, sans nécessairement être capable ou même avoir besoin de mettre en mots son expérience.

- 32 Par la suite, les affections du corps sont formalisées à l'aide d'outils langagiers. Toujours selon James, l'étape de conceptualisation du flux de l'expérience ou des affects vise d'abord à faire la sélection des éléments pertinents issus du bombardement incessant de percepts pour les organiser de manière à construire des éléments rationalisables. De cette manière, des sensations corporelles peuvent être formulées pour être comprises, notamment sous forme d'émotions (James, 1911 ; 1912). À cette étape du processus de signification, les affections du corps sont mises en forme (mots, notions, concepts, etc.) et produisent ainsi des effets de signification, que nous qualifions d'effets sémiotiques qui combinent à la fois les effets affectifs et les effets de sens. Ces effets donnent un sens à l'expérience ludique. Ils construisent un rapport spécifique au monde au sein duquel les « informations brutes » du jeu deviennent signifiantes pour le joueur.se, affectivement et rationnellement : les affects sont inséparables de la production de sens puisqu'ils lui « affectent » une valeur. Dans le jeu *Papers, Please* (Pope, 2013), les informations fournies au joueur.se sur les personnages qui sont à la douane ne sont pas neutres : elles ont une charge affective liée au sentiment de responsabilité, de culpabilité ou d'indifférence qui influencera l'expérience du jeu.
- 33 L'étape ultime de cette expérience ludique consiste en l'évaluation du succès ou de l'échec de l'activation du mécanisme de jouabilité, à savoir le *jouer*. Pour Henriot (1989, p. 149), « le jouer, dans son essence (c'est-à-dire : selon l'idée que l'on s'en fait), tient à la marge de jeu, à la distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu, entre ce qu'il est et ce qu'il fait, entre le sujet et le verbe de l'énonciation : "je joue" ». Cette distance est ce qui rend possible le jouer et qui « permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (p. 256).
- 34 Le jouer est ce qui est visé dans l'acte de communication, soit sa fonction première. En tant que message, il renvoie à un dialogue entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s où le langage ludique a été utilisé pour communiquer une certaine expérience du jeu, activée grâce à l'interprétation des joueur.se.s. Grâce au mécanisme de jouabilité, conçu comme un agencement particulier de ludèmes et de mécaniques, les actes ludiques sont possibles, compris comme des actions posées par le joueur.se afin de rendre possible le

jouer en créant une distance entre lui et le jeu. À cette étape, l'expérience peut être résumée par « ceci est du jeu » ou « ceci n'est pas du jeu ». Les concepteur.rice.s ont alors réussi ou non à communiquer une certaine expérience ludique grâce à l'articulation entre mécaniques et ludèmes.

## Une méthodologie pour l'analyse des expériences ludiques

- 35 Cette manière de décortiquer l'acte communicationnel du jouer s'inscrit dans une méthodologie inspirée des sciences du langage visant à étudier les effets sémiotiques du jeu à partir des étapes du processus interprétatif des joueur.se.s. Cette méthodologie vise donc à déterminer si l'interprète est en train de jouer et le sens produit par son expérience.
- 36 Malgré l'apparente simplicité de l'objectif, notre approche méthodologique présente certaines difficultés de formalisation et d'opérationnalisation au sein d'un protocole de recherche, entre autres parce que des facteurs singuliers de variation du sens doivent être pris en compte : chaque joueur.se peut interpréter différemment le jeu selon une diversité illimitée d'effets produits. Cette difficulté est partiellement surmontée en intégrant le plan pragmatique de la communication dans l'étude, c'est-à-dire en considérant les particularités du contexte expérientiel dès la première étape en fixant des critères quant aux conditions d'actualisation du jeu (type de joueur.se, lieu de pratique, type de support, etc.). Ainsi, pour un même jeu, des joueur.se.s en mode compétitif pourraient donner un sens très différent à leur expérience ludique comparativement à des joueur.se.s occasionnel.le.s – ce qui devra être pris en compte dès le début de la recherche. La pratique du *speedrun* (qui consiste à terminer un tableau le plus rapidement possible) illustre notamment cette dualité : dans le cas d'un jeu d'aventure, l'expérience ludique est alors entièrement centrée sur la vitesse d'exécution des actions, tandis qu'elle peut au contraire être centrée sur la narration et l'exploration pour un.e joueur.se occasionnel.le.
- 37 Déterminer le type de découpage du jeu qui sera opéré afin d'identifier la syntaxe utilisée par les concepteur.rice.s constitue l'étape subséquente. Plus précisément, grâce à une observation de l'objet-jeu dans un état précis (telle une scène), il s'agit de sélectionner les types de ludèmes à l'étude afin de pouvoir les lister dans une grille d'observation. L'analyse des ludèmes précède donc l'analyse des mécaniques, dans la mesure où ils peuvent en changer complètement le sens. Par exemple, avec la très connue mécanique de tir, si les projectiles sont très réalistes (*Counter Strike*, Valve, 1999), s'ils sont plutôt des jets de peinture (*The Unfinished Swan*, Giant Sparrow, 2012) ou des portails (*Portal*, Valve, 2007), le sens et les effets produits sont très différents.
- 38 Une fois les ludèmes identifiés, le chercheur.se doit distinguer les mécaniques qui les organisent afin d'inférer les mécaniques de jeu possiblement actualisées. Pour aider le chercheur.se à structurer ses observations et son analyse, diverses typologies de mécaniques peuvent être utilisées. Nous suggérons de débiter par trois types : les mécaniques esthétiques, les mécaniques d'action et les mécaniques systémiques.
- 39 Le premier type s'inscrit dans le plan représentationnel du langage ludique. Comme les ludèmes, les mécaniques esthétiques renvoient aux perceptions, c'est-à-dire aux qualités sensibles du langage ludique, mais elles agissent sur l'organisation des

ludèmes. Comme le sens d'un mot sur une affiche est codifié selon la grosseur de la typographie utilisée – s'il est écrit en petit, l'information est secondaire ; s'il est écrit en grand, l'information est importante – les mécaniques esthétiques donnent forme à la syntaxe du jeu en régulant la perception des ludèmes : selon leur vitesse, leur quantité, leur superposition, leur mode d'apparition à l'écran, etc.

- 40 Le deuxième type de mécanique a pour fonction syntaxique de réguler les possibilités d'action offertes par le jeu et énonce la manière pour les joueur.se.s d'interagir avec l'objet-jeu. Cette mécanique est habituellement exprimée sous forme de verbe (comme courir, attaquer, ramasser, etc.) (Crawford, 2004 ; Järvinen, 2008, p. 263 ; Alvarez, 2018, p. 28).
- 41 Le troisième type est la mécanique systémique qui spécifie le cadre régulé au sein duquel le langage du jeu évolue ainsi que l'interaction entre les différents ludèmes. Afin d'assurer une stabilité du langage, ce sont des mécaniques généralement fixes dont les modifications sont calculées d'avance par la structure du jeu. Elles sont aussi intégratives puisque leurs fonctions syntaxiques visent à lier entre elles toutes les mécaniques de manière cohérente pour l'interprète. Elles tendent vers une combinaison cohésive pour rendre l'agencement signifiant et renvoient communément à l'environnement du jeu, aux comportements des objets, aux statistiques des coups, etc.
- 42 Les trois mécaniques, d'ailleurs librement inspirées de la célèbre formule MDA (« *Mechanics - Dynamics - Aesthetics* ») (Hunicke, Zubeck et LeBlanc, 2004), s'articulent ainsi ensemble et agissent les unes sur les autres. Si les frontières d'un espace vidéoludique sont déterminées *a priori* sur le plan systémique, elles sont souvent représentées par des mécaniques esthétiques et d'action. Ainsi, dans *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), les frontières de l'espace de jeu navigable (mécanique systémique) peuvent être représentées par un cours d'eau (mécanique esthétique) et délimitées par l'incapacité du personnage-joueur de nager (mécanique d'action).
- 43 Combinées, les mécaniques font état des actions et rétroactions du jeu en représentant le fonctionnement du langage ludique et les virtualités qu'il propose aux joueur.se.s comme autant d'expériences de jeu actualisables. Sur cette base, le chercheur.se répertorie les différentes mécaniques de jeu qui peuvent être actualisées par les joueur.se.s – c'est-à-dire le sens produit selon ce qui est le plus susceptible d'être interprété en fonction des différentes particularités du contexte expérientiel étudié (défini dès le début de l'étude).
- 44 Vient ensuite l'identification de la combinatoire des mécaniques de jeu selon les agencements potentiellement actualisés : des mécaniques de jeu combinées peuvent changer le sens de chacune. Ainsi une mécanique basée sur l'accumulation et une basée sur l'aléatoire prennent un sens nouveau si elles sont agencées entre elles : collectionner des éléments grâce au hasard (comme ouvrir des coffres) ou grâce à son adresse (par exemple, tuer des ennemis) n'a pas le même sens.
- 45 Chaque articulation des mécaniques donne alors lieu à divers messages qui sont autant d'expériences ludiques possibles. Tel que précisé précédemment, les combinaisons des ludèmes et des mécaniques sont virtuellement infinies et ne peuvent pas épuiser ce que le « jeu » peut communiquer comme expérience du jouer. Néanmoins, rendu à cette étape, le chercheur.se est en mesure de distinguer le contenu du message sur la base de ses observations concrètes du jeu (en ayant toujours tenu compte de sa mise en relation

avec l'interprète). Le mécanisme de jouabilité et ses effets sur le joueur.se peuvent alors être étudiés.

- 46 À cette étape, il s'agit d'inférer les possibles effets affectifs et sémiotiques produits par le contenu du message et sa mise en relation avec le joueur.se. « Inférer », puisque les affects sont prélangagiers : il est alors impossible pour le chercheur.se de les lister. Toutefois, les émotions, qui ont été encodées dans la langue, permettent d'identifier un certain nombre d'affects qui peuvent aider à mieux comprendre l'expérience ludique<sup>10</sup>.
- 47 Cette étape consiste, plus globalement, en l'évaluation du succès ou de l'échec de l'activation du mécanisme de jouabilité, à savoir le jouer, en étudiant les effets du langage ludique. Il s'agit de déterminer quels sont les effets les plus probables du jouer à partir de la structure latente de l'objet-jeu et des habitudes interprétatives des joueur.se.s selon les critères contextuels sélectionnés pour l'étude. Certains agencements présentent un potentiel plus ou moins grand de produire tels ou tels effets – ce que le chercheur.se sera amené.e à étudier. Notamment, la mécanique de jeu « déplacement », comme la marche ou la course, n'a pas le même effet si elle est présente dans un simulateur de marche (*What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017), dans un jeu d'horreur (*Silent Hill*, Konami, 1999) ou dans un jeu de bataille royale (*Fortnite*, Epic Games, 2017).

Tableau 1 Grille de travail pour l'étude du langage ludique

Plan syntaxique		Mé c a n i q u e s d e j e u ↓	Plan s é m a n t i q u e	Mé c a n i s m e d e j o u a b i l i t é ↓	Plan pragmatique		Jouer ↓
Ludèmes	Mécaniques		« Message »		Effets affectifs	Effets sémiotiques	

- 48 Conformément aux méthodologies sémiotiques, ce genre de méthode par inférence ne prétend pas décrire le réel tel qu'il est vécu par les joueur.se.s, mais sert à déduire ce qui est le plus probable d'être actualisé comme expérience de jeu ainsi que les effets possibles sur le joueur.se et ce, en collectant un grand nombre d'observations. Comme le défend Eco (1990, pp.21-22.), si, théoriquement, les interprétations sont virtuellement illimitées, dans les faits, certaines sont « farfelues » et doivent être éliminées pour favoriser les « meilleures » – soit celles qui renvoient directement aux signes présents dans l'objet. En systématisant la collecte de données et en l'organisant méthodologiquement, le chercheur.se s'assure ainsi d'objectiver ses conclusions par l'accumulation de « preuves » que tous et toutes peuvent également observer au sein du jeu.
- 49 De plus, ces mêmes étapes de travail pourraient être utilisées avec une étude de réception où, à la dernière étape, seraient sondés les joueur.se.s quant aux effets ressentis et au sens donné à leur expérience du jeu. Une combinaison des deux méthodes, par inférence et empirique, pourrait d'ailleurs constituer un protocole de recherche en cohérence avec l'approche générale : une première étude sémiotique permettrait d'inférer les effets ludiques puis une seconde étude de terrain permettrait de faire état de l'expérience telle que vécue par les joueur.se.s. La première étude

pourrait alimenter la seconde (par exemple, pour l'élaboration du questionnaire) et vice-versa (les résultats de terrain bonifieraient l'analyse sémiotique).

## Conclusion

- 50 Les récentes tendances observées parmi les théoricien.ne.s du jeu d'élaborer le concept de « mécanique signifiante » et de travailler à partir d'approches communicationnelle et sémiotique nous ont invités à problématiser l'importance du facteur humain dans le fonctionnement même des mécaniques de jeu. Nous les avons alors abordées à partir de leur pouvoir de signification en mettant en lumière un troisième terme au sein de la relation jeu-joueur.se : le mécanisme de jouabilité. Cette triade, qui fait écho à plusieurs autres travaux en études du jeu, constitue le cœur de l'expérience signifiante du jeu.
- 51 Forts de ces constats, nous avons insisté sur la nécessité de concevoir le dialogue entre le jeu et le joueur.se à partir du langage. Le rôle des mécaniques a alors été mis en lumière, soit celui d'articuler le langage ludique à partir des ludèmes afin de produire un message à interpréter qui, en fin de compte, se résume à « ceci est du jeu ». La distinction classique des trois plans du langage (syntaxique, sémantique et pragmatique) utilisée fréquemment en études sémiotiques nous a permis d'opérationnaliser les étapes clés de la communication dans le contexte du jeu. Distinguer ces trois plans du langage ludique a également facilité le découpage en étapes de travail pour une étude sur l'expérience signifiante du jeu basée sur les effets affectifs et sémiotiques produits par le rapport entre jeu et joueur.se.
- 52 Cadre conceptuel et méthodologique pour l'étude des expériences ludiques à partir d'une approche communicationnelle et pragmatiste, la méthode proposée ici demande néanmoins à être mise à l'épreuve par l'analyse de jeux et de contextes de pratiques. Notre groupe de recherche constitue à l'heure actuelle un corpus diversifié d'analyses, matière première indispensable pour éprouver notre approche afin de la valider, la bonifier, voire la corriger pour doter la recherche en jeu d'outils et de modèles à même de mieux décrire la complexité et la richesse de l'expérience ludique.

---

## BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2014), « Ontology », in M. J. P. Wolf, et B. Perron (eds), *The Routledge companion to video game studies*, New York, Routledge, pp. 510-518.

ADAMS E. & DORMANS J. (2012), *Game mechanics: Advanced game design*, Berkeley, New Riders.

ALVAREZ J. (2018), *Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0*, France, LudoScience.

ARNAB S., LIM T., CARVALHO M.B., BELLOTTI F., DE FREITAS S., LOUCHART S., SUTTIE N., BERTA R. & DE GLORIA A. (2015), « Mapping learning and game mechanics for serious games analysis », *British Journal of Educational Technology*, 46(2), pp. 391-411.

- ARSENAULT D. (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- BATESON G. (1972), *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chicago, University of Chicago Press.
- BOGOST I. (2008), « The Rhetoric of Video Games », in K. Salen (ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MIT Press, pp. 117-139.
- BRETON P. (1987), *Histoire de l'informatique*, Paris, La Découverte.
- CHOMSKY N. (1959), « Review of Verbal behavior », *Language*, 35(1), pp. 26-58.
- COOK D. (2006), « What are game mechanics? » *LOSTGARDEN*, <https://lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/>
- CRAWFORD C. (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Londres, Pearson Education.
- DE SOUZA C. S. (2005), *The semiotic engineering of human-computer interaction*, Cambridge, MIT Press.
- DELEUZE G. (1981), *Spinoza-philosophie pratique*, Paris, Les Éditions de minuit.
- DUBBELMAN T. (2016), « Narrative game mechanics », *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Springer, pp. 39-50.
- ECO U. (1985), *Lector in fabula*, Paris, Le livre de poche.
- ECO U. (1990), *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Le livre de poche.
- FABRICATORE C. (2018), « Underneath and Beyond Mechanics. An Activity-theoretical Perspective on Meaning-making in Gameplay », in B. Suter, M. Kocher et R. Bauer (eds.), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, New York, Columbia University Press, pp. 87-111.
- FULLERTON T., SWAIN C. & HOFFMAN S. (2004), *Game design workshop: Designing, prototyping, & playtesting games*, Boca Raton, CRC Press.
- GENVO S. (2011), « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : Pour une théorie de la jouabilité », *Revue Des Sciences Sociales*, 45, pp. 68-77.
- GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine.
- HANSEN D. (2019), « Morphologie du jeu vidéo : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu », communication dans le cadre du colloque *Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu*, Université de Lausanne, 24-26 octobre 2019.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- HOFMANN I. (2018), « Requirements for a general game mechanics framework », in B. Suter., M. Kocher & R. Bauer (eds.), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, New York, Columbia University Press, pp. 67-86.
- HUNICKE R., LEBLANC M. & ZUBEK R. (2004), « MDA: A formal approach to game design and game research », *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1).
- JAMES W. (2013 [1907]), *Pragmatism, A New Name for Some Old Ways of Thinking*, The Project Gutenberg EBook.
- JAMES W. (2006 [1911]), *Introduction à la philosophie*, Paris, Les Empêcheurs de Penser en Rond.
- JAMES W. (2010 [1912]), *Essays in Radical Empiricism*, The Project Gutenberg EBook.

- JÄRVINEN A. (2008), *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*, thèse de doctorat, Tampere University.
- JUUL J. (2011), *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT press.
- KIM B. (2015), *Understanding gamification*, Chicago, ALA TechSource.
- KUHN T. S. (1957), *The Copernican revolution: Planetary astronomy in the development of western thought*, Cambridge, Harvard University Press.
- MABILLOT V. (2003), « Les proximités de l'interactivité », *Communication & langages*, 138(1), pp. 105-121.
- MANOVICH L. (2002), *The language of new media*, Cambridge, MIT Press.
- MARANHÃO D. M., JUNIOR G. M. M., DA ROCHA FRANCO A. O., & MAIA J. G. R. (2016), « Towards a Comprehensive Model for Analysis and Definition of Game Mechanics », *Proceedings of SBGames*, pp. 581-590.
- MASSUMI B. (1995), « The Autonomy of Affect », *Cultural Critique*, 31, pp. 83-109.
- MORRIS C. W. (1938), « Foundations of the Theory of Signs », *International Encyclopedia of Unified Science*, 1(1), pp. 1-59.
- NIEDENTHAL S. (2009), « What we talk about when we talk about game aesthetics », in *Digital Games Research Association (DiGRA)*, Londres, Royaume-Uni, pp. 1-9.
- PEIRCE C. S. (1903), « Syllabus of a course of Lectures at the Lowell Institute beginning 1903, Nov. 23. On Some Topics of Logic », (MS [R] 478), Robin Catalogue.
- PEIRCE C. S. (1905), « Issues of Pragmaticism », *The Monist*, 15(4), pp. 481-499.
- PEIRCE C. S. (1992), « Qu'est-ce que le pragmatisme ? » (*Collected Papers*) Rue Descartes, 5/6, pp. 13-21.
- PÉREZ-LATORRE Ó., OLIVA M., & BESALÚ R. (2017), « Videogame analysis: a social-semiotic approach », *Social Semiotics*, 27(5), pp. 586-603.
- ROUSE III R. (2004), *Game design: Theory and practice*, Burlington, Jones & Bartlett Learning.
- SALEN K. & ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of play*, Cambridge, MIT Press.
- SICART M. (2008), « Defining Game Mechanics », *Game Studies*, 8(2).
- SKINNER B. F. (1957), *Verbal Behavior*, Upper Saddle River, Prentice-Hall.
- SPINOZA B. (2011 [1677]), *L'Éthique*, Paris, Folio.
- VARGAS-IGLESIAS J. J., & NAVARRETE-CARDERO L. (2019), « Beyond rules and mechanics: A different approach for ludology », *Games and Culture*, 15(6), pp. 587-608.
- ZICHERMANN G. & CUNNINGHAM C. (2011), *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*, Sebastopol, O'Reilly Media.
- ZIMMERMAN E. (2014), « Position Statement: Manifesto for a Ludic Century », in S. P. Walz et S. Deterding (eds.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, pp. 19-22.

## NOTES

1. Ont collaboré à l'écriture de cet article Maude Bonenfant, Marc-André Boisvert-Bondu, Alexane Couturier, Laura Iseut Lafrance St-Martin, Alban Loosli, Mathilde Savoie et Coline Senac.
2. Toutes les citations en anglais sont traduites par nous.
3. Dans ce court jeu, le joueur.se contrôle une mire de fusil, l'invitant ainsi à tirer sur des « terroristes » dans un décor rappelant le Moyen-Orient. À chaque tir, des « dommages collatéraux » sont produits (c'est-à-dire que des civils sont également tués), ce qui entraîne l'apparition de nouveaux terroristes à l'écran. Ainsi, plus le joueur.se tire et plus il ou elle s'éloigne de l'atteinte du but, soit d'éliminer tous les terroristes. Par cette rhétorique de l'échec, Frasca démontre avec force l'absurdité de la guerre comme réponse au terrorisme.
4. L'approche de De Souza (2005) consiste à reconnaître que les signes sont produits au travers de fonctions et ensuite de signaux.
5. Le pragmatisme états-unien n'est pas un mouvement monolithique. Dès ses débuts, il se divise en deux écoles : le pragmatisme de James et le pragmatisme de Peirce. Bien que Peirce soit à l'origine du terme « pragmatisme », James le popularise par une série de conférences (1907) dans lesquelles il s'écarte de l'approche strictement méthodologique de Peirce afin de développer un deuxième axe pour sa philosophie : la définition génétique de la vérité. Suite à ces conférences, Peirce se dissocie du pragmatisme de James et renomme son approche le « pragmatisme » (1905). Malgré ces divergences, le pragmatisme états-unien présente une unité générale, ce qui justifie un usage conjoint de ces deux penseurs.
6. À la suite de Bergson, Deleuze (1968) conçoit le virtuel en opposition avec l'actuel. Il s'agit donc de ce qui n'a pas (encore) pris forme dans le monde, ce qui n'a jamais été actualisé, mais dont les conditions d'actualisation se trouvent dans le réel. Ainsi, le virtuel est ce qui permet à la nouveauté de se manifester. Par le virtuel, le monde s'ouvre sur les potentialités et sur son devenir. Dans le contexte des mécaniques de jeu, le virtuel représente l'indétermination de l'expérience de jeu et de son sens. Le jeu offre aux joueur.se.s un espace de liberté qui leur permet de produire une nouvelle interprétation de l'expérience ludique.
7. Or, même si le joueur.se a pris une décision d'action, cela ne signifie pas qu'il ou elle a les habiletés sensori-motrices pour exécuter adéquatement cette décision.
8. [http://bogost.com/games/cow\\_clicker/](http://bogost.com/games/cow_clicker/) (dernière consultation le 15 janvier 2022).
9. <https://www.wired.com/2011/12/ff-cowclicker/> (dernière consultation le 15 janvier 2022).
10. La question des affects mériterait un plus long développement de par leur nature particulière. Nous sommes conscients qu'un raccourci est ici utilisé et que toute la panoplie infinie d'affects est limitée par l'usage de la langue, particulièrement dans un contexte de recherche.

---

## RÉSUMÉS

En continuité avec les travaux sur les mécaniques signifiantes de jeu, nous proposons, dans le cadre de cet article, de rendre compte de la dimension expérientielle de la mécanique en développant une méthode de recherche à partir des effets affectifs et sémiotiques produits par l'interaction entre le jeu et les joueur.se.s. L'expérience ludique est alors considérée comme un acte de langage dialogique et immanent à un contexte d'émission et de réception entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s. Avec ce type d'approche communicationnelle et pragmatiste,



le jeu est conçu comme un processus sémiotique interprétatif où les mécaniques agissent comme grammaire (plan syntaxique) afin de produire du sens (plan sémantique) propre à une situation (plan pragmatique). En divisant l'étude de l'expérience ludique en trois plans du langage, il devient possible de faire état non seulement des actions et rétroactions du système ludique, mais également des effets affectifs et sémiotiques du jeu actualisé dans un contexte à chaque fois renouvelé par les joueur.se.s.

Following the work on meaningful mechanics, we propose, in this article, to account for the experiential dimension of game mechanics. We develop a research method from the affective and semiotic effects produced by the interaction between the game and the players. The playful experience is considered an act of dialogical language and immanent to a context of transmission and reception between the designers and the players. With this communicational and pragmatist approach, we conceived the game as a semiotic process where the mechanics act as grammar (syntactic level) to produce meaning (semantic level) specific to a situation (pragmatic level). By dividing the study of the playful experience into three levels of language, it becomes possible to report the actions and feedback of the game system and the emotional and semiotic effects in a context each time renewed by the players.

