



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 perspective¹. 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

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

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