## INDEX

**Keywords** : mechanics, game mechanics, gameplay mechanism, communication, language, pragmatism, playful experience

**Mots-clés** : mécanique, mécanique de jeu, mécanisme de jouabilité, communication, langage, pragmatisme, expérience ludique

## AUTEUR

### HOMO LUDENS

Groupe de recherche sur le jeu et la communication, Université du Québec à Montréal  
<http://homoludens.ca/>



Sciences  
du jeu

**Sciences du jeu**

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

## Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle

*Transposing Videogame Grammars: A Rhetorical and Quantitative Study of Virtual Reality Tutorials*

Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4098>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé, « Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 20 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4098>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique et quantitative des tutoriels en réalité virtuelle

*Transposing Videogame Grammars: A Rhetorical and Quantitative Study of  
Virtual Reality Tutorials*

Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé

---

## Étudier les tutoriels vidéoludiques

- 1 Les tutoriels de jeux vidéo représentent un support idéal pour interroger la construction des grammaires vidéoludiques : dans ces passages (qui concentrent souvent les premières interactions que le joueur a avec le monde du jeu), les œuvres vidéoludiques doivent en effet expliciter leurs règles, leur fonctionnement et leurs objectifs afin de se rendre utilisables (et jouables) par les joueurs. Qu'ils prennent la forme de niveaux optionnels, d'une quête initiatique, d'une suite de menus à lire ou d'un personnage à suivre, les tutoriels sont le lieu où chaque jeu pose son propre vocabulaire (« telle commande permet de réaliser telle action »), décrit de façon articulée les bases de sa jouabilité (*gameplay*) et de son univers fictionnel, et transmet au joueur des « marqueurs de jouabilité » l'invitant à adopter une certaine attitude ludique (Genvo, 2013).
- 2 Il n'est donc sans doute pas étonnant qu'une grande part des travaux portant sur cet objet soient ancrés dans une perspective de design de jeu (*game design*) et tentent de formaliser des modèles facilitant la conception de tutoriels efficaces, intégrés de manière harmonieuse au reste de l'architecture ludique (entre autres White, 2014 ; Schell, 2008 ; Koster, 2013) ou s'interrogent sur les meilleures manières d'apprendre ou de communiquer des contenus aux joueurs<sup>1</sup> (Steinkuehler *et al.*, 2012). Dans le domaine

des jeux en réalité virtuelle (VR), en particulier, les recherches sur les tutoriels se placent le plus souvent dans cette perspective de création, en privilégiant un questionnement particulier : celui du rapport entre tutoriel et immersion (Raffaele *et al.*, 2017 ; Frommel *et al.*, 2017 ; Morin *et al.*, 2016 ; Andersen *et al.*, 2012). Comment faire en sorte que le jeu soit le plus immersif possible ? Faut-il intégrer le tutoriel au décor ou à l'univers fictionnel du jeu ? Comment le tutoriel affecte-t-il l'immersion chez différents types de joueurs ? Ces textes, en d'autres termes, proposent de procéder à une évaluation de l'efficacité des tutoriels, en partant du présupposé que les jeux en réalité virtuelle auraient vocation à être « immersifs », tant physiquement que narrativement, et que la nature métadiscursive du tutoriel ferait obstacle à cet état.

- 3 Dans cet article, nous souhaitons apporter un complément à ces approches prescriptives – qui visent à déterminer ce qu'est un « bon » tutoriel et à trouver les moyens de le produire – en adoptant un point de vue plus descriptif : laissant de côté la question d'un état idéal que le jeu devrait faire atteindre au joueur, nous souhaitons ici observer et cartographier les différentes formes que les tutoriels prennent effectivement dans les jeux en réalité virtuelle, afin d'offrir une base empirique pour l'analyse des syntaxes privilégiées par ce format encore en cours de construction. Pour ce faire, nous avons réalisé une base de données recensant un corpus de 58 jeux en VR et codant leurs propriétés formelles en suivant neuf critères (détaillés ci-dessous).<sup>2</sup> Ces données ont ensuite été exploitées à l'aide de l'analyse factorielle des correspondances, une méthode descriptive permettant d'observer précisément comment les différentes propriétés listées s'articulent ou s'opposent, pour ensuite proposer une typologie des tutoriels étudiés. Une telle typologie présente l'intérêt de fournir un cadre de comparaison contribuant à mesurer en quoi la réalité virtuelle, en tant que nouveau médium, hérite des langages vidéoludiques existants tout en les transformant et en proposant de nouvelles grammaires pour se donner à jouer. L'examen du corpus permettra, en particulier, de questionner la « naturalité » ou l'« intuitivité » parfois postulée des gestes permettant d'interagir avec les jeux en VR et formant la base de leur grammaire ludique. Enfin, pour dépasser la division typologique, deux motifs transversaux, apparaissant dans les quatre catégories de tutoriels définies, seront présentés et analysés : le hub et les voix tutorielles.

## Définition du tutoriel et constitution d'une base de données

- 4 Si le présent travail se focalise sur l'exploitation d'un corpus de jeux en réalité virtuelle, il s'inscrit dans le cadre d'un projet de recherche consacré aux tutoriels vidéoludiques dans leur ensemble, dont une partie a consisté à construire une base de données généraliste recensant et décrivant des tutoriels de jeux issus de divers genres, époques, zones géographiques et plateformes.<sup>3</sup> Avant d'aborder les spécificités de la VR, il est donc essentiel de revenir sur la manière dont cette base de données a été conçue et sur la façon dont elle peut contribuer à éclaircir le concept même de « tutoriel ».
- 5 Définir cette dernière notion n'est effectivement pas une tâche aisée, car le terme peut recouvrir une importante variété de dispositifs, qui diffèrent par leur durée, par les canaux qu'ils emploient, par leur caractère plus ou moins obligatoire, plus ou moins explicite, etc. Dans le cadre de notre projet, nous nous sommes basés sur une définition initiale assez large et inclusive, dans le but de n'exclure *a priori* aucun format : les

tutoriels vidéoludiques sont des passages métadiscursifs durant lesquels les jeux transmettent aux joueurs des informations utilitaires sur leurs commandes (« appuie sur X pour X »), leurs règles (« l'épée peut casser les blocs »), sur les comportements attendus du joueur (« tu peux faire X », « fais X ») ou sur leurs principaux objectifs (« sauve la princesse »).

- 6 Sur la base de ce premier cadrage, nous avons actuellement<sup>4</sup> consulté 242 tutoriels (tous types de jeux confondus), dont les propriétés ont été encodées<sup>5</sup> dans une base de données en fonction de divers critères. Premièrement, une série d'informations ont été recensées afin de pouvoir facilement identifier et classer les jeux étudiés : le titre, la version utilisée, la langue, l'année de sortie, le pays d'origine du studio de développement, le support sur lequel le jeu a été testé, l'existence ou non d'un mode multijoueur et le genre (à titre purement descriptif).<sup>6</sup> Ensuite, nous avons étiqueté les tutoriels de ces jeux en fonction de neuf critères détaillés dans le tableau ci-dessous (en leur attribuant, pour chaque propriété, la valeur chiffrée correspondante) :

Tableau 1

1	<b>Étendue / durée</b>	0 : il existe un prélude tutoriel ou un niveau tutoriel avec des limites explicites (éventuellement avec des rappels par la suite)
		1 : les indices tutoriels sont dispersés et répétés dans plusieurs phases et/ou plusieurs niveaux du jeu, qui ne sont pas exclusivement réservés à cette fonction
		2 : rien dans le jeu ne s'apparente à un tutoriel
2	<b>Support</b>	0 : les informations tutorielles en jeu passent principalement par l'interface (menus, cadres ou textes apparaissant par-dessus le contenu du jeu)
		1 : les informations tutorielles en jeu passent principalement par l'intermédiaire d'un (ou plusieurs) personnage(s)
		2 : les informations tutorielles en jeu sont principalement intégrées à l'espace du jeu (aux décors, aux niveaux)
		3 : mélange des autres critères
		4 : le support du tutoriel est uniquement l'épitéxte <sup>7</sup> (manuel, indications sur la borne d'arcade, etc.)
5 : le support du tutoriel est uniquement l'épitéxte et le périexxte (écran-titre, vidéo démo avant le lancement du jeu)		
3	<b>Temporalité</b>	0 : le tutoriel ne met pas le temps du jeu en pause
		1 : le tutoriel met le temps du jeu en pause

		2 : sans objet
4	<b>Diégétisation</b>	0 : le tutoriel est principalement extradiégétique
		1 : le tutoriel est principalement intradiégétique
		2 : le tutoriel est partiellement diégétisé
5	<b>Variabilité</b>	0 : le tutoriel est fixe, invariable
		1 : le tutoriel s'adapte en fonction des choix ou des performances du joueur
6	<b>Interactivité</b>	0 : le tutoriel est présenté sous forme non interactive (texte, vidéo...)
		1 : le tutoriel doit être joué ou est intégré à des passages joués
7	<b>Évitabilité</b>	0 : le tutoriel est facultatif
		1 : le tutoriel est inévitable, obligatoire
		2 : le tutoriel est partiellement évitable (certaines informations peuvent être passées)
8	<b>Contenus</b>	0 : le tutoriel met l'accent sur les règles et objectifs compétitifs (comment gagner, scorer, « battre le jeu », etc.)
		1 : le tutoriel met l'accent sur l'espace et les objectifs d'exploration (conseils pour se déplacer ou progresser dans les espaces, invitations au voyage, à la découverte)
		2 : le tutoriel met l'accent sur les personnages et sur le contexte diégétique
		3 : le tutoriel n'informe que sur les touches ou les règles de manipulation
		4 : le tutoriel est encyclopédique (il donne des informations sur les touches, les adversaires, les objets, les environnements, la diégèse et il donne des conseils stratégiques au joueur)
		5 : sans objet
9	<b>Stratégie rhétorique dominante (comment le joueur est-il représenté ? comment le jeu lui parle-t-il ?)</b>	0 : ton neutre (assertif, peu modalisé, non pris en charge par une personnalité)
		1 : antagonisation du joueur (donne des défis)

2 : encouragement, collaboration (« aide-nous à... » ; « tu es le seul qui puisse... »), conseils, invitations à la prudence
3 : invitation à l'exercice des possibles, à l'expérimentation (dit au joueur ce qu'il <i>peut</i> ou va pouvoir faire)
4 : ton humoristique ou parodique (le joueur est modalisé comme un complice)
5 : sans objet

7 Ces critères, qui ont été affinés au fur et à mesure de la constitution de la base de données afin de résister aux changements de genres, de plateformes, d'époques, etc., permettent de caractériser et de comparer les tutoriels sur de multiples plans simultanément, sans réduire leur complexité ou la diversité de leurs formes. Pour pouvoir appréhender d'un même regard l'ensemble des propriétés présentées ci-dessus dans le cas particulier des jeux en VR et en produire une description oppositionnelle (menant à une typologie), nous avons ensuite recouru à un outil statistique classique, l'analyse factorielle des correspondances multiples (AFC), dont le fonctionnement est détaillé ci-après (Figure 1).

Figure 1 : Capture d'écran de la base de données générale

Titre	Versions testées	Langue testée	Scénario original	Pays d'origine du studio de dev.	Support testé	Joueurs	Genre	Étendue	Support	Temporalité	Dégénération	Variabilité	Interactivité	Évitabilité	Contenus (tuto en jeu)	Contenus (épître)	Stratégie rhétorique (tuto en jeu)	Stratégie rhétorique (épître)
1343 - The Battle of Midway	NER ROM (USA) 1987	English	1987	Japan	MS	Multi	Shooter-up	0	5	2	0	0	0	0	2	0	2	2
720 Degrees	NER ROM (USA) 1996	English	1996	USA	MS	Solo	Sport	0	5	2	0	0	0	0	2	4	0	2
8 eyes	NER ROM (USA) 1990	English	1990	Japan	MS	Multi	Platform	2	4	2	0	0	0	0	1	4	1	2
A Nightmare on Elm Street	NER ROM (USA) 1990	English	1990	USA	MS	Multi	Action-Platform	2	4	2	0	0	0	0	2	4	1	2
Academy Call: Art 1	Vision Stream téléchargé en octobre 2019	English	2019	France	Oculus VR	Solo	Action-Adventure	0	2	0	1	0	0	1	1	0	0	0
Advanced Dungeons & Dragons: The Black Pits	NER ROM (USA) 1989	English	1989	USA	MS	Solo	RPG	2	4	2	0	0	0	0	1	1	1	3
Adventure Climb VR	Vision Stream téléchargé en octobre 2019	English	2019	USA	Oculus VR	Solo	Simulation-Sport	0	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0
Adventures of Lolo 2	NER ROM (USA) 1990	English	1990	Japan	MS	Solo	Platform	0	4	2	0	0	0	0	1	4	0	2
Adventures of Lolo 3	NER ROM (USA) 1991	English	1990	Japan	MS	Solo	Platform	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	2
Aircar	Vision Stream téléchargé en octobre 2019	English	2017	USA	Oculus VR	Solo	Simulation	0	0	2	0	0	0	0	2	5	0	0
Airwolf	NER ROM (USA) 1990	English	1988	USA	MS	Solo	Shooter-up	0	2	2	0	0	0	2	4	4	2	2
Alien 3	NER ROM (USA) 1992	English	1992	USA	MS	Multi	Platform	0	5	2	0	0	0	0	2	4	0	2
Aperture Hand Lab	Vision Stream téléchargé en octobre 2019	English	2019	USA	Oculus VR	Solo	Simulation	1	1	0	1	0	1	1	2	5	4	0
Antenna Sunshine	Vision Stream téléchargé en octobre 2019	English	2016	The Netherlands	Oculus VR	Multi	RPG	1	2	0	2	1	1	2	0	0	0	0

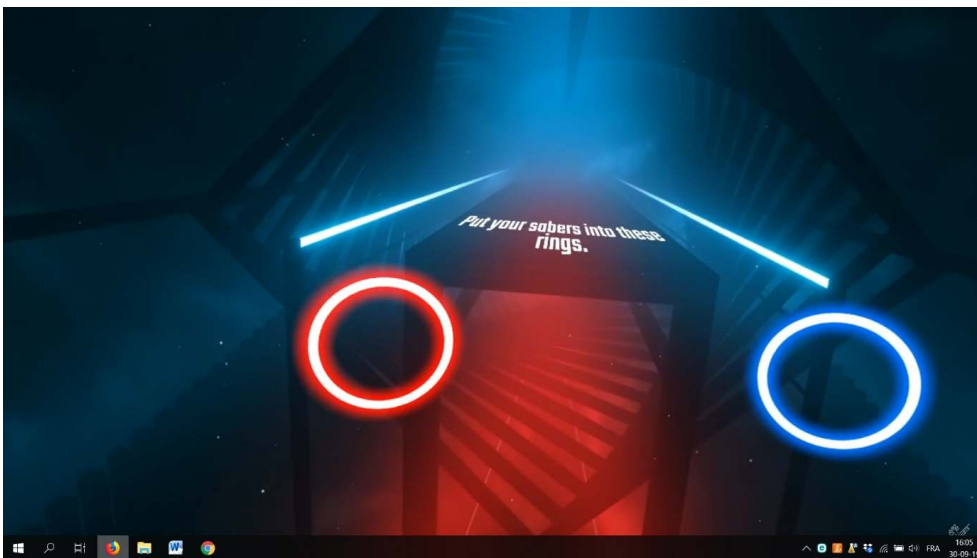
## Un corpus ciblé : les jeux en réalité virtuelle

8 Dans le cadre de cet article, nous avons plus précisément choisi de nous focaliser sur un corpus de jeux en réalité virtuelle afin d'observer la répartition des propriétés des tutoriels au sein de ce type particulier d'œuvre vidéoludique. Ce choix a été motivé par deux raisons principales. D'une part, en raison du caractère relativement récent de l'émergence du médium VR, les jeux produits sur ce support sont tenus d'être particulièrement explicites sur les instructions qu'ils livrent aux utilisateurs. En d'autres termes, le renouvellement des modes et règles d'interaction entre jeux et joueurs causé par l'investissement d'un nouveau support rend importante la mise en

place de dispositifs permettant à ces derniers de se familiariser avec ces conventions naissantes (Frommel *et al.*, 2017, p. 387). Les tutoriels des jeux en réalité virtuelle comportent donc un intérêt en ce qu'ils exercent une double fonction : ils ne doivent pas uniquement introduire l'utilisateur au fonctionnement d'un jeu, à ses règles et ses objectifs, mais aussi servir d'introduction au fonctionnement du médium VR – en apprenant au joueur les gestes basiques qui permettent de faire fonctionner le dispositif : se déplacer sans sortir du cadre, serrer les gâchettes des contrôleurs pour « attraper » des objets, etc.

- 9 D'autre part, là où les tutoriels vidéoludiques recourent beaucoup à des procédés assimilables à des comparaisons ou des métaphores (Barnabé, 2020) pour mettre en place un répertoire lexical permettant d'intégrer les actions empiriques du joueur à l'univers représenté – dans des phrases telles que : « appuyer sur X permet de [...] », « le bouton action équivaut à [...] », « les points de vie du personnage sont représentés par [...] », etc. – les jeux en réalité virtuelle, puisqu'ils reposent beaucoup sur la gestuelle, peuvent en partie se passer de ces stratégies rhétoriques et présenter les actions de façon plus directe. On peut ainsi trouver, dans le corpus, des exemples d'instructions se passant de médiations métadiscursives : *Dance Central* (Harmonix Music Systems et Oculus Studios, 2019) ne dit pas au joueur « baisse la tête pour regarder vers le bas », mais simplement « regarde vers le bas » ; *Beat Saber* (Beat Games, 2019) ne précise pas « tends les bras vers l'avant », mais simplement « place tes sabres dans les anneaux » (Figure 2). Néanmoins, cette remotivation du langage ludique développé par la VR n'annule pas le caractère arbitraire, conventionnel de ce langage : mimer le geste de donner un coup de poing en VR n'est pas assimilable au geste réel, se déplacer dans les environnements fermés de la réalité virtuelle a peu à voir avec la marche – et les joueurs experts ne manqueront d'ailleurs pas de rapidement développer des manières d'optimiser leurs mouvements pour répondre aux impératifs du jeu, d'une manière qui n'a rien de « naturelle ».

Figure 2 : Capture d'écran du tutoriel de *Beat Saber* (Beat Games, 2019)



- 10 En somme, la réalité virtuelle est en train de codifier (et d'apprendre à ses joueurs) tout un langage gestuel dont les conventions – encore en construction – méritent d'être mises au jour. Le tutoriel, étant une forme de métadiscours, constitue un prisme idéal



pour observer la construction de ces codes, puisque c'est précisément le lieu où chaque jeu laisse entrevoir de façon explicite son caractère construit, arbitraire.

- 11 Dans cette optique, nous avons isolé un corpus de 58 jeux VR, qui ont tous été testés sur Oculus Rift et qui combinent deux sous-ensembles : tout d'abord, nous avons encodé les 12 jeux qui, dans la bibliothèque Oculus, sont classés comme étant les « incontournables Oculus » ; ensuite, nous avons testé 51 jeux sur Steam qui répondaient aux critères suivants : en novembre 2019, ils étaient tagués comme des « jeux », « uniquement VR », classés par ordre décroissant de votes des utilisateurs et gratuits. L'idée était donc de sélectionner des jeux populaires, iconiques de la VR. Le critère de la gratuité vient plus d'une contrainte pragmatique (les jeux VR sont chers), mais nous verrons que le fait de comparer des jeux payants et des jeux gratuits donne aussi des résultats.

## Méthode d'exploitation des données recensées : l'analyse factorielle des correspondances multiples

- 12 Afin d'examiner les potentielles corrélations qui existent entre les différents critères descriptifs détaillés ci-dessus et appliqués au corpus de jeux VR, nous avons recouru à l'analyse factorielle des correspondances multiples (AFC). Il s'agit d'une méthode éprouvée en statistique descriptive, qui permet de représenter les données du tableau sous la forme d'un nuage de points en deux dimensions et de voir entre quels critères il existe des correspondances, des proximités, des grandes lignes d'opposition, etc. À partir de l'interprétation de ces rapprochements graphiques, nous souhaitons voir si de grandes catégories de tutoriels émergent.
- 13 Dans un ouvrage d'introduction à l'usage de la méthode en sciences sociales, Greenacre explique l'intérêt de celle-ci : « l'objectif principal de l'analyse de la correspondance est de transformer un tableau d'informations numériques en un affichage graphique facilitant l'interprétation de ces informations »<sup>8</sup> (Greenacre, 1994, p. 3). Blasius, dans le même ouvrage, précise l'usage de l'outil mathématique : il est principalement utilisé pour « décrire les données, se faire une idée de la structure des variables et développer une hypothèse » (Blasius, 1994, p. 23). C'est exactement dans cette perspective que nous souhaitons le mobiliser.
- 14 L'AFC a été développée comme un outil statistique de description et d'analyse de tableaux de données. Un tableau est composé de lignes et de colonnes. Les lignes rassemblent les items étudiés (ici, les jeux), et les colonnes les valeurs possibles des variables descriptives des individus (ici, toutes les valeurs des critères identifiés). Le tableau se présente comme un tableau disjonctif : si l'item (ligne) peut être décrit au moyen de la valeur (colonne) de la catégorie, la cellule du tableau correspondant à l'intersection de la ligne et de la colonne contiendra un « un ». Si ce n'est pas le cas, elle contiendra un « zéro ».
- 15 Une analogie possible pour expliquer le mécanisme de l'analyse factorielle des correspondances multiples est de considérer le tableau comme un espace à Y dimensions, où Y est le nombre de modalités de variables (colonnes) qui caractérisent les X individus (lignes). Le tableau présente donc l'ensemble de l'information disponible. Toutefois, sa représentation à plusieurs dimensions n'est pas aisément conceptualisable pour l'esprit humain, qui n'a pas l'habitude de manier des espaces à

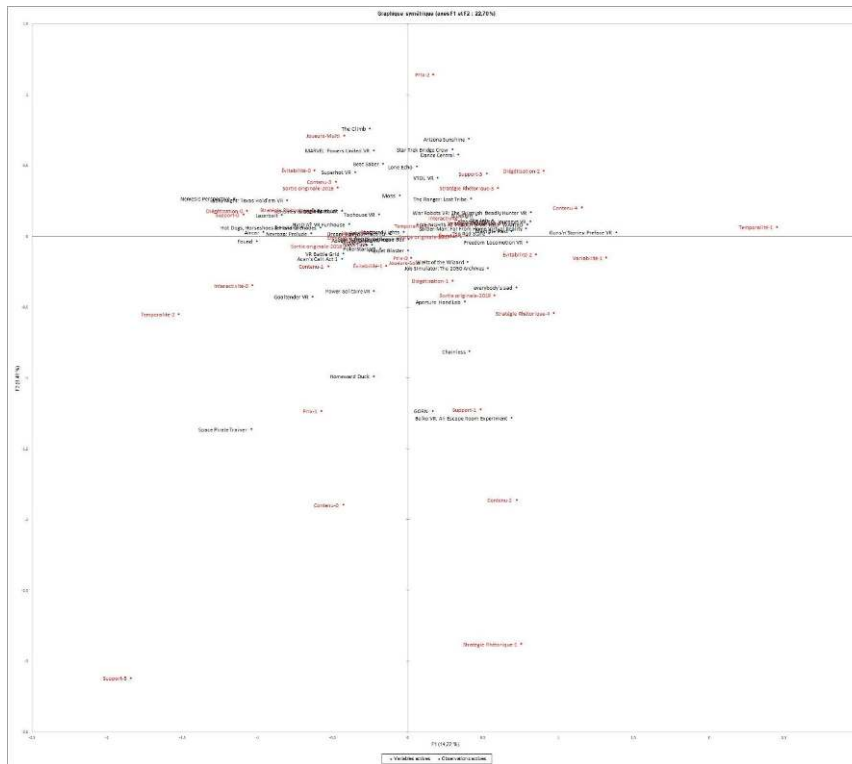
plus de trois dimensions. L'objectif est alors de réduire le nombre de dimensions nécessaires pour rendre l'information interprétable. Cette réduction s'accompagne évidemment de perte d'informations, mais la spécificité de la méthode est de présenter dans le premier plan de l'analyse les structures oppositionnelles les plus importantes dans les données. L'analyse met ainsi en évidence les oppositions saillantes qui se dégagent de ces données. Les calculs de réduction et de projection des points sur le premier plan factoriel se font à l'heure actuelle grâce à un logiciel.<sup>9</sup> Celui-ci propose les deux « meilleurs » axes pour définir le premier plan factoriel, qui permet de représenter le maximum d'informations contenues dans le tableau.

- 16 En résumé, on peut dire que la méthode permet de définir un plan, sur lequel sont projetés les points (individus et modalités des variables), dont la répartition permet d'être interprétée en structure grâce aux proximités et aux oppositions qui s'y dessinent.
- 17 Pour interpréter le graphique produit, il faut garder à l'esprit que, dans l'opération de réduction des informations de l'espace multivariable d'origine contenant toutes les données à un plan en deux dimensions, certaines variables ont un poids plus important, c'est-à-dire qu'elles contribuent davantage à la construction du graphique. Cela signifie que l'information contenue dans la projection géométrique des points n'est pas de la même qualité pour tous les points : certains sont perpendiculaires aux plans et leur qualité de projection est mauvaise. Pour cette raison, en toute rigueur, avant d'interpréter un point précis, il faut vérifier la valeur du cosinus carré de sa projection, qui sera d'autant meilleure en termes d'information qu'elle tend vers 1. Dans les paragraphes qui suivent, nous avons tenu compte de ce paramètre pour interpréter d'éventuels regroupements et oppositions.
- 18 À partir de ces quelques clés interprétatives, nous présentons une lecture de la structure des données du tableau sur les tutoriels, en mettant en avant les principales oppositions qui offrent la possibilité de donner un sens à ces données.

## Cartographie des tutoriels en VR

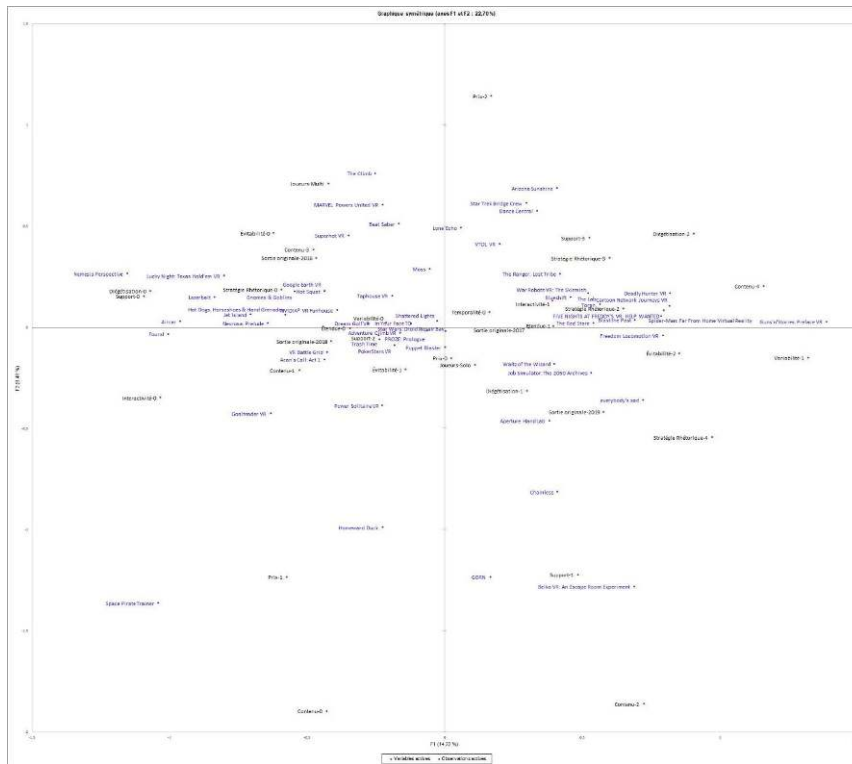
- 19 Le résultat de l'analyse factorielle effectuée sur le tableau descriptif des tutoriels de jeux VR est présenté dans les trois graphiques qui suivent. Pour tous les trois, il s'agit du même plan factoriel, défini par deux axes factoriels.
- 20 Nous avons reproduit le plan trois fois avec des buts différents : le premier graphique (Figure 3) a pour objectif de montrer la totalité des variables représentées sur le plan factoriel. Il a avant tout une fonction illustrative, pour montrer que certaines modalités de variables sont très rares (par exemple, dans la moitié basse du graphique, on trouve les modalités « support - 5 : le support du tutoriel n'est que l'épitéxte et le péritexte » et « stratégie rhétorique - 1 : ton neutre, affirmé, peu modal, non soutenu par une personnalité »). Ces modalités concernent une fraction très réduite des tutoriels VR et renseignent peu sur la structure centrale des données. Il faut s'intéresser au centre du graphique pour en découvrir plus. Néanmoins, à cette échelle du graphique, il est difficile de lire des oppositions, la multitude des étiquettes se recouvrant l'une l'autre empêchant une bonne appréhension de la structure.

Figure 3 : Premier plan factoriel des critères descriptifs des tutoriels de jeux VR



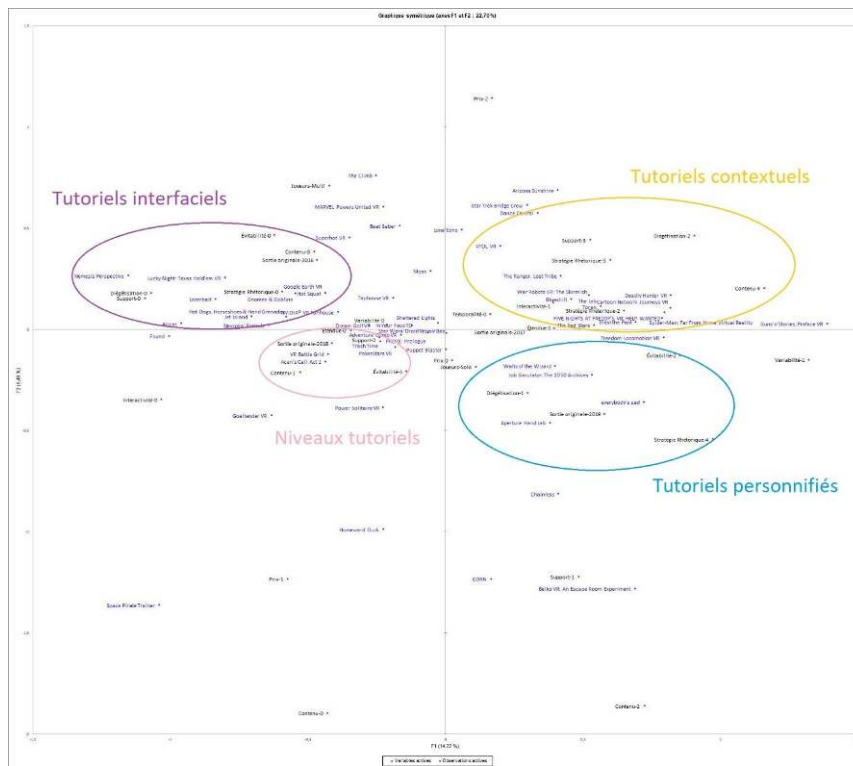
- 21 Le graphique suivant (Figure 4) est fondé sur une échelle plus grande : là où la Figure 3 avait un axe d'abscisse allant de -2,5 à 3 et un axe d'ordonnée de -3,5 à 2, la Figure 4 se rapproche du centre, avec un axe d'abscisse de -1,5 à 1,5 et un axe d'ordonnée de -2 à 1,5. Il s'agit du même plan factoriel, mais zoomé sur le centre.
- 22 Les libellés des points sont longs, ce qui dessert la lisibilité du graphique. Nous avons toutefois souhaité conserver ces libellés complets pour éviter les allers-retours lors du parcours du graphe par le lecteur entre une table de résolution et des codes arbitraires. Malgré ces libellés longs, en affichant le graphique en grand sur un écran, il devient tout à fait possible de le parcourir : nous avons veillé à ce que les libellés ne se chevauchent pas (ou, pas assez pour empêcher la lisibilité).

Figure 4 : Premier plan factoriel des critères descriptifs des tutoriels de jeux VR, zoomé sur le centre du graphique



- 23 À partir des rapprochements et des oppositions apparaissant entre modalités réparties dans les quatre quadrants du graphique, il est possible de définir quatre grands ensembles de variables qui s’opposent et forment quatre catégories de tutoriels relativement cohérentes. La Figure 5 illustre, par des formes ovales de couleur, ces regroupements de modalités.

Figure 5 : Les quatre catégories de tutoriels



### Tutoriels interfaciels

- 24 En haut à gauche, on observe des tutoriels plutôt simplistes, facultatifs, évitables, qui ne passent que par l'interface, voire que par l'écran-titre, via un cadre indiquant les touches principales. Ces tutoriels ne sont pas intégrés à l'univers fictionnel, ils ne donnent des informations que sur les touches et les règles de manipulation et ils sont énoncés avec une stratégie rhétorique neutre, assertive.
- 25 Ces tutoriels sont des discours dénотatifs, sans fioritures, dans le sens où ils décrivent simplement les règles d'usage du jeu, en des termes directs et non métaphoriques (ils ne sont pas fictionnalisés). Ce sont aussi des tutoriels qui ne sont pas intégrés à la jouabilité à proprement parler (ils viennent avant le déploiement de cette dernière) et qui ne varient pas (ils n'offrent pas de possibilité d'expérimentation ou d'appropriation au joueur). En ce sens, ils sont presque paratextuels. Ils construisent l'apprentissage du jeu et le jeu comme deux activités séparées, consécutives. Comme exemples, nous pouvons citer *MARVEL Powers United VR* (Sanzaru Games, Oculus VR, 2018, Figure 6) ou encore *Lucky Night : Texas Hold'em VR* (ATC Games, 2017, Figure 7).

Figure 6: MARVEL Powers United VR (Sanzaru Games, Oculus VR, 2018)

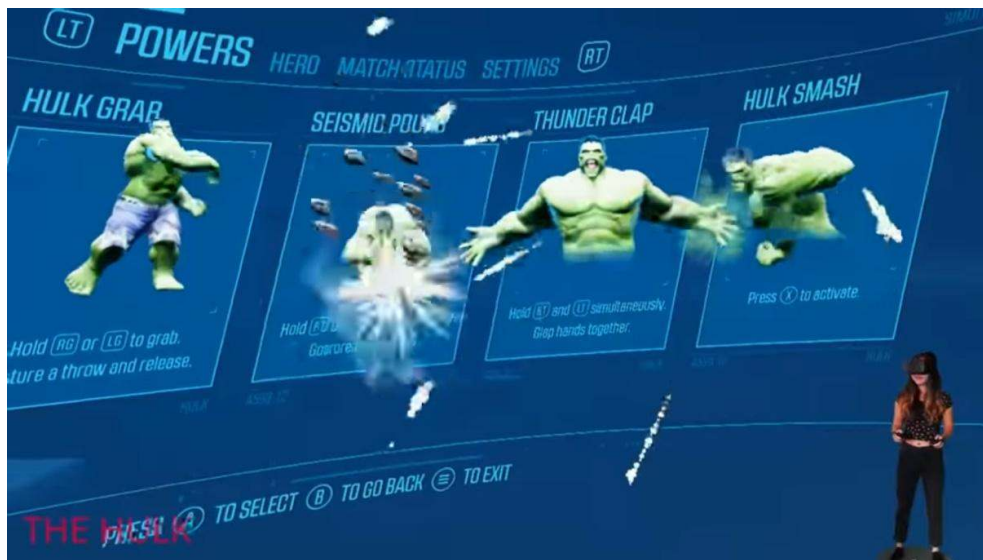
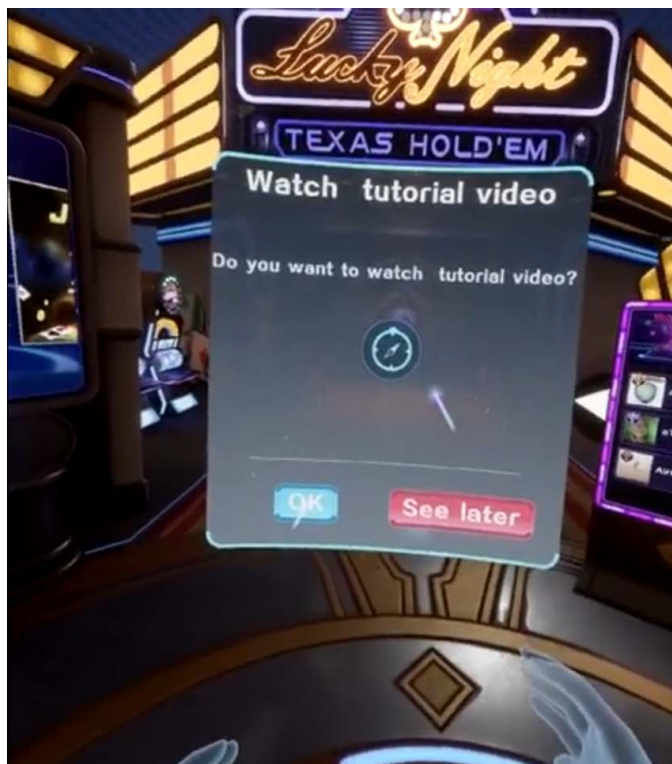


Figure 7: Lucky Night: Texas Hold'em VR (ATC Games, 2017)



### Niveaux tutoriels

- 26 Au milieu bas-gauche du graphique, on trouve un groupement constitué des jeux qui possèdent un niveau tutorial (le tutorial est un moment délimité prenant place au début du jeu), qui est inévitable, où les informations passent par des indications données dans le décor et où le contenu des informations données concerne principalement l'exploration et la manière de se déplacer dans l'espace.

- 27 Alors que la première catégorie de tutoriels était purement interfacielle, voire paratextuelle, ces exemples-ci intègrent donc le tutoriel à l'espace de jeu – sans toutefois l'intégrer encore à l'univers fictionnel ni l'adapter aux décisions du joueur. Citons *Acan's Call : Act 1* (Cyberith GmbH, 2016) et *Jet Island* (Master Indie, 2018, Figure 8) comme exemples.

Figure 8 : *Jet Island* (Master Indie, 2018)



### **Tutoriels contextuels**

- 28 En haut à droite du graphique, on trouve des tutoriels plus élaborés : ils passent par des supports multiples (à la fois des personnages, de l'interface, du décor), sont partiellement diégétisés, révèlent un contenu plutôt encyclopédique, avec une stratégie rhétorique qui va tantôt vers l'encouragement, tantôt vers l'invitation à l'expérimentation. Ce sont aussi des tutoriels qui ne mettent pas le jeu en pause et où les instructions sont intégrées à des passages joués. Ces tutoriels ne sont pas limités à un niveau, mais sont dispersés tout au long du jeu. En raison de ces différentes propriétés et de leur caractère adaptatif, nous avons décidé de les nommer « tutoriels contextuels ».
- 29 Du point de vue du rapport au langage, ces dispositifs sont intéressants car ils mettent en place une stratégie bien connue en linguistique : la redondance.
- Pour prémunir les messages contre les divers accidents qui peuvent survenir au cours de leur transmission le long d'un canal, les codes permettant d'élaborer ces messages peuvent prévoir une *redondance*<sup>10</sup>. On veut dire par là qu'une information donnée peut être répétée un certain nombre de fois dans l'énoncé, et distribuée sur les diverses unités constituant le message. La destruction d'une unité donnée n'affectera donc pas la transmission de l'information, puisque celle-ci est assurée par des unités de contrôle. La redondance introduit un certain niveau d'ordre (donc d'information nulle) dans le désordre qu'est l'information (Klinkenberg, 1996, p. 75).
- 30 Dans ce cas-ci, l'ouverture du jeu à l'expérimentation – le fait que le joueur puisse regarder n'importe où à tout moment, se saisir de tous les objets, etc. – génère du « bruit », du dysfonctionnement de la communication, qui est contrecarré par une

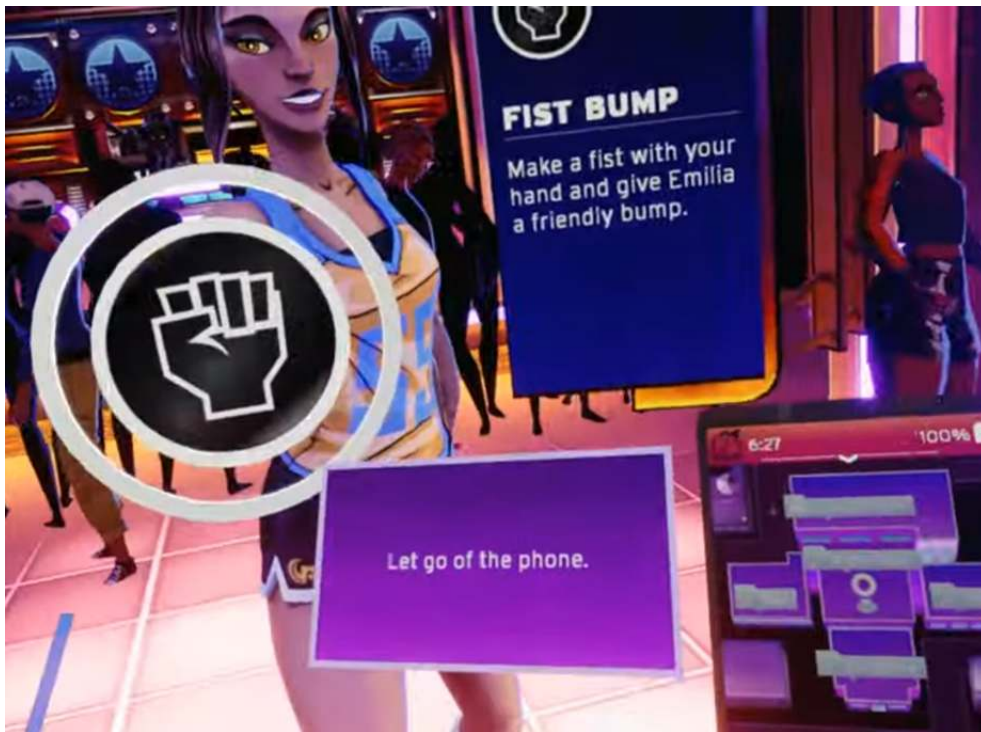
multiplication des supports du tutoriel : les informations vont ainsi passer simultanément par la voix d'un personnage ou d'un narrateur, par du texte ou de l'interface se superposant au jeu et par des icônes ou des indications contextuelles dans les décors. Citons trois exemples : *Star Trek Bridge Crew* (Ubisoft, 2017, Figure 9), *Dance Central* (Figure 10) et *Arizona Sunshine* (Jaywalkers Interactive, Vertigo Games, 2016).

- 31 Notons qu'entre les tutoriels interfaciels (en haut à gauche), caractérisés notamment par leur caractère très dénotatif, et les tutoriels contextuels et adaptatifs (en haut à droite), on peut voir se dessiner une progression temporelle : les jeux les plus anciens (2016) se situent en effet à gauche du graphe, tandis que les jeux les plus récents se situent à droite, entrant dans une catégorie de tutoriels plus complexe – dans le sens où les tutoriels contextuels transmettent leurs informations simultanément par de multiples canaux et intègrent ces instructions au fil de la partie. Toutefois, l'histoire de la VR est encore trop courte pour pouvoir vraiment interpréter davantage ce critère : le corpus étudié ne s'étend que de 2016 à 2019.
- 32 En revanche, il est intéressant de noter que, contrairement à la date de sortie, le prix n'est pas un critère discriminant : il existe des jeux de plus de 20€ (prix élevé au sein du corpus, puisque celui-ci est majoritairement composé de jeux gratuits) dans les deux groupes du dessus, ce qui induit que le prix n'est pas synonyme de complexité du tutoriel.

Figure 9 : *Star Trek Bridge Crew* (Ubisoft, 2017)





Figure 10 : *Dance Central* (Harmonix Music Systems, 2016)

### ***Tutoriels personnalisés***

- 33 Enfin, en bas à droite du graphique, on trouve une catégorie moins fournie, où les variables sont moins partagées (plus éloignées du centre), dont les représentants ont plutôt un statut d'exception. On peut toutefois formaliser cet ensemble comme étant celui des jeux où le tutoriel est totalement diégétisé, passe par l'intermédiaire d'un personnage et où le ton du discours adopté est plutôt parodique. On y retrouve des jeux, comme *Job Simulator* (Owlchemy Labs, 2016, Figure 11) ou *Aperture HanLab* (Cloudhead Games Ltd., Valve, 2019), où le tutoriel occupe en fait la totalité du jeu. Ces titres confondent donc ou superposent le tutoriel, la narration et le jeu, puisque les trois progressent de concert.

Figure 11: *Job Simulator* (Owlchemy Labs, 2016)

### ***Deux lignes d'opposition***

- 34 En somme, si on reprend les oppositions mises en lumière par l'analyse factorielle, on peut proposer une interprétation des deux axes du graphes comme étant déterminés par deux grandes lignes de fracture, particulièrement structurantes au sein du corpus : une opposition horizontale, qui va du simple (à gauche) au complexe (à droite, au point d'avoir des supports multiples en haut ou des jeux entièrement composés de tutoriels en bas à droite) ; une opposition verticale, qui va du plus contraint (en bas) au plus libre, adaptable (en haut : soit facultatif à gauche, soit variable à droite). Dans les deux cas, les tutoriels s'adaptent aux choix du joueur, tandis qu'en bas ils sont plus imbriqués dans l'espace de jeu ou dans la narration.
- 35 Outre la mise au jour de ces axes d'opposition, le fait que la base de données fasse émerger quatre catégories de tutoriels, à la fois cohérentes et distinctes les unes des autres, montre l'existence d'une importante variété formelle au sein de ces dispositifs en VR. Ce simple constat participe à interroger un présupposé généralement associé à ce médium, à savoir qu'il mettrait en place des modes d'interaction plus « intuitifs », « naturels » (Grabarczyk et Pokropski, 2016) ou « immersifs » (Raffaele *et al.*, 2017). Si le caractère incarné de la VR et la transformation du corps du joueur en interface peut donner l'impression que ce dispositif présente moins de couches de médiation que les jeux utilisant des périphériques plus classiques, on voit ici qu'il n'en n'est rien. Non seulement les jeux du corpus comprennent tous une forme ou une autre de tutoriel, mais, de plus, ils mettent visiblement en place des systèmes variés d'explicitation de leur fonctionnement, mobilisant de multiples canaux (voix, image, texte, jouabilité, etc.), de multiples stratégies narratives et de multiples degrés de liberté. Dans la VR, rien n'est donc « immédiat » : le corps et les gestes du joueur sont transformés par un système de conventions arbitraires, dont l'utilisation nécessite un véritable apprentissage.

## Deux motifs transversaux

- 36 Sur la base de cette cartographie réalisée à l'aide d'un outil quantitatif et descriptif, nous voudrions à présent proposer des pistes d'analyses qualitatives qui prolongent les remarques faites ci-dessus et qui concernent directement la problématique des langages du jeu vidéo. À travers l'examen des jeux testés, nous avons pu remarquer le retour régulier de deux motifs dans les tutoriels VR, qui – s'ils ne sont ni dominants ni majoritaires – ont la particularité d'apparaître dans des jeux issus des quatre catégories. Le fait qu'ils soient ainsi employés par toutes sortes de jeux différents, dans toutes sortes de tutoriels différents, nous laisse penser qu'ils représentent des structures transversales, potentiellement structurantes dans la construction de la grammaire de la VR.

### ***Le hub, ou la mise en abyme comme médiation du jeu***

- 37 Le premier motif, ou topos, rencontré dans les tutoriels en VR est celui du hub, c'est-à-dire d'un espace central qui sert de « porte d'entrée » au jeu et qui permet d'accéder aux différents contenus ou niveaux. Le hub constitue une forme de menu, représenté de manière spatialisée : il s'agit d'un espace intermédiaire, transitoire, au sein duquel on peut se déplacer et manipuler des objets, mais qui ne constitue pas encore un niveau de jeu à proprement parler.
- 38 Le motif du hub n'est évidemment pas spécifique à la réalité virtuelle ; on le retrouve, sous des formes diverses au fil de l'histoire du jeu vidéo : vaisseaux permettant de se rendre dans différentes régions du monde ludique, capitales de MMORPG et autres espaces de transit. Il y sert sensiblement les mêmes fonctions : participer à un processus de diégétisation de l'interface (en intégrant la sélection des niveaux ou des options au sein de l'espace fictionnel, voire en lui donnant une fonction narrative) et, dans certains cas, permettre au joueur de se familiariser avec les contrôles du jeu avant de lancer une phase de jouabilité.
- 39 Néanmoins, ce motif occupe une place singulièrement importante au sein du corpus et entretient une relation avec les tutoriels qui mérite d'être interrogée : 16 jeux sur 58 (plus d'un quart du corpus) s'ouvrent en effet sur ce type d'espace. Ces jeux se retrouvent, comme annoncé, à tous les niveaux du graphique du plan factoriel. Si on reprend les quatre grandes catégories, on peut citer un exemple pour chaque : *Superhot* (Superhot Team, 2016, Figure 12) pour les tutoriels interfaciels ; *Power Solitaire VR* (Parkerhill Reality Labs, 2017, Figure 13) pour les niveaux tutoriels ; *Five Nights at Freddy's : Help Wanted* (Steel Wool Studio, 2019, Figure 14) pour les tutoriels contextuels ; et *Job Simulator* (Owlchemy Labs, 2016) pour les tutoriels personnalisés.

Figure 12: *Superhot* (Superhot Team, 2016)

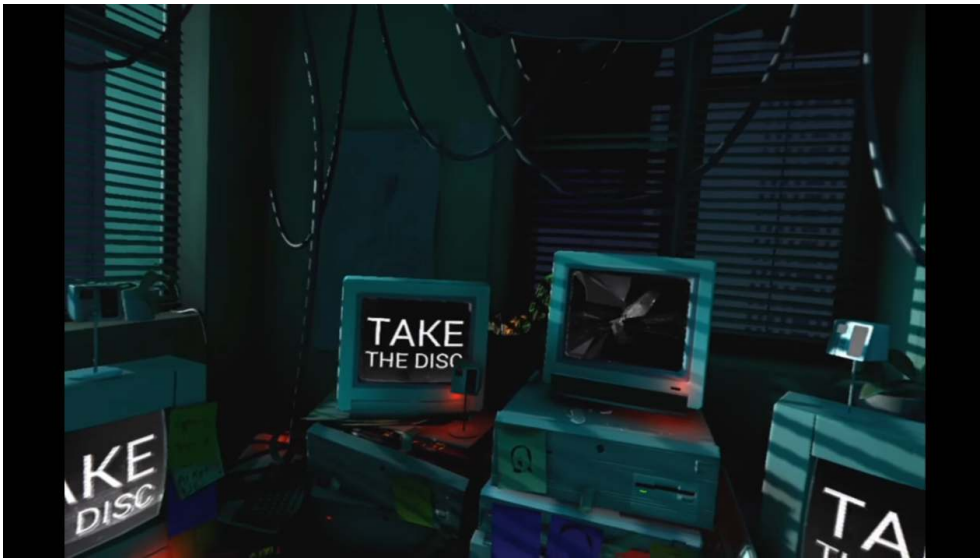


Figure 13: *Power Solitaire VR* (Parkerhill Reality Labs, 2017)

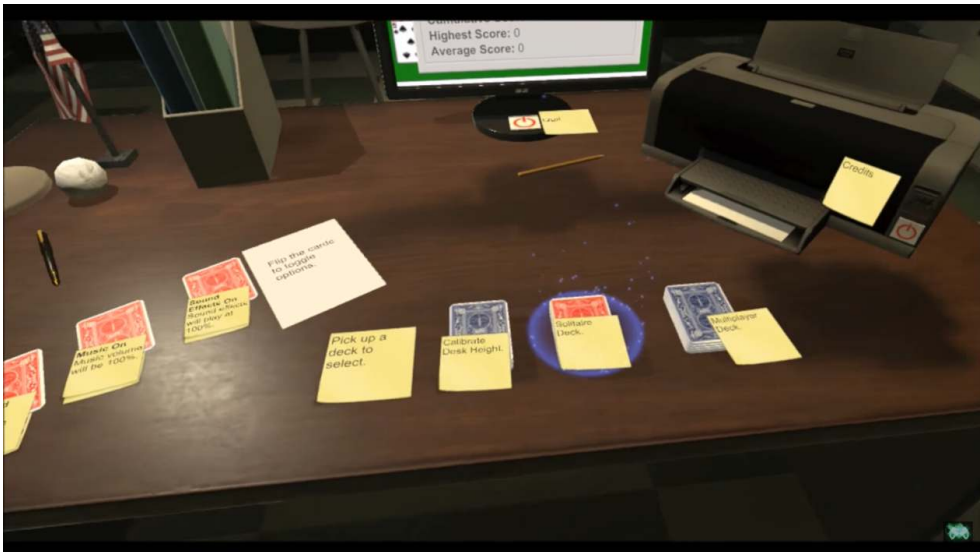
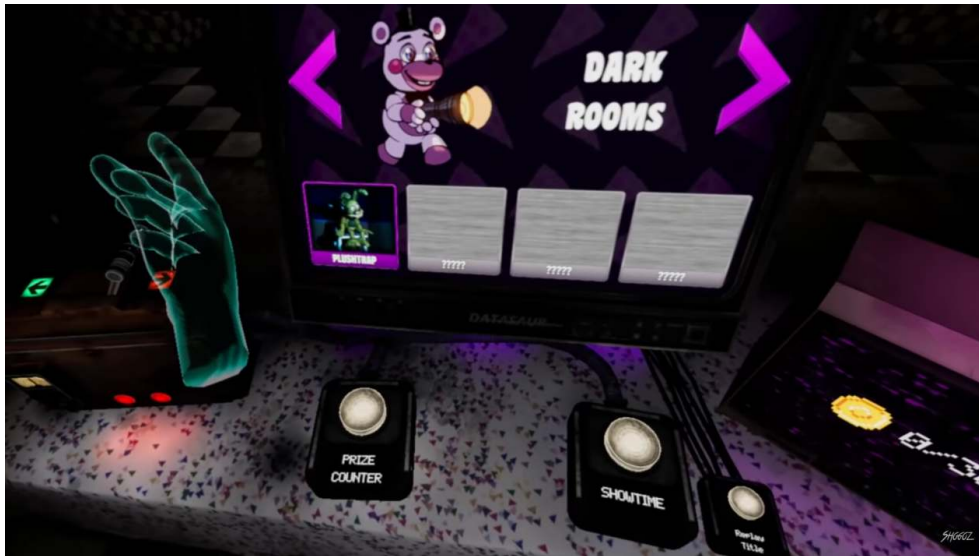


Figure 14: *Five Nights at Freddy's: Help Wanted* (Steel Wool Studio, 2019)

- 40 Ces hubs ne présentent pas nécessairement tous les critères utilisés pour définir le tutoriel ci-dessus et ne peuvent donc directement y être assimilés : par exemple, ils ne contiennent pas toujours un métalangage qui va donner des instructions au joueur. Cependant, ils exercent incontestablement une fonction médiatrice, dans le sens où – en apparaissant dès l’ouverture du jeu – ils jouent le rôle de « sas de dépressurisation » entre l’espace physique du joueur et l’espace réglémenté du jeu.
- 41 Ainsi, l’une des fonctions des hubs est de permettre au joueur de s’approprier la gestuelle basique de la VR, à savoir d’apprendre à se déplacer, à prendre des objets ou à sélectionner des options : appuyer sur des boutons, actionner des leviers, etc. On peut voir dans ce dispositif une sorte de pré-tutoriel, où le joueur apprend « comment manipuler les interfaces », avant de pénétrer dans le tutoriel à proprement parler qui lui apprendra les règles du jeu.
- 42 Comme le remarque Delbouille (2019, p. 77), cet apprentissage en deux étapes est présupposé par tous les jeux vidéo. Pour se doter d’une agentivité<sup>11</sup> dans le jeu, le joueur doit en effet s’approprier deux types d’instruments : les « instruments pour prendre » (interface matérielle, périphériques d’interaction) et les « instruments pour jouer », parmi lesquels le « véhicule » au sein de jeu, le corps virtuel, l’avatar. Toujours selon Delbouille, la familiarisation avec ces instruments demande d’abord une étape d’appropriation de gestes nouveaux et étrangers, qui transgressent dans un premier temps le schéma corporel du joueur, puis une étape d’incorporation (ou de « lexicalisation »), qui consiste pour le joueur à reconfigurer son schéma corporel pour l’étendre et le relocaliser dans le jeu :
- Lorsque les instruments sont incorporés, ils finissent par s’effacer et devenir « invisibles » aux yeux du joueur. Ce dernier explique alors les manipuler de manière intuitive, instinctive, naturelle, et les instruments semblent alors agir comme le prolongement de son propre corps au sein du jeu : l’agentivité incorporée est désormais établie (Delbouille, 2019, p. 96).
- 43 La lexicalisation désigne ce procédé par lequel de nouveaux gestes « entrent progressivement dans le langage corporel, deviennent conventionnels, acquièrent un sens propre qui n’est ensuite plus questionné ou réfléchi » (Delbouille, 2019, p. 98). Or les hubs incarnent très concrètement cette entrée en deux temps dans l’espace de jeu,

car ils ont avant tout pour enjeu cet apprentissage du « prendre » : leur nature de seuil permet de rendre évidente la nécessité de cette étape d'incorporation pour que puisse émerger l'expérience du jeu.

- 44 Une autre régularité étonnante est que, parmi les jeux qui présentent ces « hubs pré-tutoriels », cinq titres utilisent ces derniers pour construire un dispositif de mise en abyme. Dans *Arizona Sunshine*, *Superhot VR* et *Job Simulator*, pour lancer un niveau, il est effectivement demandé au joueur de s'emparer d'une cartouche ou d'un CD et l'insérer dans un ordinateur. Dans *Moss* (Polyarc, 2018), jeu d'aventure où le joueur incarne le « Lecteur » d'une histoire au sein de laquelle il peut intervenir en assistant ses personnages, l'entrée en jeu se fait par l'intermédiaire de l'ouverture d'un livre dont il faut tourner manuellement les pages. Dans *Power Solitaire VR*, enfin, pour lancer les niveaux, il faut retourner des cartes disposées sur un bureau. Notons que, dans ce dernier cas, l'environnement du hub laisse entrevoir un écran d'ordinateur sur lequel le jeu du *Solitaire* est ouvert et dont on peut lire les scores. La mise en abyme s'accompagne ici d'une remédiatisation (Bolter et Grusin, 2000) des précédents supports du *Solitaire* qui, en rappelant implicitement l'histoire médiatique de ce jeu, replace l'expérience du joueur dans la continuité de cette histoire et présente la VR comme son aboutissement, puisque celle-ci la prolonge (le jeu reste le même) autant qu'elle l'englobe de façon totalisante (les autres supports médiatiques sont inclus dans l'environnement VR).
- 45 Il est notable que la mise en abyme ait été naturellement utilisée par plusieurs studios différents comme médiation première de l'apprentissage de la VR et de l'entrée en jeu. Cette utilisation montre bien la centralité de cette figure dans les « récits non naturels » que constituent les jeux vidéo (Ensslin, 2015), bien au-delà du seul cas de la VR, ainsi que son caractère commun dans le vocabulaire du design de jeu, comme nous avons pu le pointer ailleurs (Barnabé et Dozo, 2019b) et comme l'ont déjà remarqué Allain (2013 ; 2018), Ensslin (2015) et Ryan (2004). Pour le dire en termes rhétoriques : le recours à la mise en abyme dans un cadre tutoriel montre que cette dernière est désormais une catachrèse, c'est-à-dire une figure qui s'est lexicalisée, qui est rentrée dans l'usage commun et qui ne produit plus d'effet de transgression ou d'écart, mais plutôt un effet de médiation. Dans ce cas-ci, la mise en abyme est en effet employée, au sein du hub, comme un facilitateur de l'apprentissage des « instruments pour prendre », ce qui montre bien qu'elle ne représente pas un écart par rapport à la norme du langage vidéoludique, mais bien l'une de ses manifestations. Bien que cette figure réflexive renvoie le joueur à son statut de joueur et contrevienne au présupposé selon lequel un état d'« immersion » serait requis pour impliquer ce dernier dans l'apprentissage du jeu, on voit ici que les mises en abyme peuvent au contraire être le support de cette implication et aider à l'adoption d'une attitude ludique, elle-même fondamentalement réflexive (Henriot, 1969, p. 88) et méta-communicative (Bateson, 1977, p. 211).

### ***Les voix tutorielles et narrateurs-personnages : des proto-archétypes***

- 46 Un autre motif rencontré dans toutes les catégories de tutoriels de jeux en VR est l'utilisation d'une voix tutorielle pour livrer les informations au joueur. Ce choix de design s'explique assez facilement : son utilisation permet de transmettre des informations au joueur tout en le laissant libre de regarder où il le souhaite et de se

déplacer. Toutefois, l'existence de ces voix soulève un certain nombre de questions d'ordre narratologique.

- 47 La plupart de ces voix tutorielles sont extradiégétiques, puisqu'on ne peut pas vraiment les rattacher à un personnage rencontré ailleurs dans la diégèse, et relativement désincarnées, puisqu'on ne voit jamais qui les prononce. Néanmoins, elles n'en restent pas moins des voix : par leur timbre, leur intensité ou leur spatialisation, elles dotent les « narrateur-riche-s » qui les énoncent d'une certaine forme de corporéité – voire, dans certains cas, d'une esquisse de personnalité. En effet, si ces voix adoptent dans bien des cas un ton plutôt neutre, non modalisé (cf. valeur 0 de la colonne « Stratégie rhétorique » du tableau en annexe), elles peuvent aussi par moment se faire plus ou moins autoritaires, moqueuses ou encourageantes, laissant donc entrevoir, par leur ton, une forme de subjectivité.
- 48 Certaines de ces voix gagnent aussi en caractérisation par le biais d'un rapport intertextuel : l'intelligence artificielle Friday, qui guide le joueur dans *MARVEL Powers United VR*, est ainsi un personnage que le joueur a pu découvrir dans les autres œuvres de l'univers Marvel ; la voix robotique qui donne les instructions au joueur dans *Aperture Hand Lab* est assimilable à celle de « l'Annonceur » des jeux *Portal* (Valve, 2007), tandis que les identités des voix d'aide qu'il est possible d'entendre dans *Five Nights at Freddy's : Help Wanted* sont l'objet d'interprétations de la part des joueurs, qui tentent de les assimiler à des personnages connus ou à déterminer leur rôle dans la structure narrative de la série.
- 49 Ces êtres ambivalents, situés à la frontière entre menu et personnage, se rapprochent du concept de « *kyara* » développé par Itō (2005, pp. 109-111). Ce dernier divise la notion traditionnelle de personnage en deux sous-concepts : le *kyara* et le *kyarakutā*. Le *kyarakutā* (prononciation japonaise du terme anglais *character*), désigne le personnage dans sa forme pleine et entière : il s'agit d'une entité pourvue d'une forme, d'un corps, et d'une personnalité, d'une intériorité permettant de l'interpréter comme étant semblable à l'humain – le personnage est une quasi-personne, pour reprendre les termes de Frow (2014, p. 107) – et de lui prêter une vie autonome. Le *kyara*, en revanche, est un ensemble de traits caricaturaux, simplifiés (dont l'incarnation par excellence est la mascotte), qui est reconnaissable comme une entité unique au fil de ses différentes occurrences médiatiques. Il présente une ébauche de caractérisation, une certaine cohérence et une unité permettant de le reconnaître de textes en textes, mais il ne possède pas de vie intérieure ou de complexité suffisante pour être interprété comme semblable à l'humain. Il s'agit, en somme, d'une entité « proto-personnage », pouvant potentiellement devenir un *kyarakutā* complet pour peu qu'il soit développé.
- 50 Les voix accompagnant les tutoriels en VR illustrent assez clairement cet état intermédiaire : elles ne peuvent pas tout à fait être qualifiées de personnages à part entière, dans le sens où le joueur ne possède pas suffisamment d'informations sur elles pour pouvoir leur imaginer une vie autonome en dehors du jeu, une intériorité complexe et des propriétés humaines, mais elles restent identifiables comme des entités singulières et sont même parfois dotées d'un rôle sommaire dans la fiction. Illustrant une fois encore le caractère de « récit non naturel » du jeu vidéo (Ensslin, 2015), elles ne peuvent aisément être décrites par un concept de narratologie classique<sup>12</sup> : elles ne sont pas véritablement des narrateurs (elles ne racontent pas) et leur caractère intra- ou extradiégétique pose question (sont-elles perceptibles par les

autres personnages de la diégèse ?), d'autant qu'elles transmettent des contenus eux-mêmes fondamentalement méta-leptiques : les tutoriels transgressent constamment les seuils narratifs en renvoyant à la fois au monde fictionnel et aux gestes empiriques demandés au joueur (Barnabé, 2020).

- 51 La récurrence de ces « *kyara* tutoriels » (qui tendent, dans le corpus, à prendre la forme d'intelligences artificielles ou de robots) invite à lire dans ce motif l'émergence d'un nouvel archétype de personnage – certainement initié par GLaDOS dans *Portal*, mais que la VR pourrait participer à rendre conventionnel. Les tutoriels ont en effet toujours été des matrices à personnages, et la prédilection de la VR pour la voix comme support rend le saut vers la personnification encore plus facile.

## Conclusion

- 52 S'il s'inscrit dans le projet plus large de constitution d'une base de données permettant une approche descriptive (et non plus prescriptive) des formes que peuvent prendre les tutoriels dans les jeux vidéo, le présent travail s'est focalisé sur l'étude d'un corpus de 58 jeux en réalité virtuelle, avec pour objectif d'utiliser leurs tutoriels comme clef d'entrée pour interroger la manière dont est en train de se constituer la grammaire de ce médium.
- 53 Dans ce cadre, les propriétés des tutoriels du corpus ont été recensées en fonction de neuf critères : l'étendue, le support, la temporalité, la diégétisation, la variabilité, l'interactivité, l'évitabilité, les contenus, et la stratégie rhétorique dominante. Ces données ont ensuite été représentées sous forme de graphe au moyen d'une AFC. L'analyse du graphe a permis de voir émerger quatre catégories de tutoriels relativement cohérentes : les tutoriels interfaciels, les niveaux tutoriels, les tutoriels contextuels et les tutoriels personnalisés. Cette première typologie permet de mettre au jour la variété des modèles employés par la réalité virtuelle pour se donner à comprendre et à jouer et, par extension, l'importance de ces médiations dans des jeux qui n'ont rien d'intuitif. Elle montre en outre comment les développeurs exposent d'une part les modalités d'interaction avec l'environnement grâce à l'interfaçage nouveau qu'est le dispositif de réalité virtuelle et, d'autre part, les règles de l'action, du jeu et de leur insertion au sein d'un univers narratif. Certains en font un enjeu externe, exclusivement hors du jeu ; chez d'autres au contraire, le tutoriel devient quasiment le seul enjeu de l'expérience virtuelle, au point d'interroger sur la finalité même de cette expérience.
- 54 Enfin, deux motifs transversaux, présents dans les quatre cases de la typologie, ont été présentés : le hub (et sa tendance à la mise en abyme), une autre médiation régulièrement employée pour apprendre au joueur à « prendre » le jeu, ainsi que les proto-personnages que sont les voix tutorielles. Ces motifs laissent entrevoir l'émergence possible de nouvelles conventions de représentation – qui mériteraient toutefois d'être réinterrogées dans le temps long.
- 55 Beaucoup de travail reste encore à faire, notamment sur les points qui distinguent les tutoriels en réalité virtuelle des autres tutoriels vidéoludiques, sur leurs conventions rhétoriques et la manière dont ils construisent les joueurs, ou encore sur leur statut fictionnel ambigu (particulièrement en VR où les interfaces sont bien souvent



diégétiques et les personnages extradiegétiques). Ces premiers jalons permettent néanmoins de baliser le terrain pour des recherches futures.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- ALLAIN S. (2013), « La mise en abyme actée, nouveau fer-de-lance du serious game », *Revue d'Interaction Homme-Machine*, 14(1), pp. 33-64, [http://europia.org/RIHM/V14N1/2-RIHM-14\(1\)-Allain.pdf](http://europia.org/RIHM/V14N1/2-RIHM-14(1)-Allain.pdf)
- ALLAIN S. (2018), « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu*, 9. <https://journals.openedition.org/sdj/909>
- ANDERSEN E., O'ROURKE E., LIU Y.-E., SNIDER R., LOWDERMILK J., TRUONG D., COOPER S. & POPOVIĆ Z. (2012), « The Impact of Tutorials on Games of Varying Complexity », in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems CHI'12*, Austin, ACM, pp. 59-68.
- ARSENAULT D. (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- BARNABÉ F. (2020), « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des "personnages-guides" », *Cahiers de Narratologie*, 38, <http://journals.openedition.org/narratologie/11676>
- BARNABÉ F. & DOZO B.-O. (2019a), « Narratological and Rhetorical Functions of Video Game Tutorials: The case of NES Games », communication dans le cadre du colloque *Replaying Japan 2019 - Japanese Games: Past, Present and Future*, Kyōto, <https://orbi.uliege.be/handle/2268/238910>
- BARNABÉ F. & DOZO B.-O. (2019b), « La mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu *The Stanley Parable* », in T. Raus. et G. M. Tore (dir.), *Comprendre la mise en abyme. Arts et médias au second degré*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BATESON G. (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit, tome 1*, Paris, Seuil, pp. 209-22.
- BLASIUŞ J. (1994), « Correspondence Analysis in Social Science Research », in M. Greenacre & J. Blasius (dir.), *Correspondence Analysis in the Social Science*, Londres, Academic Press, pp. 23-52.
- BOLTER J. D. & GRUSIN R. (2000 [1998]), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- DELBOUILLE J. (2019), *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- ENSSLIN A. (2015), « Video Games as Unnatural Narratives », in M. Fuchs (dir.), *Diversity of Play*, Lunebourg, Meson Press, pp. 41-72.
- FROMMEL J., FAHLBUSCH K., BRICH J. & WEBER M. (2017), « The Effects of Context-Sensitive Tutorials in Virtual Reality Games », in *Proceedings of the 2017 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play CHI PLAY '17*, Amsterdam, ACM, pp. 367-375.
- FROW J. (2014), *Characters and Person*, Oxford, Oxford University Press.

- GENETTE G. (1987), *Seuils*, Paris, Seuil.
- GENVO S. (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 1, <https://journals.openedition.org/sdj/251>
- GRABARCZYK P. & POKROPSKI M. (2016), « Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality », *AVANT*, VII (2), [http://avant.edu.pl/wp-content/uploads/GrabarczykPokropski-Perception\\_VR.pdf](http://avant.edu.pl/wp-content/uploads/GrabarczykPokropski-Perception_VR.pdf)
- GREENACRE M. (1994), « Correspondence Analysis and its Interpretation », in M. Greenacre & J. Blasius (dir.), *Correspondence Analysis in the Social Science*, Londres, Academic Press, 1994, pp. 3-22.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France.
- ITO G. (2005), *Tezuka izu deddo : Hirakareta manga no hyōgenron e* [*Tezuka is dead : Vers une théorie éclairée des moyens d'expression du manga*], Tōkyō, NTT Shuppan.
- KLINKENBERG J.-M., (1996), *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck.
- KOSTER Raph (2013), *Theory of Fun for Game Design*, Sebastopol, O'Reilly Media.
- MEYER C. (2021), « Stanley, le donjon et le démiurge : persistance et évolution de la figure vocale vidéoludique du narrateur masculin », communication dans le cadre du colloque *Temporalités et imaginaires du jeu*, Université de Lorraine, 9-10 juin.
- MORIN R., LÉGER P.-M., SENECAL S., BASTARACHE-ROBERGE M.-C., LEFÈVRE M. & FREDETTE M. (2016), « The Effect of Game Tutorial: A comparison between casual and hardcore gamers », in *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play CHI PLAY Companion '16*, Austin, ACM, pp. 229-237.
- RAFFAELE R. C., DE CARVALHO B. J. A. & SILVA F. G. M. (2017), « Evaluation of immersive user interfaces in virtual reality first person games », communication dans le cadre du colloque *EPCGI 2017*, Guimarães, Portugal.
- RYAN M.-L. (2004), « Metaleptic Machines », *Semiotica*, 150, pp. 439-469.
- SHELL J. (2008), *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington, Morgan Kaufmann.
- STEINKUEHLER C., SQUIRE K. & BARAB S. (eds.) (2012), *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*, Cambridge, Cambridge University Press.
- THERRIEN C. & JULIEN M. (2015), « “Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X”. La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo », *Sciences du jeu*, 4, <https://journals.openedition.org/sdj/508>
- WHITE M. M. (2014), *Learn to Play : Designing Tutorials for Video Games*, Boca Raton, A K Peters/CRC Press.

## NOTES

1. Ajoutons que certaines études portant sur les tutoriels – comme celle de Therrien et Julien (2015) – les abordent depuis une perspective historique (afin de retracer leur apparition et leur évolution).
2. La base de données qui sert de support à cette recherche peut être librement téléchargée sur la plateforme Orbi. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/267713>, consulté le 01/02/2022.
3. Pour une analyse basée sur cette même base de données, mais appliquée à un corpus de jeux NES, voir Barnabé et Dozo (2019a).

4. En date du 02/06/2021.
  5. Nous remercions chaleureusement François-Xavier Surinx (Université de Liège) pour l'aide précieuse qu'il nous a apportée dans la réalisation de cette base de données.
  6. Comme le souligne Arsenault, si de nombreux travaux ont tenté de proposer des typologies génériques du jeu vidéo qui transcenderaient les multiples catégories et critères issus du discours journalistique, de celui de l'industrie et des communautés de joueurs, « le nivelage et la nature spontanée du genre – qui en constitue la spécificité –, [entraîne que] cet appel à une catégorisation rigoureuse et à un système taxonomique bien découpé en différents niveaux est condamné à rester de l'ordre du souhait » (Arsenault, 2011, p.122). En effet, « le genre vidéoludique, comme pour le genre littéraire et cinématographique, ne fonctionne pas sur la base d'une catégorisation rigoureuse, qui puisse être découpée en différents niveaux, mais plutôt sur une tradition d'imitation, de récupération, et de variations » (Arsenault, 2011, p. 123). Pour ne pas entrer dans ce complexe débat théorique qui dépasse le cadre de cette analyse, et étant donné que le genre n'est dans la base de données qu'une étiquette descriptive, nous avons pris le parti de nous baser sur des dénominations aussi basiques que possible et de limiter leur nombre au maximum.
  7. Le terme est emprunté à Genette (1987, p. 11), qui distingue deux grandes catégories de paratextes en fonction de leur support : le péri-texte (qui se situe autour du texte, mais toujours dans l'espace de l'œuvre : préface, titres de chapitres, notes de bas de page, etc.) et l'épi-texte (les messages qui encadrent le texte et se situent à l'extérieur de l'œuvre : publicités, interviews, présentations de l'éditeur, etc.).
  8. Toutes les traductions de textes anglais cités dans cet article sont de notre fait.
  9. Nous utilisons XLSTAT d'Addinsoft pour Microsoft Excel.
  10. Souligné par l'auteur.
  11. Delbouille définit l'agentivité au sein du jeu vidéo comme « une interaction significative, intentionnelle et qui s'accompagne de conséquences (qui peuvent être anticipées par le joueur) : elle suppose ainsi une réponse adéquate du système à cette interaction » (Delbouille, 2019, p. 20).
  12. Elles se rapprochent toutefois de la figure vocale du « Virgile » définie par Meyer (2021) : une voix guidant et accompagnant le joueur dans la co-construction du sens au fil du jeu.
- 

## RÉSUMÉS

Cet article propose d'étudier les spécificités des tutoriels de jeux vidéo en réalité virtuelle, envisagés ici comme révélateurs des grammaires propres à ces titres. Pour ce faire, nous avons réalisé une base de données recensant un corpus de 58 jeux en VR et codant leurs propriétés formelles en suivant neuf critères : l'étendue, le support, la temporalité, la diégétisation, la variabilité, l'interactivité, l'évitabilité, les contenus, et la stratégie rhétorique dominante. Ces données ont ensuite été représentées sous forme de graphe au moyen d'une analyse factorielle des correspondances multiples (AFC). L'analyse du graphe a permis de voir émerger quatre catégories de tutoriels relativement cohérentes : les tutoriels interficiels, les niveaux tutoriels, les tutoriels contextuels et les tutoriels personnalisés. Une telle typologie présente l'intérêt de fournir un cadre de comparaison permettant de mesurer en quoi la réalité virtuelle, en tant que nouveau médium, hérite des langages vidéoludiques existants tout en les transformant et en proposant de nouvelles grammaires pour se donner à jouer. L'examen du corpus permet, en particulier, de questionner la « naturalité » ou « l'intuitivité » parfois attribuée aux gestes

permettant d'interagir avec les jeux en VR. Enfin, pour dépasser la division typologique, deux motifs transversaux (apparaissant dans les quatre catégories de tutoriels définies) sont présentés et analysés : le hub et les voix tutorielles.

This paper proposes to study the specificities of virtual reality games' tutorials, considered here as revealing the grammars specific to these titles. To do so, we have built a database listing a corpus of 58 VR games and coding their formal properties according to nine criteria: scope, support, temporality, diegetization, variability, interactivity, avoidability, contents, and dominant rhetorical strategy. The data were then represented in the form of a graph using a multiple correspondence analysis (MCA). The analysis of the graph allowed us to conceptualize four categories of tutorials: interfacial tutorials, tutorial levels, contextual tutorials and personified tutorials. Such a typology has the advantage of providing a framework for comparison that makes it possible to measure how virtual reality, as a new medium, inherits existing videogame languages while transforming them and proposing new grammars for play. The examination of the corpus allows, in particular, to question the "naturalness" or "intuitiveness" that is often attributed to gestures or interactions with games in VR. Finally, to go beyond the typological division, two transversal motifs (appearing in the four categories of tutorials) are presented and analyzed: the hub and the tutorial voices.

## INDEX

**Keywords :** tutorial, virtual reality, database, multiple correspondence analysis (MCA), rhetoric

**Mots-clés :** tutoriel, réalité virtuelle, base de données, analyse factorielle des correspondances multiples (AFC), rhétorique

## AUTEURS

**BJÖRN-OLAV DOZO**

Université de Liège, Liège Game Lab

**FANNY BARNABÉ**

Epitech, Laboratoire MNSHS



Sciences  
du jeu

**Sciences du jeu**

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

## Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques

*Translating video games: balancing intersemiotic dynamics*

**Pierre-Yves Houlmont**

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4148>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Pierre-Yves Houlmont, « Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 21 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4148>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques

*Translating video games: balancing intersemiotic dynamics*

Pierre-Yves Houlmont

---

- 1 Dans le cadre de cet article, nous allons nous intéresser dans un premier temps à la nature plurisémiotique du média vidéoludique, et à ce que cela implique pour le traducteur de jeux vidéo. Ces enjeux seront d'abord illustrés grâce à une grille d'analyse microtextuelle spécifiquement développée pour cette forme de traduction. Une fois les enjeux soulignés grâce à cette grille d'analyse, nous présenterons trois types de relations intersémiotiques, c'est-à-dire, des relations entre les systèmes sémiotiques qui composent un jeu vidéo : la tension, l'interdépendance et l'interaction. Cette triade relationnelle intersémiotique s'avère d'une grande aide afin de comprendre les dynamiques en jeu lors de la traduction de jeux vidéo du point de vue du traducteur. Elle est exemplifiée au moyen de segments de textes provenant de divers jeux dont nous avons eu l'occasion d'analyser les traductions. Les exemples fournis proviennent de jeux aux genres très différents, ce qui nous a permis d'établir des récurrences intersémiotiques transcendant les œuvres et n'étant pas liée à leur genre<sup>1</sup>.

## **Le jeu vidéo : un environnement plurisémiotique riche**

### ***Les approches actuelles***

- 2 Afin de pouvoir fournir un travail efficace, les traducteurs doivent généralement pouvoir disposer d'un maximum d'informations contextuelles entourant l'objet sur lequel ils travaillent. En effet, loin d'être un acte purement linguistique, la traduction repose sur un ensemble d'éléments extratextuels (Vermeer, 1987). Tout en étant des experts du domaine des langues, les traducteurs sont également des experts culturels. Ainsi, il n'est pas rare que ceux-ci mettent en place toute une série de stratégies de

traduction prenant en compte les différences culturelles entre un public source, c'est-à-dire celui de la version originale, et celle du texte cible, à savoir le public de la version traduite.

- 3 La question du public est essentielle, parce qu'elle influe sur la manière dont le traducteur va adapter, ou non, toute une série d'éléments. C'est pourquoi l'un des paradigmes principaux en traductologie est l'approche fonctionnaliste, c'est-à-dire une approche centrée sur la fonction d'un texte et sur le public auquel il s'adresse (Nord, 2018 [1997]). Beaucoup de théories traductologiques reposent sur les adaptations qui en découlent, en particulier celles qui sont aujourd'hui utilisées dans le domaine de la localisation vidéoludique. L'un des précurseurs de ces théories fonctionnalistes, Hans Vermeer, a par exemple développé la théorie du *Skopos*. Selon lui, toute traduction est une action pourvue d'une intentionnalité envers un public bien déterminé. Plus qu'une traduction de mots ou de phrases, il s'agit d'un transfert d'une langue-culture source dans une langue-culture cible (Vermeer, 1987). L'on ne se concentre dès lors pas que sur l'aspect linguistique, mais aussi sur l'aspect culturel d'un texte dans son intégralité, c'est-à-dire à une échelle macrotextuelle. Selon cette perspective, l'important ne réside pas dans une cohérence transtextuelle, mais plutôt dans le *skopos*, donc, la fonction d'un texte. De la sorte, lorsqu'une approche fonctionnaliste est adoptée, il est fréquent que le traducteur prenne davantage de liberté qu'avec des théories orientées sur les transferts purement linguistiques. Au vu de la nature des objets concernés, les pratiques en localisation audiovisuelles se sont naturellement dirigées vers des approches permettant plus de liberté vis-à-vis du texte, ce qui sied particulièrement bien aux œuvres vidéoludiques, comme l'indique notamment Minako O'Hagan (2013) ou Vaida Šiaučiūnė et Vilmantė Liubinienė (2011). Cependant, si la théorie du *skopos* semble à-propos pour ce type de traduction au vu du degré de liberté qu'elle laisse au traducteur, elle ne permet pas, selon nous, une approche microtextuelle satisfaisante rendant compte des dynamiques intersémiotiques ponctuelles. Rares sont les grilles de lecture faisant la part belle à ces dynamiques.
- 4 Alors même que le caractère plurisémiotique du jeu vidéo semble faire consensus, les théories traductologiques fréquemment appliquées paraissent davantage s'articuler autour de la notion de liberté du traducteur, ce qui se reflète dans les théories principales appliquées en traduction de jeux vidéo. Selon Heather Maxwell Chandler et Stephanie O'Malley Deming, dans le domaine de la localisation vidéoludique, la question du rapport entre texte source et texte cible est notamment souvent considérée à travers les concepts de « domestication » et d'« exotisation » (Mangiron et O'Hagan, 2006) développés par Laurence Venuti (2018 [1995]). Une traduction est dite « exotisante » (*foreignizing translation*) lorsqu'elle conserve des traces culturelles de la culture source et qu'elle s'en rapproche, notamment du point de vue de la forme. Dans ce cas, l'activité du traducteur est assez visible, et il est généralement assez clair qu'il s'agit d'une traduction, et non d'un texte original. En revanche, dans le cas d'une traduction dite « domesticante » (*domesticating translation*), le processus est pensé pour s'adapter entièrement au public cible. Ainsi, les références culturelles sont souvent adaptées pour coller au public auquel s'adresse la traduction. Dans une grande partie des cas, c'est l'approche domesticante qui est choisie en ce qui concerne la traduction de jeux vidéo. Par exemple, afin de justifier cette orientation quasi systématique, Minako O'Hagan et Carmen Mangiron (2006) se basent sur le concept de transcréation. Selon ce concept, la traduction de jeux vidéo n'est pas basée sur des mots, ni des idées,

mais bien sur le concept d'expérience vidéoludique. Dans les travaux traductologiques, l'expérience vidéoludique ne bénéficie pas d'une attention suffisante et n'est pas définie clairement, ce qui nous empêche d'y recourir de manière satisfaisante.

### **Les approches plurisémiotiques**

- 5 Dans le cadre de cet article, nous souhaitons prendre nos distances avec les approches macrotextuelles et opter pour une approche microtextuelle et plurisémiotique. Le jeu vidéo est un média composé de nombreux systèmes sémiotiques différents. Certains identifient même beaucoup de couches sémiotiques, comme Miguel Bernal-Merino (2016), qui en compte jusqu'à huit différents, produisant trois types de signes, c'est-à-dire le langage écrit, le langage parlé, les images, la musique, les sons, le toucher, la proprioception et l'équilibriception. Dans le cas de la proprioception et de l'équilibriception, il s'agit de systèmes sémiotiques propres à des modalités de consommation du jeu vidéo spécifiques, comme la réalité virtuelle ou les dispositifs avec wiimotes ou avec caméra de type Kinect. Si l'identification de ces systèmes sémiotiques est intéressante, cette liste s'avère selon nous incomplète. En effet, lors de notre travail de 2017, nous avons identifié des composantes textuelles renvoyant à d'autres systèmes sémiotiques spécifiques, comme les règles et les possibilités d'action et d'interaction (Houlmont, 2017). Naturellement, tous ces systèmes sémiotiques ne fonctionnent pas indépendamment les uns des autres. Ceux-ci travaillent de concert afin de fournir un objet intrinsèquement cohérent. C'est en tout cas ce que montrent les résultats de ce travail, lors duquel nous avons créé la grille de Kollobson<sup>2</sup>, une grille d'analyse microtextuelle spécifiquement développée afin d'analyser les traductions de jeux vidéo, de hiérarchiser les composantes textuelles de segments de texte précis et d'en identifier les dynamiques intersémiotiques.

Tableau 1 Grille de Kollobson

Composante dénotative : relative à la dénotation
Composante connotative : relative à la connotation
Composante esthétique-formelle : lorsque la forme du message prévaut dans un but esthétique, comme des allégories ou des métaphores.
Composante textuelle-normative : lorsque la forme importe dans une situation communicationnelle donnée, comme les formules de politesses en fin d'une lettre ou l'articulation titre - chapeau - corps - conclusion dans un article de presse.
Composante ludo-conative : lorsque le segment vise un guidage non essentiel du joueur du point de vue de la sphère ludique.
Composante narrato-conative : lorsque le segment vise un guidage de l'interprétation du joueur de la sphère narrative.
Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR) : lorsque le segment se réfère au système sémiotique des règles et y donne accès.



Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA) : lorsque la composante se réfère à un autre système sémiotique que le texte.

- 6 Grâce à cette grille (Tableau 1), nous avons pu analyser des traductions de jeux vidéo à un niveau microtextuel et ainsi mettre en lumière des enjeux spécifiques au jeu vidéo en ce que certaines composantes textuelles ci-dessus sont propres aux textes de jeu vidéo. Les composantes ludo-conative et métasémiotiques-hétérosémiotiques portant sur les règles (MHR), en particulier, nous ont permis de souligner les dynamiques entre le design de jeu (*game design*), le système de règles d'un jeu et le texte sur lequel le traducteur travaille lorsqu'il effectue la traduction d'un jeu.
- 7 La composante ludo-conative est principalement présente dans les textes de type narratif de jeux vidéo et a pour but d'orienter la manière de jouer de l'utilisateur (Houlmont, 2018). C'est une stratégie de design de jeu visant à favoriser un *play-model*<sup>3</sup> spécifique, souvent de manière détournée et implicite.

Tableau 2

Segments	Anglais	Français
1.1.9d	<i>Even here, there were precious things</i>	Même ici, il y avait de précieuses choses
1.1.9e	<i>Just waiting to be discovered</i>	Attendant juste qu'on les découvre

Figure 1 - Segments 1.1.9d et 1.1.9e dans *Epistory – Typing Chronicles*

- 8 Les deux segments ci-dessus (Tableau 2) proviennent du jeu *Epistory - Typing Chronicles* (2016), un *Typing-Game*<sup>4</sup> développé par le studio montois Fishing Cactus (en Belgique) dans lequel une narratrice décrit les actions de l'avatar et sa progression pendant le jeu. Les segments ci-dessus apparaissent dans une grotte à côté d'un trésor. Le petit chemin que nous voyons dans l'image (Figure 1) n'est pas obligatoire, il est possible que les joueurs ne le voient pas. Lire ces segments n'est pas indispensable à la progression

du joueur, mais contribue à favoriser un *play-model* basé sur l'exploration. En disant au joueur qu'il est possible « même ici » de découvrir de « précieuses choses », les développeurs ont pour but de lui faire comprendre que des éléments à découvrir sont dissimulés dans le monde d'*Epistory - Typing Chronicles*, même dans des endroits improbables, et qu'il est judicieux de les chercher. En encourageant un certain *play-model* de manière détournée, les développeurs peuvent orienter la partie du joueur sans lui donner l'impression de le contraindre. Cette ludo-conativité, qui invisibilise la contrainte, est une composante textuelle devant idéalement faire l'objet de transfert par le traducteur.

- 9 Quant à la catégorie métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR), elle vise à favoriser l'appropriation des règles par le joueur, toujours de manière détournée.

Tableau 3

1.2.9a	Sometimes it tried to guide her, in its way	Parfois, elle la guidait à sa manière
--------	---	---------------------------------------

Figure 2 - Segment 1.2.9a dans *Epistory – Typing Chronicles*

- 10 Dans le cas présent (Figure 2), il s'agit de beaucoup plus qu'un guidage vers un *play-model*. Ici, le texte renvoie par son contenu et l'endroit auquel il apparaît à l'écran aux règles du jeu. À ce moment du jeu, le joueur se trouve bloqué dans une forêt et doit résoudre une énigme pour progresser. C'est la première fois qu'il rencontre ce type d'énigme et doit comprendre son fonctionnement par « lui-même ». Afin de ne pas avoir un guidage trop direct, les développeurs et développeuses ont fait le choix de passer par les textes narratifs du jeu, ainsi que par les images. Le contenu du texte suggère que le joueur est guidé par la forêt dans laquelle il se trouve, et sa place se trouve directement à côté de la solution de l'énigme. C'est là la première itération de l'énigme, qui se complexifiera par la suite. Grâce au texte et à son emplacement, il comprend que les symboles situés sur la surface en pierre sont présentés dans un ordre précis, et qu'il doit donc passer sur les symboles qui reproduisent cette séquence. Une fois cette règle incorporée, il pourra résoudre les énigmes similaires, plus complexes,

qui surviendront par la suite. Encore une fois, les développeurs ne s'adressent pas au joueur en lui disant « ici, tu dois reproduire cette séquence de symboles ». Son attention est attirée de manière détournée afin de lui donner l'impression qu'il a trouvé la solution lui-même. La contrainte est invisibilisée.

- 11 Si ces deux composantes textuelles sont fréquemment présentes de manière détournée et sous forme implicite, c'est pour s'assurer que les joueurs ne s'aperçoivent pas qu'ils sont guidés ou qu'ils sont face à un jeu. Dans l'industrie vidéoludique, la plupart des pratiques ont pour but de maximiser l'engagement du joueur grâce à l'invisibilisation des intermédiaires systémiques et technologiques (Houlmont, 2018) et en évitant d'être trop méta-leptiques<sup>5</sup> (Genette, 2004). Un jeu vidéo étant avant tout un programme informatique, soit un système de règles écrites a priori, cette manière de procéder a pour objectif de laisser l'opportunité au joueur de se ménager un espace de liberté au sein d'un système de règles restreint (Bonenfant, 2015 : p. 57), liberté sans laquelle le joueur ne peut prendre une posture ludique (Caillois, 1958 : p. 74). Le traducteur, lorsqu'il traduit un jeu, devrait idéalement être conscient de ces composantes implicites et des dynamiques intersémiotiques qui se cachent derrière ces composantes.
- 12 Le jeu vidéo étant un média culturel, il est également intéressant de noter que les systèmes sémiotiques le constituant créent du sens en fonction de codes et d'usages qui lui sont spécifiques. Julie Delbouille (2019) a notamment abordé le sujet de l'appropriation des codes et usages des jeux vidéo par le joueur. Afin de pouvoir comprendre les signes créés par les systèmes sémiotiques du jeu vidéo, les joueurs doivent disposer d'un capital psychomoteur et ludique (Krywicky et Dozo, 2017). Sans ces formes de capital, l'appropriation du jeu par le joueur s'en trouve grandement compliquée (Delbouille, 2019 : P. 127). À première vue, les implications de cet état de fait pour le traducteur de jeux vidéo peuvent ne pas être évidentes pour les non-initiés. En réalité, la question de la compréhension des codes et usages du jeu vidéo est centrale pour le professionnel de la localisation. Tout comme il est préférable pour un traducteur littéraire d'être féru de littérature pour traduire un roman en comprenant les dynamiques sous-jacentes, il est nécessaire pour le traducteur d'être un joueur afin d'en saisir les enjeux. Ainsi, un traducteur-joueur ayant une bonne connaissance des codes et usages du jeu vidéo et de leur expression à travers les différents systèmes sémiotiques du jeu vidéo sera plus à même de fournir une traduction de qualité et fonctionnelle (Houlmont, 2018).

## **Le traducteur-joueur et les dynamiques intersémiotiques**

- 13 Dans le cas des exemples donnés dans la partie précédente, nous voyons que les informations contextuelles plurisémiotiques du jeu peuvent jouer un rôle important dans les décisions prises par les traducteurs. Avoir accès au jeu permet de mieux saisir les enjeux entourant un segment de texte donné. Dans le domaine de la localisation vidéoludique, il est encore trop fréquent que les traducteurs reçoivent des fichiers Excel contenant les segments de texte à traduire, mais dénués de tout contexte (Chandler & Deming, 2011). Dans le cas du segment MHR, avoir accès au jeu permettrait au traducteur de savoir que le segment apparaît à côté de la solution d'une énigme. Sans cette information, il est difficile pour le traducteur de prendre une décision

logique, étant donné que, sans contexte, le segment « Sometimes it tried to guide her, in its way » pourrait n'avoir aucun lien avec une quelconque règle du jeu et relever uniquement de la narration. Le segment de texte n'est pas indépendant des autres systèmes sémiotiques, il fonctionne de concert avec ceux-ci.

- 14 Au cours de nos analyses, nous avons identifié trois modes d'interaction intersémiotique que le traducteur peut prendre en compte lors d'une traduction et que nous avons appelée la « triade relationnelle intersémiotique » : la tension, l'interaction et l'interdépendance. Cette triade relationnelle s'avère particulièrement importante du point de vue du traducteur.

### **Tension**

- 15 Comme mentionné précédemment, le traducteur doit prendre en compte le contexte de traduction, et ce contexte comprend, dans le cas du jeu vidéo, les différents systèmes sémiotiques qui le composent. Bien que ces différents systèmes travaillent de concert afin de fournir une œuvre cohérente, leurs dynamiques d'interaction peuvent être un problème pour le traducteur lorsqu'il doit opérer un choix imposé, par exemple, par une difficulté inhérente à un intraduisible linguistique ou à plusieurs composantes textuelles difficilement conservables. Prenons le segment suivant, provenant toujours d'*Epistory - Typing Chronicles* :

Tableau 4

<i>Creeping cobwebs choked</i>	Les toiles d'araignées l'oppressaient
--------------------------------	---------------------------------------

- 16 Dans ce cas précis (tableau 4), du point de vue du traducteur, on peut noter une tension entre les dynamiques de différents systèmes. Au niveau du texte, dans la version anglaise, plusieurs composantes se démarquent. Premièrement, la composante esthétique-formelle, qui porte sur un travail de la forme dans un but esthétique, est particulièrement saillante, étant donné que le segment source comporte une allitération. Au vu de l'orientation artistique de l'œuvre, il n'est pas étonnant de trouver des segments présentant une forte recherche stylistique. Idéalement, le traducteur devrait conserver cette allitération dans la version cible. Cependant, ici, une autre composante occupe également le haut de la hiérarchie : la composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres systèmes sémiotiques (MHA), c'est-à-dire, celle qui montre que le texte porte directement sur un autre langage du jeu vidéo. Il se réfère aux images. Dans la zone où se trouve le joueur lorsque ce segment apparaît, celui-ci se fait attaquer par des araignées. Dans le segment source, il est question de *cobwebs*, qui sont des toiles d'araignées. Dans le cas présent, le traducteur a dû opérer un choix. Il semblerait qu'il n'ait pas trouvé de solution stylistiquement en adéquation avec le segment source tout en conservant la cohérence intersémiotique.
- 17 Dans la pratique, il arrive fréquemment que des parties entières de certains jeux soient réécrites en langue cible parce que considérées comme intraduisibles (Mandiberg, 2015). Cependant, ceci n'est possible que lorsque le texte n'est pas en tension avec d'autres systèmes sémiotiques, comme c'est le cas ici. Réécrire le segment afin de pouvoir y incorporer une allitération sans prêter attention au fait que les toiles et les araignées sont visibles à l'écran pourrait amoindrir la cohérence interne de l'œuvre. Le

texte et l'image sont ici en tension, tension que le traducteur doit prendre en compte lorsqu'il opère un choix de traduction. C'est d'ailleurs ce qu'il semble avoir fait en abandonnant l'allitération au profit de la cohérence intersémiotique. Lorsque deux systèmes sémiotiques se trouvent dans une telle relation, cela implique une restriction des possibles pour le traducteur.

- 18 L'exemple précédent porte sur une relation de tension entre des éléments graphiques et textuels, mais naturellement, il arrive que cette relation de tension survienne entre d'autres systèmes sémiotiques et implique des enjeux différents. Nous pourrions par exemple nous pencher sur le cas de *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), un jeu indépendant développé par Lucas Pope. Le joueur y incarne un employé d'un poste-frontière entre des pays fictionnels. Son rôle est de laisser passer, ou non, des personnes en fonction des directives données par le supérieur du personnage incarné par le joueur. Entre deux niveaux, le jeu est ponctué par l'apparition de gros titres de presse fictionnels, qui jouent le rôle de feedback pour le joueur ; le jeu réagit au fur et à mesure que le joueur actualise les possibilités d'action. La relation de tension se développe donc entre le texte et les possibilités d'action. En effet, il est indispensable que le feedback donné par le jeu soit cohérent avec les actions du joueur, sous peine de déformer la cohérence interne de l'œuvre, mais également de compromettre un guidage ludo-conatif du joueur, c'est-à-dire, un guidage visant à favoriser un *play-model* donné. Les gros titres donnent des informations sur les conséquences des choix du joueur, ce qui lie fortement le texte à la sphère ludique du jeu. Prenons les segments suivants :

Tableau 5

<i>Fed Reporter Exposes Lax Protocols</i>	Un journaliste fédéral dénonce le laxisme des contrôles
<i>Int. Media Reveals Entry Visa Bias</i>	La presse internationale parle de discrimination

- 19 Ceux-ci peuvent apparaître (tableau 5) lors d'un événement particulier. À un moment donné, le joueur a le choix de laisser passer un journaliste, ou de lui refuser l'accès. Le premier segment du tableau survient lorsque le joueur laisse passer le journaliste. Ainsi apprend-il que sa décision a eu un effet néfaste sur la représentation de son travail. Le second segment, quant à lui, apparaît lorsqu'il lui refuse l'accès et souligne une détérioration de l'image internationale du pays pour lequel il travaille. Les enjeux entourant la traduction de ce genre de segments sont donc différents, puisque davantage liés à un système sémiotique présentant un degré d'interactivité élevé. Des erreurs de traduction pourraient entraîner des conséquences du point de vue du comportement et des réactions du joueur, puisque les segments fournissent des informations sur les conséquences d'un choix.

## **Interaction**

- 20 Le cas de l'interaction est particulièrement intéressant, notamment en raison de sa fréquence. Le jeu vidéo étant un média culturel composé d'une multitude de langages, il n'est pas étonnant que ses langages soient en interaction. La relation d'interaction pourrait être décrite comme la relation de base, le degré zéro de la relation entre deux systèmes sémiotiques d'un jeu vidéo. En effet, à un instant T, il n'est pas

invraisemblable de penser que le fait que deux systèmes sémiotiques soient mobilisés est signifiant, et qu'ils sont pensés pour fonctionner ensemble.

Tableau 6

<i>She wondered if any of this was real</i>	Elle se demandait s'il y avait quoi que ce soit de réel ?
---	---

- 21 Le segment ci-dessus (tableau 6) provient également d'*Epistory - Typing Chronicles*. Dans ce jeu, il est fréquent qu'une narratrice accompagne les allées et venues de l'avatar et qu'elle commente son ressenti. Ici, le segment de texte a pour but de pousser le joueur à questionner l'existence du monde dans lequel son avatar évolue. Ce segment n'est pas directement lié à un élément d'un système sémiotique en particulier, mais porte plutôt sur tous les systèmes sémiotiques à la fois. Son lien avec les autres éléments n'est donc pas aussi clair que dans le cas du segment dans lequel il est question de toiles d'araignées visibles à l'écran. Dans le cas présent, le texte fonctionne de concert avec les autres systèmes sémiotiques, sans pour autant impliquer une restriction de choix découlant d'une relation intersémiotique pour le traducteur.
- 22 Cette conclusion se confirme également dans les autres jeux que nous avons analysés. Par exemple, dans le jeu *Deus Ex : Mankind Divided* (Eidos Montréal, 2016), le joueur peut trouver des articles de presse fictionnels non essentiels à l'intrigue. Ces articles ont pour objectif principal de lui fournir des informations contextuelles supplémentaires s'il souhaite s'investir davantage dans « l'univers fictionnel » du jeu (Barnabé, 2014). Il est fréquent que le joueur puisse lire des articles de Little K. Dans le jeu, Little K est une journaliste travaillant pour *Samizdat*, un quotidien clandestin au style satirique en opposition à l'ordre en place dans l'univers fictionnel. Le style rédactionnel est par conséquent très railleur et agressif. Il n'est pas rare d'y trouver des adresses directes aux lecteurs ou du contenu particulièrement sarcastique, qui ont été conservés de manière générale. Ce quotidien est un exemple parlant d'éléments vidéoludiques dont le but principal est d'apporter des éléments contextuels supplémentaires.
- 23 En opposition à *Samizdat*, nous trouvons *The Picus Daily Standard*, un quotidien détenu par une multinationale médiatique ayant un monopole problématique dans le jeu, étant donné qu'elle détient 94 % des quotidiens de l'univers fictionnel. L'orientation idéologique de ce quotidien est en accord avec l'ordre en place. Le style rédactionnel de ce quotidien est plus classique, style qui a été également conservé. Ce sont là les médias principaux du jeu. Les perspectives présentées par les deux médias sont en opposition idéologique et fournissent des informations supplémentaires sur certains personnages du jeu. Conséquemment, lire les articles de Little K permet au joueur de mieux connaître le rôle de ce personnage lorsqu'il le rencontre. Cependant, il convient de souligner que ceci n'est pas essentiel et que le joueur peut tout à fait rencontrer ce personnage dans des missions secondaires sans avoir lu ses articles sans que cela n'affecte sa partie. Lors de notre analyse de ces textes, nous avons relevé quelques pertes et glissements de sens, sans que cela n'ait un impact significatif sur la fonctionnalité du jeu. Ceci s'explique par le rapport interactionnel du texte aux autres systèmes sémiotiques. Si le non-transfert d'éléments, ou des erreurs de traduction portant sur ceux-ci, débouchent bel et bien sur un appauvrissement local (souvent de nature fictionnelle et systématique intersémiotique) la sphère proprement ludique de l'œuvre est préservée.

Tableau 7

TERRORISTS BOMB RUZICKA TRAIN STATION	ATTENTAT À LA GARE RUZICKA
---------------------------------------	----------------------------

- 24 Le segment ci-dessus (tableau 7) est le titre de l'un des articles rédigés par l'organe de presse monopolistique. La disparition du mot « *terrorists* », bien qu'il soit sous-entendu dans le mot « attentat », constitue à notre sens une omission problématique, parce que fréquente également dans le reste du texte. Les textes anglais mettent un point d'honneur à souligner le fait que les personnes ayant commis l'attaque sont des terroristes, les mots « *terrorists* » et « *terror* » revenant dès lors fréquemment. En français, les mots terreurs et terroristes sont quasi systématiquement omis et remplacés par d'autres termes, ce qui a pour conséquence une mise en évidence amoindrie de la posture idéologique du média émetteur. Cette perte se situe donc du côté fonctionnel du texte : la scission idéologique se fait moins saillante, et nous pourrions imaginer que ce genre de modifications, volontaires ou non, peuvent nuire à la volonté du joueur de s'investir davantage dans l'univers fictionnel du jeu. Ces modifications compliquent la compréhension des enjeux géopolitiques fictionnels. Dans le cas de la relation d'interaction, il semblerait que les erreurs de traduction n'entraînent cependant pas de problèmes significatifs du point de vue purement fonctionnel du jeu.

### **Interdépendance**

- 25 L'interdépendance s'avère éclairante quant au rapport très étroit pouvant exister entre deux systèmes sémiotiques. Là où l'interaction et la tension semblent aller de soi dans un média plurisémiotique, l'interdépendance nous paraît relever d'une spécificité du jeu vidéo, de sa nature informatique. Comme mentionné précédemment, ce média est en réalité un système fermé de règles écrites sous la forme de code, auquel les joueurs n'ont traditionnellement pas accès. Ainsi, ce sont les développeurs qui choisissent dans quelle mesure le joueur a accès aux règles de fonctionnement du jeu. Par exemple, il existe beaucoup de mécaniques cachées qui, si elles étaient connues des joueurs, ou qu'ils en étaient conscients au moment du jeu, réduiraient potentiellement le plaisir ludique<sup>6</sup>. Dans le cas de l'interdépendance, un système sémiotique, en l'occurrence, le texte, donne accès au joueur à un système sémiotique dont l'accès est indispensable pour que celui-ci puisse jouer convenablement au jeu, comme les règles. Cette relation intersémiotique s'avère particulière dans le sens où, si le traducteur venait à ne pas la prendre en considération et à ne pas transférer ladite relation dans la version cible, il pourrait « casser le jeu », et le joueur pourrait être incapable de continuer sa partie.

Tableau 8

<i>She would have to burn the brambles before she could pass through them</i>	Il lui faudrait brûler les ronces pour pouvoir passer de l'autre côté
---	---

- 26 Le segment ci-dessus est un exemple parlant et provient toujours d'*Epistory - Typing Chronicles*. Celui-ci apparaît lorsque le joueur se trouve devant un obstacle spécifique

après avoir acquis un nouveau pouvoir : celui du feu. Ce segment de texte a pour objectif de faire comprendre au joueur qu'il doit utiliser le pouvoir du feu afin de pouvoir passer au-delà de ce type d'obstacle. Sans cette information, le joueur ne peut progresser dans sa partie. Au contraire de la tension ou de l'interaction, la non-prise en compte de cette relation intersémiotique ne mène pas à une discorde comme la *tension* ou à un affaiblissement de la cohérence interne comme *l'interaction*, mais bien à une rupture entre le système sémiotique des règles et le joueur. Si le texte n'y donne pas accès, alors, l'existence même de la règle du jeu s'en trouve mise à mal, parce qu'inconnue du joueur : le texte et la règle sont interdépendants. Dans le cas où le traducteur viendrait à rompre cette communication en particulier, le joueur pourrait être bloqué dans sa partie.

- 27 Ce type de relation se fait encore plus saillant dans le cas des jeux dont les mécaniques reposent essentiellement sur le texte. Le jeu indépendant *Orwell* (Osmotic Studio, 2016) constitue un exemple particulièrement parlant. Dans ce jeu, le joueur incarne une sorte d'analyste chargé d'enquêter sur une affaire de terrorisme. D'après la description sur *Steam*, *Orwell* est le nom du programme que le joueur utilise, et son rôle est de « protéger » la vie privée des citoyens en sélectionnant les informations à transmettre aux forces de l'ordre dans le cadre d'enquêtes. Ces informations peuvent être trouvées dans différents contextes : articles de presse, écoute téléphonique, articles de blog, réseaux sociaux, etc. Dans *Orwell*, les mécaniques de jeu relèvent exclusivement du texte. Ainsi, le joueur doit lire une grande quantité de texte afin d'y identifier les informations pertinentes pour l'enquête. Certaines informations sont mises en surbrillance dans les articles lorsque le joueur peut interagir avec celles-ci en les ajoutant au programme ou en les marquant comme non pertinentes.
- 28 Il est intéressant de noter que dans le cas où la jouabilité principale (*core gameplay*) repose sur le texte, le langage textuel devient plus qu'un langage renvoyant vers des signifiés. Les langages du jeu vidéo sont bien sûr composés de signes présentant fréquemment une fonction métasémiotique-hétérosémiotique, mais dans certains cas, le signe, plus qu'une passerelle, est également la chose, le signifié même (Mabillot, 2005). C'est le cas des textes d'*Orwell*, étant donné que les possibilités d'action reposent sur des sélections textuelles. Pour que le jeu fonctionne, la traduction se doit d'être irréprochable d'un point de vue fonctionnel, c'est-à-dire que la traduction doit impérativement être satisfaisante tant quantitativement que qualitativement. Quantitativement parce que le jeu *Orwell* repose sur l'enquête et la lecture de différents articles de presse, de blog, de messages publiés sur des réseaux sociaux, etc. une grande quantité d'informations pertinentes et non pertinentes sont la clé pour garantir un équilibrage du point de vue de la difficulté. Trop peu d'informations non pertinentes rendraient l'identification des informations clés trop simple, le jeu perdrait ainsi en intérêt. Cependant, trop d'informations non pertinentes pourraient rendre le processus d'enquête trop laborieux pour susciter un plaisir ludique.
- 29 Vient ensuite l'aspect qualitatif, du point de vue des informations pertinentes, parce que leur perte serait catastrophique du point de vue fonctionnel, étant donné que c'est de celles-ci que dépend la réussite du joueur. Si les informations pertinentes venaient à disparaître ou à être mal traduites, les possibilités d'actions s'en trouveraient compromises. Le texte et les possibilités d'action sont interdépendantes. L'intérêt des possibilités d'action est conditionné par des informations pertinentes, puisque sans elles, la marche à suivre pour remporter la partie deviendrait trop évidente. Et des



informations pertinentes conditionnent directement l'existence même du système sémiotique des possibilités d'action. Cette observation permettant d'expliquer où se situe l'intérêt ludique s'explique assez simplement au travers d'une perspective sémiopragmatique : les maximes conversationnelles de Grice (Grice, 1979).

- 30 Grice (1979, p. 62) postule que, lors d'une interaction communicationnelle, le destinataire doit respecter quatre aspects : les maximes de quantité, de qualité, de relation et de modalité. C'est-à-dire qu'il doit s'assurer qu'il y ait des informations en quantité suffisante, qu'elles doivent être vraies, en relation avec le sujet et que le message doit être exprimé clairement. Les respecter garantit l'efficacité de la communication. Toutefois, il arrive fréquemment que ces maximes soient transgressées, comme dans le cas présent. Dans le jeu vidéo, ces transgressions permettent de susciter le plaisir ludique, puisque l'intérêt du jeu réside dans l'identification des informations essentielles.

Figure 3 - Capture d'écran d'informations dans le jeu *Orwell*



- 31 Nous pouvons identifier quatre types d'informations dans *Orwell* : 1) les informations utiles non interactives, 2) les informations inutiles non interactives, 3) les informations pertinentes pouvant être ajoutées au programme et 4) les informations non pertinentes pouvant être ajoutées au programme<sup>7</sup>. La figure 3 propose trois portraits de Cassandra Watergate, la première suspecte principale dans le cadre de l'enquête sur l'attentat terroriste d'*Orwell*. Dans le jeu, il est demandé au joueur de choisir le portrait le plus pertinent et de l'ajouter au programme dans un premier temps. Pour ce faire, le joueur a besoin de plusieurs informations pouvant être glanées dans différents médias : 1) Cassandra est une artiste, 2) elle travaillait dans une entreprise pharmaceutique avec ses parents, 3) elle a quitté son précédent métier de Junior CEO afin de devenir artiste à plein temps, et 4) elle vient d'être placée en garde à vue suite à l'attentat. Grâce à ces informations, le joueur peut exclure le portrait numéro un, puisqu'elle a quitté cet emploi auparavant, ainsi que le numéro 3 puisque l'on sait que le portrait le plus à-propos et potentiellement le plus récent est celui pris par la police. Afin d'arriver à cette conclusion, le joueur aura dû jongler avec des informations utiles non interactives et interactives, et éliminer les portraits un et trois, qui ici, sont des informations inutiles pour le programme *Orwell*. Il n'est pas possible d'envoyer plusieurs

informations de même nature. De la sorte, le joueur doit obligatoirement choisir un seul portrait à ajouter, le dernier portrait envoyé écrasant le précédent. L'ajout d'informations non pertinentes s'opère alors au détriment d'informations pertinentes. La relation d'interdépendance est une relation clé dans la fonctionnalité de l'objet-jeu.

## Conclusion

- 32 Les approches actuelles dans le domaine de la recherche en traduction de jeux vidéo ne tiennent pas encore assez compte du caractère plurisémiotique du média. Dans le cadre de cet article, nous nous sommes basés sur une grille d'analyse traductologique développée par nos soins afin de mettre en lumière les dynamiques qui régissent les relations intersémiotiques au sein du média vidéoludique. Ces relations sont centrales pour l'approche du traducteur, étant donné qu'il ne pourra pas mettre en place les mêmes stratégies dans ces différents cas de figure. La relation d'interaction est intéressante, car elle souligne la construction commune à laquelle participent les différents langages du jeu vidéo. Pour le traducteur, la conscience d'une relation d'interaction est précieuse, puisqu'elle autorise une certaine liberté vis-à-vis de ses stratégies de traduction. La relation de tension, quant à elle, montre que, bien que travaillant de concert pour fournir un média complet et cohérent, les langages du jeu vidéo peuvent entrer dans une forme de concurrence du point de vue du traducteur. Une concurrence qui, si elle n'est pas prise en compte, peut déformer la cohérence interne de l'œuvre à traduire. Dans ce cas, le champ des possibles traductifs s'en trouve passablement réduit pour le traducteur, en particulier lorsque l'un des langages en tension ressort de la sphère ludique, des erreurs de traduction pouvant mener à des modifications ou des non-modifications (non) souhaitables de la manière de jouer de l'utilisateur. Il convient cependant de noter qu'une erreur de traduction survenant dans une relation de tension n'empêche pas automatiquement l'utilisation de l'objet-jeu. Toutefois, ces erreurs, lorsqu'elles surviennent dans une relation de tension, ne semblent pas forcément casser le jeu. Enfin, la relation d'interdépendance s'est révélée particulièrement intéressante vis-à-vis des dynamiques qui se jouent entre les langages du jeu. En effet, en cas d'interdépendance, un langage ne va pas sans l'autre. Lorsqu'un langage, ici, le texte, vise à créer un pont entre le joueur et un autre système sémiotique, sa disparition entraîne des conséquences problématiques, et même potentiellement catastrophiques du point de vue fonctionnel, notamment lorsque cette interdépendance est poussée au point où le système sémiotique textuel et celui des possibilités d'action ou des règles ne font qu'un, comme dans le cas du jeu *Orwell*.
- 33 Cette triade relationnelle intersémiotique s'avère utile à la fois pour approfondir notre connaissance des dynamiques intersémiotiques du média vidéoludique, mais également pour permettre au traducteur d'estimer le degré de liberté dont il dispose lors de la traduction de certains segments de texte. Dans de futures recherches, il sera intéressant d'investiguer des corpus plus larges, par exemple, en analysant d'autres genres de jeu pour déterminer si les tendances dégagées lors de cette étude se confirment et transcendent bel et bien les genres.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- BARNABÉ F. (2014), *Narration et jeu vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- BERNAL-MERINO M. Á. (2016), « Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation », *Signata*, 7, pp. 231-53.
- BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- DELBUILLE J. (2019), *Négocier avec une entité jouable les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CHANDLER H. M., et S. O'MALLEY DEMING. (2011), *The game localization handbook. 2nd ed.* Jones & Bartlett Learning, Sudbury, Mass.
- DOZO B.-O. & KRYWICKI B. (2017), « "Beaux livres" sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique », communication dans le cadre du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5-7 octobre 2017.
- GENETTE G. (2004), *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, éd. du Seuil.
- GRICE H. P. (1979), « Logique et conversation », *Communications*, 30, pp. 57-72.
- HOULMONT P.-Y. (2017), *Traduction vidéoludique : approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, mémoire, Université de Liège.
- HOULMONT P.-Y. (2018), *Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle : une transmission de nouveaux codes ?*, communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, 25-27 octobre 2018.
- KLINKENBERG J.-M. (1996), *Précis de sémiotique générale*, Paris, Le Seuil.
- KOLLER W. (2004), *Einführung in die Übersetzungswissenschaft [Introduction à la traductologie]*, Wiebelsheim, Quelle & Meyer.
- MANDIBERG S. (2015), « Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright », *Kinephanos*, 5(1). <https://www.kinephanos.ca/2015/playing-with-the-trace/>
- MANGIRON C. & O'HAGAN M. (2006), « Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation », *JoSTrans*, 6, pp. 10-21.  
[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)
- NORD C. (2018 [1997]), *Translating as a purposeful activity*, New York, Routledge.
- O'HAGAN M. (2013) *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- ŠIAUČIŪNĖ V. & LIUBINIENĖ V. (2011), « Video Game Localization: The Analysis of In-Game Texts », *Studies About Languages*, 19, pp. 46-55.
- VENUTI L. (2018 [1995]), *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, New York, Routledge.
- VERMEER H. J. (1987), « What does it mean to translate? », *Indian Journal of Applied Linguistics*, 13, pp. 25-33.

## NOTES

1. Trois jeux du corpus analysé l'ont été dans le cadre d'une communication donnée lors de DIGRA Japan 2019. Ce corpus est composé de jeux recourant à des articles de presse fictionnels, c'est-à-dire, des articles de presse rédigés dans l'unique but d'être incorporés au jeu. Ce corpus en particulier fera l'objet d'un second article portant sur les différences entre les enjeux et la pratique de la traduction de presse réelle et la traduction d'articles de presse fictionnels dans les jeux vidéo.
2. La grille de Kollobson est le résultat de la combinaison du schéma de Jakobson tel que présenté par Jean-Marie Klinkenberg (1996) et de la grille d'analyse traductologique de Werner Koller (2014)
3. Le *play-model* se réfère à la manière dont les concepteurs envisagent les interactions entre le joueur et le jeu.
4. Les *Typing-Games* sont des jeux qui ont été, à l'origine, développés pour apprendre la dactylographie aux enfants. Dans le cas d'*Epistory - Typing Chronicles*, la mécanique de taper des mots sur le clavier n'a pas été pensée pour enseigner la dactylographie, mais joue véritablement le rôle de mécanique de jeu à part entière et signifiante. En effet, le jeu se déroule dans un monde fait de papier, et l'héroïne doit récolter des points d'inspiration pour progresser dans le jeu. Tout a été pensé pour mettre en avant la création artistique sous différentes formes, par exemple, les arts plastiques ou la prose. Or, dans une histoire où la prose occupe une place importante, le fait qu'il soit nécessaire de taper des mots pour progresser dans le jeu n'est pas un hasard.
5. Dans les faits, les jeux sont fréquemment métaleptiques, dans le sens où, dans sa structure même, le jeu vidéo renvoie fréquemment à sa nature de jeu, notamment lorsque des informations sont fournies au joueur par le biais de ce que l'on appelle l'affichage tête haute (*head-up display* ou Hud), c'est-à-dire une interface rarement diégétisée donnant des informations pratiques au joueur.
6. À cet égard, nous pourrions citer le *rubber band effect*, que nous pourrions traduire par « effet élastique », dans les jeux de course comme *Mario Kart* (Nintendo, 1992- ). Il s'agit d'une règle cachée des joueurs qui fait que les voitures dépassées par les joueurs sont plus rapides quand elles sont derrière lui, et ce afin de multiplier les affrontements dynamiques pendant une course (BALDOC (2018), LES JEUX VIDEO NOUS MENTENT ???, vidéo Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=t8Q5TRVTrfw&ab\\_channel=Baldoc](https://www.youtube.com/watch?v=t8Q5TRVTrfw&ab_channel=Baldoc)).
7. Il convient de noter que l'ajout d'informations non pertinentes se fait généralement au détriment d'informations pertinentes.

---

## RÉSUMÉS

Cet article est le résultat d'analyses plurisémiotiques et microtextuelles de traductions de jeux vidéo. Nous y développons une grille de lecture basée sur un outil théorique spécifiquement développé pour la traduction vidéoludique à la suite de travaux préalables. L'application du premier outil, la grille de Kollobson, a permis de mettre en lumière l'importance d'une approche plurisémiotique de la traduction de jeux vidéo. En effet, le jeu vidéo étant constitué de nombreux langages différents, il est indispensable pour le traducteur de les envisager comme un ensemble cohérent sous peine de potentiellement empêcher la bonne fonctionnalité de l'objet-jeu. Dans cet article, une application plus large de cet outil a abouti à la constitution d'une seconde grille de

lecture pensée pour le traducteur de jeu vidéo : la triade relationnelle intersémiotique. Cette triade est constituée de trois relations identifiées lors de nos analyses : tension, interaction et interdépendance. Cette grille de lecture met en lumière les dynamiques qui caractérisent les langages du jeu vidéo et les enjeux qu'elles posent pour le traducteur de jeux vidéo. Plus qu'une traduction de mots ou d'idées, la traduction de jeu vidéo est en réalité un constant (ré)équilibre des dynamiques intersémiotiques d'une œuvre donnée.

This article is the result of plurisemiotic and microtextual analyses of video game translations. In it, we create a reading grid based on a theoretical tool that we specifically developed for video game translation in a previous work. The application of the first tool has highlighted the importance of a plurisemiotic approach to the translation of video games. Indeed, since video games are made up of many different languages, it is essential for the translator to consider them as a coherent whole, otherwise there is a risk of potentially causing functional issues in the game. In this article, a wider application of this tool has led to the constitution of a second reading grid designed for the video game translator: the intersemiotic relational triad. This triad is made up of three relations identified during our analyses: tension, interaction and interdependence. This reading grid sheds light on the dynamics that characterize video game languages and the challenges they pose for the video game translator. More than a translation of words or ideas, video game translation is in fact a constant (re)balancing of the intersemiotic dynamics of a given work.

## INDEX

**Mots-clés** : traduction, traduction de jeu vidéo, plurisémiotique, sémiotique, intersémiotique, traductologie, microtextuel, jeux vidéo

**Keywords** : translation, video game translation, plurisemiotic, semiotics, intersemiotic, translation studies, microtextual, video games

## AUTEUR

**PIERRE-YVES HOULMONT**

Université de Liège, Liège Game Lab



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

# Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés

*Original journalistic angles within videogame reviews: discursive plurality as a resistance of specialized journalists*

Boris Krywicki

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4228>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Boris Krywicki, « Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 23 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4228>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés

*Original journalistic angles within videogame reviews: discursive plurality as a resistance of specialized journalists*

**Boris Krywicki**

---

- 1 Cet article propose d'interroger les tests de jeux vidéo par la presse spécialisée au prisme de la notion d'angle journalistique et de la rupture avec la « routine éditoriale » (Shoemaker et Vos, 2009) que cet angle permet. Nous commencerons par préciser et contextualiser le terme de test, vocable auquel les rédacteurs spécialisés en jeux vidéo donnent un sens particulier, puis nous nous pencherons sur le concept d'angle. Ensuite, nous présenterons plusieurs études de cas afin d'analyser comment un angle journalistique dit « fermé » permet, à notre sens, d'enrichir le langage propre aux critiques vidéoludiques, aboutissant à l'émergence de ce que la sociologie du journalisme appelle « une valeur ajoutée ». Le concept d'article à valeur ajoutée a ceci d'intéressant que cette valeur se révèle relative : il s'agit d'ajouter de la valeur par rapport à un autre élément qui préexiste. En journalisme, les acteurs cherchant à fournir une valeur ajoutée peuvent la construire, en fonction de leur position et du contexte, à l'égard des communiqués de presse officiels ou des contenus publiés par d'autres médias – voir à ce sujet les éclairages qu'offrent Degand (2012) et Simonson (2014). Enfin, nous concluons par une mise en évidence des propriétés de résistance inhérentes aux angles originaux, en ce qu'ils permettent aux journalistes spécialisés de conserver une forme de prise sur leur travail.

## Le test de jeu vidéo

- 2 Le genre du test constitue un vocable propre à la presse informatique ou à celle dédiée aux nouvelles technologies. L'exercice consiste originellement à statuer sur le bon fonctionnement d'un appareil électronique ou d'un produit, à mettre à l'épreuve ses limites techniques. Dans le cas du jeu vidéo, le terme désigne une évaluation de la qualité de l'œuvre, la plupart du temps accompagnée d'une note et publiée en synchronie avec la sortie commerciale du jeu. Au départ, dans les premières revues spécialisées telles que *Tilt* (Éditions Mondiales, 1982-1994), il s'agissait surtout de vérifier l'exécution du programme et d'en expliquer les règles. Le magazine revêtait alors le rôle d'une notice ou d'un manuel de découverte. Au fil de la croissance du secteur vidéoludique, les tests s'enrichissent de critères d'évaluation, de prime abord majoritairement centrés autour des aspects techniques (Trajkov, 2016). Ces graphismes<sup>1</sup> sont au cœur des préoccupations des journalistes spécialisés des années 1990, qui célèbrent et annoncent les évolutions technologiques à venir – une pratique éditoriale que Mathieu Triclot appelle « les lendemains qui chantent » (2016). À mesure que la presse vidéoludique se développe (nous datons son « âge d'or » entre 1995 et 2001 ; voir Breem et Krywicki, 2020), la grille de critères des testeurs s'étoffe et s'institutionnalise, tandis que l'échelle de notation en pourcentage, lancée par *Génération 4* (Pressimage, 1987-2004), devient la norme en 1994. Certains titres de presse développent leurs propres indices, à l'instar de *Gameplay RPG* (FJM Publications, 2000-2006) qui évalue la « psychologie des personnages » des jeux de rôle à partir de 2000. Toutefois, ce genre de cas reste largement minoritaire au sein du champ. Ainsi, les critères de la majorité des publications insistent davantage sur la technique que sur l'artistique : la jouabilité (le jeu est-il facile à prendre en main ?), la durée de vie (combien de temps dure l'expérience ?) ou encore les bruitages (sont-ils agaçants ou efficaces ?)

### **La forme type du test**

- 3 De manière générale, la structure et la finalité de la plupart des tests demeurent identiques, y compris de nos jours, comme se sont attachés à le démontrer Zagal *et al.* (2009) à partir d'un corpus de 120 articles. L'ouverture du texte est généralement dédiée à la présentation de l'univers du jeu vidéo chroniqué, au résumé de la situation initiale et à l'introduction du personnage principal. Vient ensuite la description du genre de l'œuvre, de son concept, mis en parallèle avec les défis qu'il incombera au joueur ou à la joueuse de relever. Le reste de l'article s'attache traditionnellement à passer en revue les différents critères que nous avons inventoriés ci-dessus, en s'attardant sur leurs principaux atouts et bémols. Ces passages se doublent parfois de conseils de « dégustation » (au sens de Hurel, 2020) construisant un Lecteur Modèle (Eco, 1979) qui incarne possiblement un futur récepteur de l'œuvre – et donc, un acheteur potentiel. Ce dernier point s'observe notamment dans les formulations suivantes : « vous en aurez pour votre argent »<sup>2</sup> ; « [ce titre] facture assez cher le temps de jeu »<sup>3</sup>. Enfin, dans la majorité des cas, l'article se clôt par une note chiffrée, sur une échelle de vingt ou dix points, destinée à synthétiser le propos évaluatif du texte qu'elle accompagne et à quantifier l'appréciation du critique.<sup>4</sup>



- 4 La forme archétypale que nous décrivons remplit avant tout une fonction de guide d'achat et de découverte, cherchant à livrer au lecteur-consommateur un maximum d'éléments informatifs et argumentatifs pour qu'il choisisse ou non, en définitive, d'acquérir le jeu vidéo mis à l'agenda médiatique par le journaliste. Une telle orientation induit la prédilection systématique pour un angle codifié, chevillé à une fonction de prescripteur et laissant peu d'espace à la créativité.

## Le test au prisme de la notion d'angle journalistique

- 5 En journalisme, l'angle constitue une notion indigène incontournable qui désigne « la manière d'aborder un sujet, de le ramener à un aspect principal bien délimité » (Agnès, 2008, p. 448). La profession identifie généralement qu'une approche transversale, globale, qui tente de traiter l'intégralité des dimensions d'une thématique donnée, adopte un angle « ouvert » ou « large ». À l'inverse, un article déployant un sujet précis et détaillé, creusant une piste particulière, verra son angle qualifié de « fermé » ou d'« étroit ». À ce titre, la plupart des manuels considèrent que « plus l'angle est étroit, plus le sujet sera original et attrayant » (Vanesse, 2011, p. 7).
- 6 La notion a beau structurer les processus journalistiques et les textes qui en découlent, elle n'en demeure pas moins « assez difficile à définir » (Ruellan, 1993, p. 152). Selon Laborde-Milaa (2002, p. 97), l'angle serait enchevêtré dans un entre-deux épistémologique : il s'apparente « au point de vue narratologique et/ou argumentatif sur un événement ou une question », et peut ainsi s'affilier aussi bien au récit qu'à la thèse, ou mélanger les deux. Cette ambivalence prend corps au-delà du texte seul : de l'angle jaillissent à la fois la forme discursive de l'article, mais aussi, en amont de sa rédaction, la méthodologie opératoire du journaliste, son travail de recherche ou encore la sélection des informations qui vont retenir son attention. Pour Denis Ruellan, l'angle n'incarne jamais qu'un prolongement des genres, en ce que ces derniers reposent sur un « scénario pré-construit répondant à des questions-types » (Ruellan, 1993 in Laborde-Milaa, 2002, p. 99). Certains archétypes d'angles<sup>5</sup> seraient liés à un genre journalistique en particulier. Ces formes d'automatismes constitueraient une réponse aux contraintes temporelles et financières subies par la profession (Ruellan, 2006).
- 7 Si nous suivons ce raisonnement, le genre du test de jeu vidéo serait indissociable de la structure type que nous avons dressée et des caractéristiques récurrentes qui l'accompagnent (traitement exhaustif de chaque aspect technique, mise en exergue des atouts et faiblesses de l'œuvre chroniquée, présence d'une note comme synthèse de l'évaluation, etc.). Ce cahier des charges fourni implique un processus rigoureux, couplé à une longueur textuelle significative, étant donné qu'il incombe au rédacteur de traiter le sujet de fond en comble en respectant une série de thématiques imposées. À ce titre, le genre du test vidéoludique semble peu compatible avec la perspective d'un angle étroit, qui implique d'analyser un aspect en particulier ou de convoquer une approche singulière. Au contraire, certains journalistes spécialisés cherchent à exploiter leur matière première de la manière la plus large possible, en la diffusant grâce à différents canaux (écrit, vidéo), pour proposer un tour d'horizon complet. Comme le fait Valentin « Noddus » Cébo (figures 1.1 à 1.6), le réseau social *Twitter* leur permet à ce titre de produire des paratextes du test : annoncer la réception d'une copie presse (synonyme d'enclenchement du processus critique), livrer des avis

intermédiaires ou encore tenir ses abonnés (*followers*) au courant des déconvenues (ou des réjouissances) éprouvées. Tous ces à-côtés de la pratique élargissent l'angle plutôt que de le resserrer, esquissant le test comme un texte résolument balisé et orienté vers un service rendu au lecteur-consommateur.

Figure 1.1 – *Tweet* (captures d'écran) de Valentin « Noddus » Cébo fonctionnant comme paratextes de son test du jeu vidéo *Control* (Remedy, 2019)



Figure 1.2

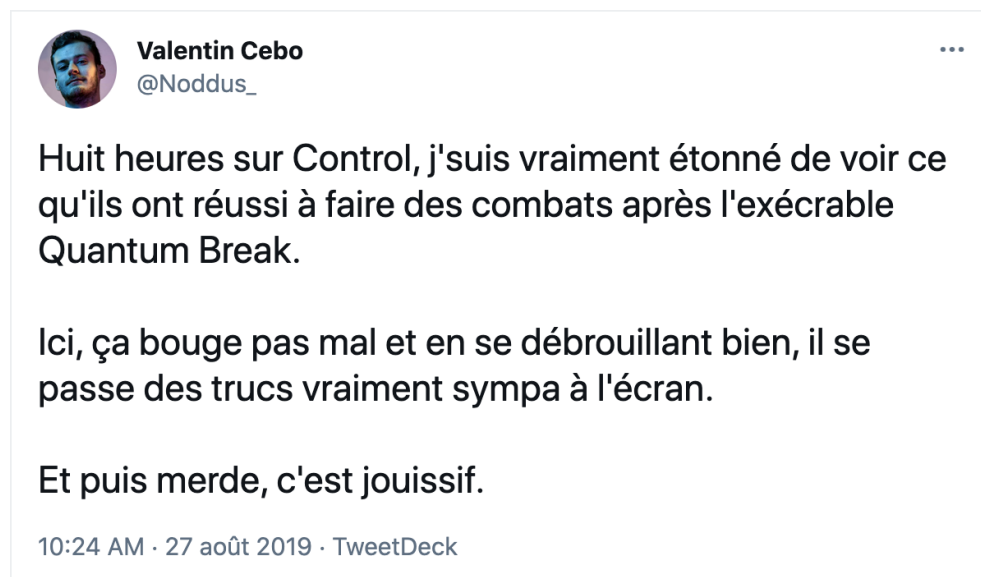



Figure 1.3

 **Valentin Cebo**  
@Noddus\_ ...

Clap de fin pour Control après 12/13h de jeu.

Un jeu pas parfait sur tous les plans, mais un \*grand\* voyage. Clairement l'un des titres les plus marquants de mon année.


Le test arrive sur @Gamekult mais en attendant, un avis tout à fait constructif :

Est-ce que c'était bien ?



4:03 PM · 27 août 2019 · TweetDeck

Figure 1.4

 **Valentin Cebo**  
@Noddus\_ ...

Le test de Control est terminé, il n'a plus qu'à passer l'étape de la relecture !

En attendant, on part en GK Live avec @gautoz et je vous expliquerai pourquoi c'est l'un de mes jeux de l'année :

[gamekult.com/webtv.html](http://gamekult.com/webtv.html)

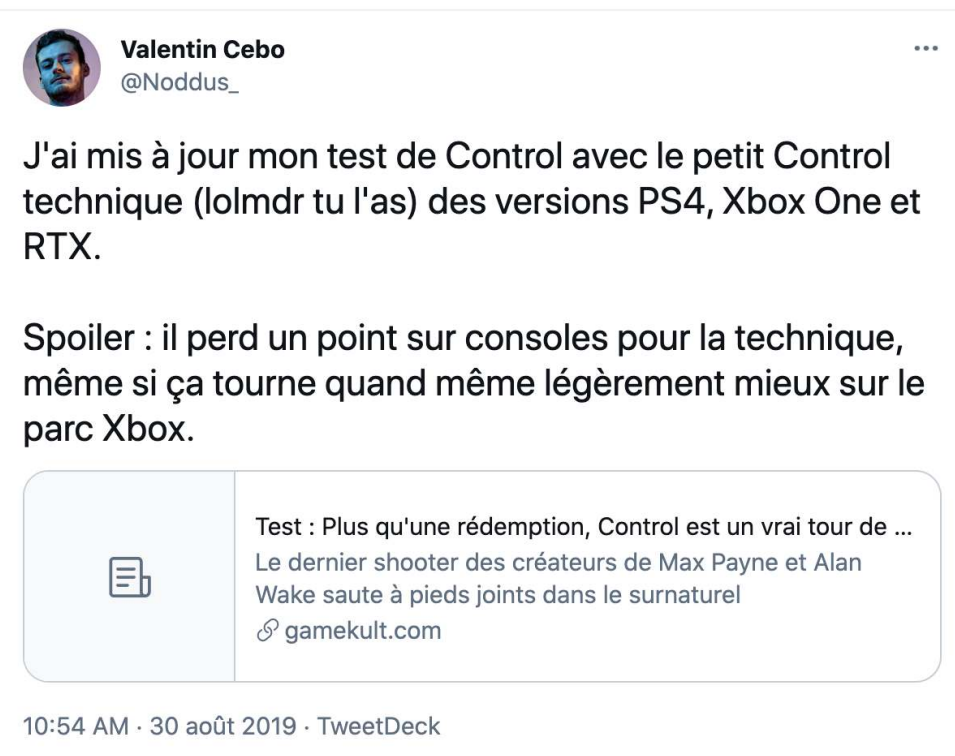


5:26 PM · 28 août 2019 · Twitter for Android

Figure 1.5



Figure 1.6



## À l'opposé des fondamentaux du journalisme ?

- 8 Aux yeux d'une part significative de la littérature académique, les tests ne peuvent être qualifiés comme relevant du journalisme. Plusieurs chercheuses et chercheurs soulignent ainsi la proximité économique avec l'industrie qui sous-tend la publication de tests par la presse vidéoludique, la comparant directement aux médias dits « féminins » (Consalvo, 2007, p. 22) ou « lifestyle » (Ribbens et Steegen, 2012, p. 3). Pour David Nieborg et Tanja Sihvonen (2009), il s'agit, sur la base du constat de ces critiques internes et au prisme de comparaisons avec les principes fondamentaux du journalisme généraliste, de démontrer en quoi la presse vidéoludique déploie une idéologie professionnelle basée sur « une nouvelle conception du journalisme : les journalistes ne visent pas à travailler comme des chiens de garde des institutions, mais plutôt comme des médiateurs d'évaluations qui délivrent du capital ludique » (pp. 7-8). Les journalistes spécialisés en jeux vidéo seraient ainsi animés par une idéologie professionnelle différente de celle du journalisme généraliste, moins exigeante, moins rigoureuse (p. 7). En se basant sur des types de textes en particulier<sup>6</sup> ou sur des entretiens avec des critiques de jeu vidéo professionnels, la littérature académique conclut du journalisme vidéoludique qu'il incarne une « presse enthousiaste » (Carlson, 2009, p. 12), « une extension, un porte-voix, disons, des éditeurs de jeux vidéo » (Nieborg et Sihvonen, 2009, p. 6) qui « défie les notions journalistiques traditionnelles d'objectivité et d'indépendance » (Ribbens et Steegen, 2012, p. 3), ou encore un champ professionnel dans lequel « la frontière floue entre les départements de l'éditorial et du marketing est considérée comme inhérente [au champ et aux standards professionnels] » (p. 28). De ces conclusions découle une analyse des tests qui refuse de les envisager comme des objets rattachés à la pratique journalistique, préférant les envisager à l'aune de leur fonction prescriptive et des enjeux économiques qui la sous-tendent (Noyer, 2001 ; Zagal *et al.*, 2009).

## Un postulat à déconstruire

- 9 Si l'enfermement de ce genre journalistique dans un cadre d'analyse commercial peut se comprendre à l'aune de la proximité historique entre presse spécialisée et éditeurs de jeux vidéo (Breem et Krywicki, 2020), il a ceci de problématique qu'il occulte arbitrairement toute tentative des journalistes de renégocier les préceptes de l'exercice du test, de dynamiter son canevas pour se procurer davantage de liberté éditoriale. Au sein de la profession, on citera le billet de blogue intitulé *New Games Journalism* (Gillen), qui, dès 2004, a fait office de manifeste pour encourager certains testeurs à s'inspirer du *New Journalism* (un courant rendu célèbre par Truman Capote, Tom Wolfe, ou encore Hunter S. Thompson) : assumer davantage leur subjectivité, écrire des passages narratifs à la première personne ou encore exprimer *in extenso* le ressenti qu'a provoqué l'œuvre chroniquée. Outre-Atlantique, le *New Games Journalism* a inspiré des billets de blogue réflexifs à plusieurs acteurs de la presse vidéoludique. Ces remises en question dénoncent la faible qualité éditoriale du champ et encouragent la profession à l'améliorer (Stuart, 2005a ; Buffa, 2006 ; McCrea, 2007), à faire preuve de davantage d'originalité, parfois en citant certains textes en exemple (Stuart, 2005b). En France, si la pertinence de la proposition fait débat parmi les journalistes, elle a tout de même contribué à élargir le champ des possibles de l'approche critique en trouvant une résonance chez certains auteurs français.

[L'ancien rédacteur de *Canard PC*] Omar Boulon se revendiquait clairement [...] du *New Games Journalism* : il faisait des articles très subjectifs [...], remplis de digressions où il racontait des événements de sa vie avec une implication émotionnelle très forte, qu'il mettait en lien avec son approche du jeu. [...] C'est aussi une des limites du *New Games Journalism*, en ce qu'il considère qu'il faut quasiment avoir une approche phénoménologique du jeu vidéo, et retranscrire ce que ça provoque chez le joueur de voir des lumières, d'appuyer sur des boutons. C'est d'ailleurs ce qui lui a pas mal été reproché avec le temps, parce que la posture peut devenir pauvre et nombriliste [...] lorsqu'on se contente de décrire sa propre expérience (Entretien du 16 juin 2020 avec Ambroise Garel, journaliste à *Canard PC*). Ma façon d'écrire, [...] c'est de m'adresser aux gens qui ne connaissent pas le jeu vidéo plus que ça. Avoir un discours sur l'expérience, l'univers, essayer de faire des rapprochements avec des œuvres qui ne sont pas issues du jeu vidéo. Éventuellement, m'adresser aussi aux [joueurs passionnés] en leur proposant un discours qu'ils ne trouveront pas ailleurs. [...] Je pense que, en tant que critique, c'est aussi intéressant de faire des tests. Sauf que, du coup, le cobaye serait le joueur, c'est-à-dire moi : je ne teste pas le jeu, je teste mon état à moi en jouant. Dans quel état ça me met, qu'est-ce que ça produit chez moi, des idées, des rapprochements... J'ai dans l'idée que tout part de l'expérience.<sup>7</sup>

- 10 Certaines initiatives académiques, en observant ces changements, ont également emboîté le pas à cette approche nuancée du test de jeu vidéo. Le projet Ludopresse, coordonné par le Labex ICCA de l'Université Sorbonne Nouvelle et le Liège Game Lab de l'Université de Liège, cherche à souligner le vaste panel d'approches journalistiques qui composent les magazines spécialisés français – Sélim Ammouche (2016) considère notamment que l'on y navigue « de la fiche-technique d'un guide d'achat pour consommateurs d'électroménager au style analytique des *Cahiers du Cinéma* ».

## Hypothèse et méthodologie

- 11 Pourtant, le vocable « test » reste majoritairement chevillé à sa réputation de texte nécessairement dénué d'originalité et de traitement de fond. En novembre 2013, cinq anciens journalistes du magazine vidéoludique de référence *Joystick* (Sipress, 1990-2012) lancent sur leurs économies propres la société Wildfire Media pour éditer une nouvelle revue, *JV*. Pour éviter les écueils de l'entreprise de presse qui les employait précédemment, « M.E.R.7 » (primat de la publicité, aseptisation de la ligne éditoriale, etc.), ces associés choisissent notamment d'abandonner le terme « test » au profit de celui de « critique ». Ce positionnement leur permet d'évacuer tous les aspects qu'ils récuse dans le test (la note, la longueur du texte, etc.) – ce que Jean-Marie Schaeffer (1989) appelle la « logique pragmatique inhérente à la généricité ». Ainsi, ils abandonnent la longueur imposée (certaines critiques se limitent à quelques lignes) et les textes réservent à l'évaluation une position moins centrale : « Les tests cèdent la place à des critiques sans note, un produit culturel ne devant, selon nous, pas être traité comme un produit de grande consommation ».<sup>8</sup>
- 12 Nous souhaitons interroger cette dévaluation symbolique du test, principalement dans la presse vidéoludique française, dans laquelle il a été abondamment décrié. Ce genre textuel est-il voué à adopter un angle ouvert et une perspective consumériste ou peut-il, comme le suggère la piste américaine du *New Games Journalism*, se parer d'une approche originale (en ce que la subjectivité prônée s'écarte de l'approche de la plupart des tests, généralement neutre) ? La démarche de guide d'achat évaluatif qu'implique le test est-elle compatible avec les préceptes de la valeur ajoutée journalistique,

nécessitant que l'auteur se distingue de ses pairs ? Le cas échéant, quels types d'angles se voient convoqués et quelles causes expliquent l'enclenchement d'un processus critique davantage élaboré ? Le présent article tâchera d'envisager le test à angle original comme un terrain propice à l'observation d'un enrichissement du langage et des structures discursives déployées pour parler du jeu vidéo. Nous envisageons ici le terme de langage au sens large, prenant principalement en compte l'énonciation (marques de subjectivité, répertoire linguistique, etc.) et la structure macro et microtextuelle des articles (séquences narratives et argumentatives). Notre analyse cherchera à déconstruire les conceptions épistémologiques des acteurs académiques et journalistiques envisageant qu'un traitement exhaustif et codifié incarnerait la seule option de structure valide et envisageable pour rédiger un test.

- 13 Pour ce faire, nous sommes partis d'un corpus<sup>9</sup> brassant près de quarante ans de médias vidéoludiques (1982-2020), rassemblé par carottages successifs (Kirkpatrick, 2015, pp. 42-43 ; Krichane, 2018), dans le cadre de notre recherche doctorale, en cours de finalisation. Ces centaines d'articles ont été analysées à l'aune d'une méthodologie inspirée de celle de Roselyne Ringoot<sup>10</sup> (2014), notamment complétée par la mobilisation du concept de Lecteur Modèle (Eco, 1979). Parmi cette multitude de textes, nous avons opéré une première sélection pour identifier les tests s'éloignant de la forme type définie ci-dessus. Ensuite, nous avons choisi de développer davantage plusieurs cas d'étude, complémentaires à l'aune de leur angle et de sa finalité, tantôt narrative, tantôt argumentative. L'analyse de ces différents exemples illustratifs a été éclairée par six entretiens compréhensifs (Kaufmann, 1999) avec les auteurs des articles en question. Nous identifierons ainsi, en filigrane, plusieurs causes expliquant la motivation des journalistes à sortir des sentiers battus du test à angle ouvert.

## Les tests à angles originaux

- 14 Une majorité des tests s'écartant de la forme type que nos analyses ont identifiée proviennent de *Canard PC*, un magazine imprimé lancé en novembre 2003 par cinq anciens journalistes de *Joystick*. Cette propension de la revue à revisiter l'exercice critique ne relève pas du hasard : la périodicité de sa diffusion (hebdomadaire de 2003 à 2007, bimensuelle de 2007 à 2018 et mensuelle depuis lors) implique un retard informatif par rapport à la réactivité des médias en ligne, misant sur une publication des tests le jour de la sortie de l'œuvre concernée, voire un peu avant, en fonction de la latitude permise par les « accords de non-divulgation » des éditeurs. Ce sentiment d'arriver après la bataille critique pousse les journalistes à explorer d'autres pistes que celle de l'évaluation pure et dure, qui leur ôterait toute forme de singularité dans un océan de tests déjà publiés depuis plusieurs semaines. Cette propension de *Canard PC* à développer des angles originaux semble donc à corrélérer avec son support papier et les délais de publication que ce dernier entraîne.

Chez *Canard PC*, on a reçu [le jeu vidéo] *Animal Crossing* assez tard. Quand, dans d'autres médias, le test était déjà paru. Il y a aussi le fait qu'on ne sort qu'une fois par mois. On savait que le test serait dans le numéro d'après, tous les tests seraient déjà sortis depuis presque un mois. En plus, *Animal Crossing* est sorti durant le confinement, ça été un carton absolu et, pendant des semaines, tout le monde ne parlait que de ça sur *Twitter*. Donc, il n'y avait pas l'enjeu de faire découvrir le jeu : « regardez cette perle à côté de laquelle tout le monde est passé ». Ni celui de statuer : « est-ce qu'il faut l'acheter ou pas ? » Parce qu'un mois et demi après la

sortie, tous les gens susceptibles de l'acheter ont déjà été se renseigner (Entretien du 16 juin 2020 avec Emmanuel Denise, journaliste à *Canard PC*).

- 15 Lorsque ce cas de figure se présente, l'adoption d'un angle original devient un moyen de préserver la valeur ajoutée d'un discours sur une œuvre, en dépit du retard avec lequel ce dernier émerge. Dans le cas d'*Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020), l'auteur a décidé de se concentrer sur le vague à l'âme dans lequel l'expérience de jeu l'a plongé.

### **L'angle narratif-réflexif**

- 16 Le test d'*Animal Crossing : New Horizons* par *Canard PC* choisit d'assumer pleinement sa diffusion tardive en formulant d'emblée les attentes qu'a suscitées chez le testeur la réception enthousiaste du jeu par les internautes et les médias concurrents.

J'ai commencé *Animal Crossing* plein d'espoirs, de rêves, de bienveillance. J'ai vu les gens sur Internet qui partageaient leurs jolies îles, leurs coquillages, leurs poissons, leurs maisons, leurs bons mots, leurs voisins virtuels. J'ai compris que le jeu était tombé au bon moment, celui où tout le monde désire plus que tout être entouré d'amis sur une île où il fait toujours beau. J'ai installé ma tente, j'ai coupé du bois, j'ai ramassé des pierres, j'ai vendu des oranges et des papillons et j'ai contracté un prêt chez Tom Nook pour m'installer dans une vraie maison.<sup>11</sup>

- 17 Au fil du texte, la description des actions successives de l'auteur, fidèle à ce que propose le jeu, est remplacée par une transgression totale de ce que suggère le « *play modèle* » (Barnabé, 2017)<sup>12</sup> d'*Animal Crossing : New Horizons* : au lieu de multiplier les tâches quotidiennes, le journaliste se refuse à agir et intègre à son récit, en tant que personnage secondaire, un pneu doué de parole – ce qui relève de son imagination, le jeu ne contenant aucunement un tel élément.

La semaine précédente, dans la rivière, j'ai trouvé un pneu. J'ai installé le pneu dans mon jardin, en face du banc. À partir de là, j'ai décidé de regarder mon pneu. Le pneu m'a dit : « *Au diable Tom Nook et son crédit ; au diable les voisins qui font du sport et qui attrapent des papillons.* » J'ai compris que le pneu avait raison. À quoi bon jouer, finalement ? À quoi bon exister ? Je suis resté là, sur mon banc, à regarder mon pneu, pendant des heures, puis pendant des jours, à me demander ce que c'était, au fond, vivre (Denise, 2020).

- 18 Ces passages d'auto-analyse (l'article s'intitule « La psychanalyse du pneu ») se destinent à la fois à un dépassement de l'évaluation de l'objet-jeu (puisqu'il n'existe plus d'intérêt, aux yeux de l'auteur, à développer un discours critique avec un mois de retard) et à une manière de combler le vide ressenti lors des parties. La note de « Confiné/10 », qui se refuse à quantifier la qualité de l'expérience, vient symboliser ce vécu. L'angle permet ainsi de développer un propos en demi-teinte, ni élogieux ni assassin :

J'étais vraiment dans l'impossibilité de mettre une « vraie » note, parce que je raconte une expérience où je m'ennuie mais sur un jeu où je n'ai rien à reprocher, où tout est très bien fait. À la fois je ne peux pas lui mettre une très bonne note parce que ce n'est pas mon expérience, et à la fois je ne peux pas lui mettre une mauvaise note parce que je lui reconnais que si vous tombez dedans, on ne peut rien lui reprocher (Entretien avec Emmanuel Denise).

- 19 Il en va de même pour le test de *Doom Eternal* (id Software, 2020) par Ambroise Garel : le fait qu'il n'ait « rien à dire » de constructif sur cette suite qu'il juge d'une grande qualité amène l'auteur à revêtir le texte d'un aspect très personnel. Il emploie cet



espace pour explorer son rapport à cette saga<sup>13</sup>, avec une approche qu'il qualifie de « sociologique » :

Comme j'étais extrêmement libre, j'ai choisi de faire quelque chose que je n'avais jamais fait : une autobiographie de mon rapport à un jeu vidéo en particulier (en l'occurrence, *Doom*). [...] De façon intuitive, j'ai essayé de faire émerger des rapprochements pour donner accès à ce rapport intime, qui n'est jamais objectivable : si jamais je braque une caméra sur un gamin en train de jouer, je ne verrais pas ce qu'il se passe dans sa tête au moment où il joue (Entretien du 16 juin 2020 avec Ambroise Garel, journaliste à *Canard PC*).

- 20 L'angle narratif-réflexif constitue ainsi un palliatif au manque de reproches critiques, un vecteur pour emmener le discours vers une autre finalité que l'égrenage de qualités et de défauts. Loin de se limiter à une paraphrase de la diégèse vidéoludique, il constitue une prise de liberté personnelle et irrévérencieuse à l'égard du *play* modèle dont il s'inspire.

### **L'angle narratif homodiégétique**

- 21 D'autres tests prennent le parti de troquer le point de vue du journaliste-joueur pour celui d'un personnage qui serait issu de l'œuvre. À la différence des exemples ci-dessus, le choix d'un narrateur homodiégétique en focalisation interne ne provient pas d'une carence en arguments critiques, mais d'une volonté d'imprégner le texte de l'imaginaire convoqué par le jeu vidéo testé. Par exemple, le test de *Payday : The Heist* (Overkill Software, 2011), un jeu de tir multijoueur où l'objectif consiste à cambrioler des banques, met en scène un malfrat qui raconterait ses faits d'armes à son codétenu. L'expérience du journaliste est ici refictionnalisée, en faisant intervenir des protagonistes qui renvoient à des rédacteurs de *Canard PC* (Omar Boulon devient « l'Gros Boulon », par exemple ; Garel, 2011, p. 14). Pour évoquer les films de gangsters – une ambiance elle-même convoquée par *Payday* –, le texte utilise énormément d'argot et un répertoire linguistique relevant plutôt de l'oral non planifié. Les marques d'évaluation, qui constituent pourtant l'objectif initial d'un test, se voient reléguées au second plan. Les défauts de l'œuvre sont cités au gré de la narration et intégrés dans sa fiction, ce qui les rend difficilement repérables :

[...] quand j'suis rentré dans la banque, j'étais pas fier. Mon salaud, c'était bien entretenu là-dedans, rien à voir avec le rade à Dédé. Y'avait d'la propreté qu'ça en avait l'air vide, pas chargé en détails, limite triste. Enfin si c'était pas beau au moins on y voyait clair, c'qui compte toujours pas mal au moment de défourailler.<sup>14</sup>

- 22 Dans ce passage, le testeur donne des informations sur le niveau de détail du jeu, ses qualités graphiques, qu'il déplore tout en leur attribuant des vertus de lisibilité. Mais, contrairement à ce que ferait un test adoptant la forme type du genre, celui de *Payday* n'isole pas ces marques d'évaluations dans des paragraphes dédiés ou par des changements de style, ce qui n'a pas plu à une majorité de lecteurs de *Canard PC*, qui ne parvenaient pas à identifier des informations qu'ils jugent essentielles et qui font partie de leur « horizon d'attente » (Jauss, 1990) :

Sur le forum du magazine, ce test s'est fait descendre par les lecteurs comme rarement un article s'est fait descendre, et c'est pourtant rarissime qu'ils s'attaquent à la forme d'un test : en général, ils critiquent plutôt le fond. Dans ce test-ci, les informations y étaient mais n'étaient pas présentées de façon claire, les décoder demande plus de compétences au lecteur (Entretien du 16 mai 2017 avec Ambroise Garel).

- 23 Si de nombreux tests incluent la narration de séquences de jeu pour transmettre l'expérience du journaliste, ces dernières sont habituellement cantonnées à des passages de quelques lignes, parfois en amorce du texte, d'autres fois en guise d'interlude. Ici, la narration homodiégétique traverse l'intégralité de l'article (seul l'encadré « notre avis » – un quart de colonne – reprend la main pour synthétiser le jugement). Cette posture installe une primauté du narratif sur l'argumentatif et construit un Lecteur Modèle préférant la convocation d'un univers à l'évaluation d'un produit. Le langage journalistique ajoute alors une couche de fiction à l'œuvre qu'il décrit et fonctionne comme un prolongement de la diégèse, dans laquelle le média choisit de s'inclure à son tour.
- 24 L'emploi d'un narrateur homodiégétique peut se coupler à la réflexivité pour esquisser, en filigrane, l'équilibre délicat entre l'obligation de formuler un discours sur une œuvre incontournable et l'envie de ne pas trop en dévoiler, dans l'optique de ne pas déflorer la surprise des récepteurs futurs. Emmanuel Denise utilise ce procédé dans son test d'*Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019), en singeant le style d'Antoine de Saint-Exupéry dans son récit poétique célèbre *Le Petit Prince* :

« Tu fais des choses de grande personne », m'a dit l'extraterrestre au soir du huitième jour, alors que je prenais des notes sur mon carnet. C'était un reproche. J'étais en train d'essayer d'écrire sur un jeu auquel je venais de jouer, *Outer Wilds*. Ça faisait rire l'extraterrestre, il ne comprenait pas. « Si c'est un bon jeu, tu devrais juste écrire "jouez-y" et ne rien dire de plus », ajouta le petit être. « Sinon, si tu en dis trop, tout le monde perdra le plaisir de la surprise et de la découverte ». Je répondis que ça ne fonctionnait pas comme ça. L'extraterrestre était choqué, il me dit que j'étais stupide et que mon métier était stupide également. Il n'avait pas tort. Il valait mieux ne rien dire de plus, expliquer simplement que le jeu était un pur moment de poésie, de mélancolie et d'aventure, et qu'il pourrait plaire à tous ceux qui aiment un peu découvrir les choses par eux-mêmes, simplement guidés par leur curiosité.<sup>15</sup>

- 25 Par rapport à *Animal Crossing*, la problématique est inverse : à l'époque de rédiger sa critique, *Outer Wilds* ne semble connu de personne. L'emploi d'une note élevée revêt alors une fonction tactique pour tenter d'attirer l'attention du lecteur sur une œuvre méconnue<sup>16</sup> :

On tombe sur cette perle, on sait qu'elle s'appelle *Outer Wilds*, que ça ne va pas attirer le lecteur, qui va laisser défiler les pages et que, si ça se trouve, il va voir *Outer Wilds* et va passer à autre chose parce qu'il n'en a jamais entendu parler. [...] Je sais que si je mets un 9 en bas de la page, quel que soit le titre du jeu, normalement le lecteur va s'y intéresser. Il va se dire : « ça, c'est très bien noté, donc je vais regarder » (Entretien du 16 juin 2020 avec Emmanuel Denise).

- 26 Note et angle constituent ainsi les deux faces d'une même pièce : lorsque le langage du texte se veut cryptique, l'évaluation chiffrée vient traduire l'avis en une cotation. Et quand le journaliste botte en touche et emploie l'originalité comme un moyen de désertier de la fonction prescriptrice, la note épouse cette défection, à l'image du « Confiné/10 » d'*Animal Crossing : New Horizons*.

### **L'angle argumentatif-comparatif**

- 27 Dans certains cas totalement inverses, le déploiement de l'argumentatif constitue une priorité et habite l'intégralité du texte. À ce titre, le procédé comparatif permet d'asseoir une démonstration critique qui semble devenir plus importante, aux yeux des

journalistes, que le contenu du jeu examiné en lui-même. Le test de *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) par Pierre-Alexandre Rouillon instrumentalise son retard pour se confronter à l'évaluation qu'a livrée en amont le magazine britannique *Edge*. Cette revue a gratifié le jeu de plateformes de Nintendo d'un 10/10, ce qui semble impensable aux yeux du journaliste de *Canard PC*. Pour nourrir son argumentation, Rouillon a inventorié toutes les autres notes maximales qu'a attribuées *Edge* au cours de son histoire. Ainsi, *Canard PC* bâtit sa critique de *Super Mario Odyssey* à l'aune de ces autres œuvres encensées par le passé.

En tant que représentant de *Canard PC*, magazine voué à être idiot avec le plus grand des sérieux, je propose que nous analysions ensemble *Super Mario Odyssey* à la lumière de ses camarades inscrits au panthéon edgien du jeu vidéo. [...] Voyons pourquoi *Super Mario Odyssey*, malgré ses qualités indéniables, ne peut pas totalement prétendre à la note maximale. À plus forte raison quand on sait qu'elle récompense les jeux « révolutionnaires », selon le magazine albionais.<sup>17</sup>

- 28 Certains passages du texte fonctionnent comme une démonstration par l'absurde : cet épisode des aventures de Mario, qui consiste à explorer des univers colorés, se voit comparé à d'autres œuvres de genres totalement différents, comme *Rock Band 3* (Harmonix Music Systems, 2010), un jeu de rythme où l'on manipule des instruments de musique en plastique, ou encore la simulation de gangsters *Grand Theft Auto 4* (Rockstar Games, 2008) – ces références ayant pour seul point commun d'avoir également reçu un 10/10 de la part de *Edge*. La contrainte imposée et la thèse qui en découle priment ainsi sur la volonté de dresser une évaluation fidèle du jeu chroniqué. Au-delà du pied de nez à un média concurrent, cette approche argumentative originale est à envisager comme une manœuvre tactique face à l'attribution, par la rédaction en chef, d'un sujet déjà maintes fois traité par le journaliste :

Je suis préposé aux Mario chez *Canard PC*. En 7-8 ans, j'ai eu l'occasion de faire pas mal de tests de Mario et, en autant de temps, on fatigue un peu de dire que Mario court après la princesse et que [l'antagoniste principal] Bowser n'est pas gentil. Donc, on essaie de trouver des moyens détournés de s'amuser en écrivant le test du jeu. Quand on débite du jeu chaque semaine, il faut raviver la flamme de temps en temps et ça passe aussi, je pense, par la démarche qu'on va avoir en écrivant les articles (Entretien du 14 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon, journaliste à *Canard PC* d'octobre 2011 à mars 2018).

- 29 Si ce type d'angle se borne à des comparaisons avec des œuvres déjà existantes, le processus vise moins à convoquer le capital ludique de l'auteur qu'à dynamiser sa pratique de l'exercice du test. La valeur ajoutée produite se destine en définitive moins aux lecteurs qu'au journaliste lui-même, récipiendaire de l'air frais qu'insuffle cette méthodologie atypique, en dépit d'un manque de transversalité et de cohérence éditoriale.

### **L'angle narrativo-argumentatif**

- 30 Avant de conclure, nous souhaitons présenter un dernier type d'angle original, qui émane cette fois-ci de *Pixels*, la section dédiée au numérique du journal *Lemonde.fr*. Le test de *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019) par Corentin Lamy a ceci d'original que l'angle qu'il construit mêle à la fois finalités narratives et argumentatives, contrairement aux exemples précédents, qui se limitaient à l'un des deux axes. Et pour cause : le journaliste n'est pas parvenu à progresser suffisamment

dans le jeu pour le tester de manière classique, et commence ainsi par mettre en scène son désarroi et sa frustration.

Avec un grognement, mon personnage pose le genou à terre, vaincu pour la soixante-douzième fois consécutive. Une dizaine de secondes après avoir commencé, le combat est plié. Assis, face à la console de jeux dans un coin de l'*open space*, j'encaisse l'humiliation en serrant les dents. À la sueur qui me coulait déjà du front se mêlent désormais les larmes d'un homme brisé. Nous sommes alors à la veille de la sortie de *Sekiro: Shadows Die Twice*, qui a eu lieu le 22 mars sur PC, PlayStation 4 et Xbox One. Après dix bonnes heures de jeu, je dois bien l'admettre : je suis toujours au début de l'aventure. Je suis seul, et désarmé, face à ce casse-tête : devoir écrire sur *Sekiro*, qui sera sans doute l'un des jeux vidéo de l'année, sans être capable d'en dépasser le premier obstacle sérieux.<sup>18</sup>

- 31 Dans un second temps, l'auteur interroge ses confrères de la presse spécialisée, recueillant les arguments de chacun pour déterminer s'il convient de qualifier *Sekiro* de trop difficile. S'agit-il d'un test ? Le journaliste n'a pas terminé le jeu et ne passe pas en revue les critères habituels. Pourtant, l'article répond à une question fondamentale pour le Lecteur Modèle bâti, qui suit le jeu vidéo sans bénéficier de beaucoup de temps libre à y consacrer : peut-on s'adonner à *Sekiro* sans devoir s'entraîner durant des heures ? Corentin Lamy ne teste pas l'œuvre en elle-même, mais sa difficulté, analysée à l'aune du sentiment de satisfaction ressenti lorsqu'on la surmonte, de la patience que réclame cet effort ou encore des besoins d'échanges qu'elle génère.

L'un des aspects capitaux de l'expérience, remarque cependant [le journaliste Nicolas Verlet], est que » [les jeux comme *Sekiro*] sont des jeux qui se partagent, qui poussent les joueurs à raconter aux autres leurs émotions ». Kevin Bitterlin abonde : « Chacun va avancer de son côté, et partager son savoir sur Internet, ou raconter son expérience à ses potes ». Mieux, cette difficulté ne fait pas seulement le sel de l'expérience de jeu : elle est indispensable (Lamy, 2019).

- 32 L'originalité de l'angle découle ici non seulement d'une difficulté rencontrée, qui a forcé le journaliste à s'adapter pour ne pas passer à côté du sujet d'actualité qu'incarnait *Sekiro*, mais elle provient également du postulat généraliste de *Pixels* qui, dans ses tests, élude volontairement des points forts et faibles que les journalistes envisagent comme insignifiants aux yeux de leur lectorat. Le Lecteur Modèle que bâtit *Pixels* n'a par exemple pas à cœur la fluidité d'un jeu vidéo, comme le montre un échange sur les réseaux sociaux à propos du test de *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* (Beenox, 2019) :

On ne parle jamais du *framerate* [nombre d'images affichées par seconde], on laisse ça aux sites spécialisés. Ce n'est pas vraiment un critère pour le grand public. [...] À titre personnel, ça ne m'intéresse pas de comparer le nombre de pixels, de [mégaoctets]... J'évalue des jeux, des produits culturels, pas le rendement de machines à laver.<sup>19</sup>

- 33 Tout comme ce Lecteur Modèle attache peu d'importance aux notes, celles attribuées par *Pixels* incarnent toujours des parodies.<sup>20</sup> Là où la presse spécialisée est parfois vue comme un espace où le jargon règne en maître, où les spécialistes s'adressent aux spécialistes, de tels exercices de style élargissent significativement les possibles langagiers, le lexique lié au jeu vidéo et à sa caractérisation.

## Conclusion

- 34 Cette piste de typologie des angles originaux, dressée au fil des analyses (figure 2), met en évidence la pluralité des modalités de discours employées par les journalistes spécialisés actuels lorsqu'il s'agit de livrer un avis sur un jeu vidéo inédit. Il en existerait probablement de nombreuses autres à cartographier, y compris au sein de médias moins récents, dont certains se démarquaient également par leurs prises de liberté – nous pensons notamment à *Joystick*, dont *Canard PC* cherche à prolonger l'esprit. En plus d'affirmer la pertinence de la notion d'angle journalistique dans le cadre de l'analyse de tests, nous souhaitons ouvrir la réflexion en invitant à considérer ces postures originales comme des résistances.

Figure 2 – Tableau synthétique de la typologie des angles originaux

Type d'angle original	Cause d'émergence identifiée	Valeur ajoutée visée	Exemples analysés	Journaux concernés
Narratif-réflexif	Manque d'arguments critiques	Transgresser et dépasser le <i>play</i> modèle/Parler de soi à travers le jeu	Denise, 2020 Garel, 2020	<i>Canard PC</i>
Narratif homodiégétique	Envie d'exercice littéraire/Éviter de dévoiler l'œuvre	Prolonger la diégèse du jeu	Garel, 2011 Denise, 2019	<i>Canard PC</i>
Argumentatif-comparatif	Manque de richesse de la matière première	Renouveler l'intérêt du journaliste pour son travail	Rouillon, 2017	<i>Canard PC</i>
Narrativo-argumentatif	Difficulté éprouvée lors du test/Envie de s'adresser à un public plus large	Raconter l'expérience du journaliste/Tester un aspect spécifique	Lamy, 2019	<i>Le Monde</i>

- 35 Elles détournent en effet sciemment un cadre générique codifié – ce qui, comme l'a montré la réception du test de *Payday* (Garel, 2011), constitue une prise de risque dans l'univers formaté de la presse vidéoludique, régi par le cycle « *News – Preview – Test* » (Breem et Krywicki, 2020, p. 74). Pour reprendre la pensée de Michel de Certeau (1990), les élaborations d'angles originaux sont à envisager comme autant de tactiques des journalistes spécialisés, notamment face aux stratégies d'une industrie du jeu vidéo qui autonomise de plus en plus sa communication. Ainsi, selon les cas de figure, la résistance peut s'opérer à l'égard des discours commerciaux, ou encore contre la redondance du processus de test qui, lorsqu'il n'est pas occasionnellement dynamité par un angle original, débouche sur une structure machinique. Cette résistance peut aussi consister à refuser une injonction implicite à tout aborder, à décortiquer chaque élément. À ce titre, plusieurs rédactions spécialisées défendent aujourd'hui publiquement l'idée que leurs journalistes ne peuvent et ne veulent plus tout tester, face à l'amoncellement croissant de nouveautés.
- 36 Ainsi, la construction d'un angle original constitue un positionnement culturel et journalistique empreint de radicalité, dans la mesure où ce choix peut participer à la séduction de certains lecteurs tout en rebutant d'autres. En développant des constructions langagières particulières pour traiter des sujets vidéoludiques, les journalistes revendiquent ainsi la richesse du jeu vidéo, son acceptation en tant que

domaine culturel ; ce qui décontenance les lecteurs qui attendent un avis limpide et exhaustif, mais convainc ceux qui recherchent davantage de subjectivité. Avec ces angles étroits, les journalistes multiplient les façons de se démarquer de la presse vidéoludique identifiée comme classique. Par ce geste, ils revendiquent la singularité artistique des jeux vidéo abordés : ils ne se limitent plus à produire l'inventaire des caractéristiques techniques. L'apparition récente de ces angles originaux s'inscrit plus globalement dans une volonté de réinvention qui sous-tend les manières actuelles d'aborder le médium dans les presses généralistes et spécialisées. Ce renouveau s'illustre également par la présence croissante des pratiques d'enquête et de reportage à vocation non promotionnelle (Breem et Krywicki, 2020, pp. 346-352). Si la presse qui se concentrait sur le matériel informatique (*hardware*) a creusé le sillon de la synthèse objective par ses mesures savantes et poussées, les jeux vidéo, fourmillant de dimensions créatives, invitent plutôt les journalistes à exploiter leurs qualités littéraires et rhétoriques, qui constituent un symbole de la myriade de courants du médium, de sa richesse croissante et du vocabulaire employé pour rendre compte de celle-ci.

---

## BIBLIOGRAPHIE

AMMOUCHE S. (2016), « Les Tests : généalogie, évolution, comparaisons. 2 », communication dans le cadre du colloque *La Presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.

ASSAYAS O., BERGALA A., DANEY S., & TOUBIANA S. (2001), *Critique et cinéphilie - VI. Petite anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma.

BARNABÉ F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le Cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Université de Liège.

BLANDIN C. (dir.) (2018), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin,.

BREEM Y. & KRYWICKI B. (2020), *Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Montreuil, Omaké Books.

BUFFA C. (2006), « Opinion: Why Videogame Journalism sucks », in *Game Daily*, <https://web.archive.org/web/20060718220051/http://biz.gamedaily.com/industry/feature/?id=13240>

CARLSON R. (2009), « Too Human versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value », *Transformative works and cultures*, 2, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93>

CONSALVO M. (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press.

DE CERTEAU M. (1990), *L'Invention du quotidien*, Paris, Gallimard.

DEGAND A. (2012), *Le Journalisme face au web : reconfiguration des pratiques et des représentations professionnelles dans les rédactions belges francophones*, thèse de doctorat, Université Catholique de Louvain.

- ECO U. (1979), *Lector in fabula*, Paris, Grasset.
- GILLEN K. (2004), « The New Games Journalism », *Kieron Gillen's workblog*, <http://gillen.blogspot.com/2004/03/new-games-journalism-this-may-turn.html>
- HUREL P.-Y. (2020), *L'Expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- JAUSS H.R. (1990), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.
- KAUFMANN J.-C. (1999), *L'Entretien compréhensif*, Paris, Armand Colin.
- KIRKPATRICK G. (2015), *The Formation of gaming culture*, Hampshire, Palgrave MacMillan.
- KRICHANE S. (2019), *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg.
- LABORDE-MILAA I. (2002), « L'Angle journalistique : aide ou obstacle au positionnement des étudiants scripteurs ? », *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 157-158, pp. 47-59.
- McCREA C. (2007), « Fear and loading in game journalism », in *Escapist Magazine*, <https://www.escapistmagazine.com/fear-and-loading-in-game-journalism/>
- NIEBORG D. & SIHVONEN T. (2009), « The new gatekeepers: the occupational ideology of game journalism », *The escapist*, <https://www.escapistmagazine.com/fear-and-loading-in-game-journalism/>
- NOYER J. (2001), « La Presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation », *Médiamorphoses*, 3, pp. 69-77.
- RIBBENS W. & STEEGEN R. (2012), « A qualitative inquiry and a quantitative exploration into the meaning of game reviews », *Journal of Applied Journalism & Media Studies*, 1, 2, pp. 209-229.
- RINGOOT R. (2014), *Analyser le discours de presse*, Paris, Armand Colin.
- RUELLAN D. (1993), *Le Professionnalisme du flou*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- RUELLAN D. (2006), « La Routine de l'angle », *Questions de communication*, 10, pp. 369-390.
- SCHAEFFER J.-M. (1989), *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil.
- SHOEMAKER P. & VOS T. (2009), *Gatekeeping theory*, New York, Routledge.
- SIMONSON M. (2014), *Le Journalisme à l'épreuve des réseaux : étude de l'utilisation des blogues au sein des pratiques journalistiques*, thèse de doctorat, Université de Namur.
- STUART K. (2005a), « State of play: Is there a role for New Game Journalism », *Theguardian.com*, <https://tinyurl.com/wmme7evu>
- STUART K. (2005b), « Ten unmissable examples of New Games Journalism », *Theguardian.com*, <https://tinyurl.com/432wefw5>
- TRAJKOV S. (2016), « Les Tests : généalogie, évolution, comparaisons. 1 », communication dans le cadre du colloque *La presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.
- TRICLOT M. (2016), « Les lendemains qui chantent : une histoire de l'avenir des jeux vidéo », communication dans le cadre du colloque *La presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.
- VANESSE M. (2011), « Le journalisme d'investigation et l'accélérateur de particules informatives », *Cahiers de la documentation*, 3, pp. 5-10.
- ZAGAL J., LADD A. & JOHNSON T. (2009), « Characterizing and Understanding Game Reviews », *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, pp. 215-222.

## NOTES

1. Ce terme, utilisé par la presse vidéoludique, désigne ici les qualités techniques et esthétiques d'un jeu vidéo, le rendu à l'écran de ses éléments visuels.
2. Y. Le Fur, « Test – Le Parrain », *Jeuxvideo.com*, <https://tinyurl.com/you92jch2>, 2006.
3. T. Mangott, « Test – Portal : Au-delà du réel », *Gamekult.com*, <https://tinyurl.com/3cwfjsj2k>, 2007
4. Pour un exemple de cette forme type, voir P-A Rouillon, « Yoku's island express, le flipper à monde ouvert qui nous emballa », *Gamekult.com*, <https://tinyurl.com/3h3abk>, 2018.
5. L'auteur en développe huit : le déroulé des faits, le bilan, les acteurs, les causes, les précédents, les réactions, les conséquences, et les à-côtés (Ruellan, 2002).
6. Notamment les articles catégorisés comme « previews » pour Carlson (2009) et les « tests » (« reviews ») pour Zagal *et al.* (2009), Ribbens et Steegen (2012) et Gursoy (2013).
7. E. Higuinen, « Écrire sur les jeux vidéo dans la presse aujourd'hui : à quoi bon ? », *afjv.com*, <https://tinyurl.com/2czzbx9>, 2020. Erwan Higuinen est journaliste spécialisé en jeu vidéo pour *Les Inrockuptibles* et a notamment écrit pour les magazines *Ig* et *Games*.
8. E. Forsans, « JV – Un nouveau magazine jeu vidéo en kiosques depuis le 30 octobre », communiqué de presse, *Afjv.com*, <https://tinyurl.com/sej4vupr>, 2013.
9. Ce corpus comprend des textes issus des médias spécialisés suivants (par ordre chronologique de première publication) : *Tilt*, *ST Magazine (Pressimage, 1985-1998)*, *Génération 4*, *Joystick*, *Player One (Média Système Éditions, 1990-2000)*, *Megaforce (Mega Press, 1991-1998)*, *Super Power (Sumo Éditions, 1992-1997)*, *Joypad (Sipress, 1991-2011)*, *Consoles + (Éditions Mondiales, 1991-2012)*, *Jeuxvideo.com (1997-en cours)*, *PC Jeux (Edicorp Publications, 1997-2012)*, *Xbox, le magazine officiel (Future, 2001-2012)*, *Gamekult (2000-en cours)*, *Canard PC (Presse Non-stop, 2003-en cours)*, *Canard PC Hardware (Presse Non-stop, 2009-en cours)*, *IG Magazine (Ankama Presse, 2009-2013)*, *JV (Wildifre Media, 2013- en cours)*, *JVN.com (2009-2014)*, *Le Monde « Pixels » (2014- en cours)*. Malgré ce large panel, le test restant un genre très codifié, les exemples sélectionnés pour illustrer cet article proviennent presque tous du même titre de presse (*Canard PC*, connu pour son originalité et sa défiance vis-à-vis des codes). Mettre en avant des tests d'autres médias était envisageable, mais aurait débouché sur des archétypes moins différenciés.
10. Dans son manuel, Ringoot (2014, p. 204-205) liste de nombreux éléments permettant de guider l'analyse du discours de presse (le modèle économique, l'ancienneté de la publication, sa périodicité, etc.). Parmi ces points d'attention, nous avons retenu ceux s'accordant le mieux aux spécificités de la presse magazine, en particulier vidéoludique (pour un développement précis de ces préceptes méthodologiques, voir Blandin, 2018).
11. E. Denise, « La psychanalyse du pneu », *Canardpc.com*, <https://www.canardpc.com/jeu-video/test-jeu-video/animal-crossing-new-horizons/>, 2020.
12. Fanny Barnabé (2017, p. 33) décrit le « play modèle » comme « l'hypothétique joueur "standard" et honnête, qui joue à un jeu comme il a été conçu pour être joué ».
13. A. Garela, « Monomythe », *Canardpc.com*, <https://tinyurl.com/45csvgjk>, 2020.
14. A. Garela, « Chaotique bon », *Canard PC*, no 243, 2011, p. 14.
15. E. Denise, « Une étoile est morte », *Canardpc.com*, <https://www.canardpc.com/jeu-video/test-jeu-video/outer-wilds-2/>, 2019.
16. Le critique de cinéma Serge Daney qualifie de « critique SAMU » (Assayas *et al.*, 2001, p. 220) le processus consistant à clamer l'intérêt d'une œuvre à côté de laquelle le public risque de passer, comme s'il s'agissait d'activer des sirènes d'alarme.
17. P-A Rouillon, « Chapeau fort », *Canardpc.com*, <https://tinyurl.com/ezcupbsw>, 2017.
18. C. Lamy, « Jeux vidéo : "Sekiro", le plaisir dans la souffrance », *Lemonde.fr*, <https://tinyurl.com/ykd6ym92>, 2019.



19. W. Audureau, « On ne parle jamais du framerate... », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/3z7dkedr>, 2019a.

20. Voir cet exemple de note parodique : « Boost de Bandicoot aux dents longues qui saute au-dessus de la banane d'un plombier moustachu qui rêve au volant/10 ». W. Audureau, « On a testé... "Crash Team Racing : Nitro Fueled", une cure de jouvence réussie », *Lemonde.fr*, <https://tinyurl.com/5272wy6h>, 2019b.

---

## RÉSUMÉS

Au sein des rares travaux académiques à son sujet, la presse vidéoludique est volontiers vue comme un espace de construction d'une culture vidéoludique partagée, ou encore d'un « habitus du *gamer* ». On lui reconnaît ainsi une posture d'intermédiaire qui inscrit dans la durée une série de référents. Elle possède également un rôle de catalyseur qui, à travers une batterie de critères spécifiques de notation, raconte le jeu vidéo, bon comme mauvais. Tant et si bien que, à force de « passer les plats » de l'industrie, la presse vidéoludique est vue comme dépossédée de tout esprit critique par de nombreux acteurs académiques. Le présent article se propose de déconstruire ces dévaluations arguant que la presse jeu vidéo se limiterait à une posture de guide d'achat. Certains journalistes actuels, las de cheiller leurs contenus à l'actualité, développent une série de tactiques pour enrichir le traitement de leur matière première vidéoludique. À travers l'analyse d'une série d'exemples, nous cherchons à démontrer que ces angles originaux participent à enrichir le langage propre aux discours sur le jeu vidéo.

In the few academic works on the subject, the video game press is often seen as a space dedicated to the construction of a shared videogame culture, or a "gamer's habitus". It is thus recognized as an intermediary that inscribes a series of referents over time; a role of catalyst that, through a battery of specific notation criteria, describes video games, both good ones and bad ones. So much so that, by dint of working with the industry, many academic actors perceive the video game press as deprived of any critical spirit. This paper seeks to deconstruct the devaluations arguing that the video game press would be a mere buying guide. Some active journalists, tired of pegging their content to the news, are developing a series of tactics to enrich the treatment of their videogame raw material. By analyzing a series of examples, we seek to demonstrate how these original insights contribute to enriching the language of discourses about video game.

## INDEX

**Mots-clés** : jeu vidéo, critique, discours, presse, journaliste, angle, test, lecteur modèle

**Keywords** : video game, review, press, journalist, insight, model reader

## AUTEUR

**BORIS KRYWICKI**

Liège Game Lab, Université de Liège