

COLLECTION  
JEU / PLAY / SPIEL

# Introduction aux théories des jeux vidéo

Sous la direction de

Sébastien GENVO

et Thibault PHILIPPETTE



Presses Universitaires de Liège

## Résumé

Cet ouvrage répond à un manque dans la littérature francophone : l'existence d'un guide de référence pour toute personne souhaitant s'initier aux différents aspects de la recherche sur les jeux vidéo. Pensés pour permettre au lecteur d'avoir des clés de compréhension concernant les principaux aspects du domaine, les multiples chapitres sont autant de synthèses qui visent également à ouvrir des perspectives pour poursuivre la réflexion. L'ensemble des contributions ont été rédigées par des spécialistes reconnus des thématiques abordées, tout en étant animées d'une volonté d'accessibilité. Ce livre s'adresse donc à toute personne désirant mieux comprendre les enjeux d'une industrie qui est à présent au centre du numérique, des loisirs contemporains et qui s'ouvre également à de multiples secteurs (journalisme, santé, formation, sport, etc.) : étudiants, professionnels (journalistes, concepteurs, etc.), enseignants, parents, institutions mais aussi les joueuses et les joueurs. En somme, cet ouvrage est un compagnon de route idéal pour quiconque souhaite s'aventurer dans l'exploration des vastes étendues des théories des jeux vidéo.

## À propos des directeurs de l'ouvrage

**Sébastien Genvo** est professeur à l'université de Lorraine. Pionnier des recherches vidéo-ludiques en France, il est également game designer indépendant et aborde plus particulièrement les enjeux artistiques et culturels du domaine.

**Thibault Philippette** est chargé de cours à l'Université catholique de Louvain. Il est le premier chercheur en Belgique francophone à avoir terminé une thèse de doctorat portant sur les jeux vidéo de divertissement. Il travaille aujourd'hui essentiellement sur les enjeux de médiation des connaissances autour des jeux (vidéo).

Contact : [sebastien.genvo@univ-lorraine.fr](mailto:sebastien.genvo@univ-lorraine.fr)



UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE

SHS SCIENCES  
HUMAINES &  
SOCIALES  
METZ



## Introduction

S. Genvo et T. Philippette

## Chapitre 1

### Penser les jeux vidéo comme objet de recherche

Studies, sciences du jeu et ludologie : [Sébastien Genvo](#)

Cette partie reviendra en premier lieu sur les définitions possibles du jeu, en mettant notamment en avant les distinctions d'approche conceptuelle qu'engage l'usage des notions de jeu/game/play. Il s'agira de revenir les distinctions qui peuvent être faites entre play studies, game studies, sciences du jeu et ludologie. L'article soumettra un positionnement inédit pour penser les phénomènes ludiques, qui se veut englobant en dépassant les clivages des réflexions orientées vers le play ou le game.

Itinéraire du développement des Game Studies à l'international : [Espen Aarseth](#)

Cet article dressera un historique et un état des lieux du développement du champ des game studies sur le plan international.

Les évolutions de la recherche vidéoludique dans les pays francophones :

Belgique : [Thibault Philippette](#)

France : [Sébastien Genvo](#)

Québec : [Bernard Perron](#)

Suisse : [Selim Krichane](#)

Ces articles proposeront de faire l'historique de l'évolution du champ de la recherche vidéoludique dans l'ensemble des pays francophones, en revenant notamment sur les principales problématiques structurantes qui ont été abordées, sur le rôle des différentes disciplines ayant abordé l'objet, les logiques d'institutionnalisation du champ, etc.

Extension du domaine du jeu numérique : la ludification : [Maude Bonenfant](#)

Cet article présentera la notion de gamification (définition, historique, enjeux, critiques, notions alternatives, etc.) de sorte à exposer l'étendu du champ qu'occupe aujourd'hui une réflexion sur le jeu dans la sphère numérique.

## **Chapitre 2 : Les filiations**

### ***aspects de contextualisation***

#### **Jeux vidéo et jeux de rôle : [Laurent Di Filippo](#)**

Cet article présentera les filiations que l'on peut tracer entre les mécaniques et univers de jeux de rôle (sur table, grandeur nature) et certains jeux vidéo, et comment la conversion numérique influence (ou non) l'expérience ludique.

#### **Jeux vidéo, littérature et formes hybrides : [Bruno Dupont](#)**

Cet article s'intéressera à la façon dont la littérature représente l'émergence des jeux informatiques, les fictions qui en sont nées, mais également les genres émergeant du contact entre littérature et jeux vidéo.

#### **Jeux vidéo et cinéma : [Sélim Krichane](#)**

Cet article s'intéressera à la façon dont le cinéma a traité de l'informatique et des pratiques vidéoludiques, adolescentes notamment, en imaginant l'émergence de réalités alternatives ou augmentées. Cet article proposera également de tracer les liens existants entre industries cinématographiques et industries vidéoludiques à travers l'analyse d'exemples d'œuvres produites.

#### **Jeux vidéo et informatique : [Damien Djaouti](#)**

Cet article s'intéressera à l'émergence de la culture « hacking » aux Etats-Unis, des premiers mouvements industriels depuis Atari en passant par l'évolution de la micro-informatique domestique et des premières consoles de salon, pour comprendre ce que la culture informatique a apporté aux pratiques ludiques actuelles.

#### **L'industrie du jeu vidéo : vers une logique de plateforme ? [Vinciane Zabban](#)**

Cet article s'intéressera aux industries culturelles et créatives, aux ramifications entre développeurs, éditeurs, distributeurs, fabricants, etc. Cet article se penchera à la fois sur le phénomène de globalisation de la culture de production vidéoludique et l'émergence d'une « contre-culture indé ».

## **Chapitre 3 : Analyser les contenus**

### **Penser le jeu vidéo comme une forme d'expression : Sébastien Genvo**

Cet article présentera les aspects à prendre en considération pour mener une analyse de contenu d'un jeu vidéo quant aux valeurs, idéologies, émotions, messages que cet objet est susceptible de véhiculer. Il reviendra également sur les logiques ayant amené le développement de thématiques dominantes dans les productions de cette industrie, mais aussi les contextes alternatifs qui peuvent favoriser l'apparition d'autres formes ou contenus vidéoludiques.

### **Genres de jeux vidéo : Dominic Arsenault**

Cet article présentera les principales problématiques et enjeux (tant pour la production que pour la réception) de la notion de genre dans les jeux vidéo et son rôle dans l'évolution des formes vidéoludiques.

### **Gameplay et level design : Guillaume Grandjean**

Cet article proposera des méthodologies d'analyse de deux aspects essentiels lorsque l'on considère les jeux vidéo comme support de contenus : le gameplay et le level design. Il s'agira de donner une boîte à outils opérationnelle pour mener des analyses d'œuvres et comprendre la vocation de ces analyses.

### **Narration et narrativité vidéoludique : Marc Marti**

Après avoir fait un bref état des lieux des principales problématiques et approches théoriques envisageables pour aborder la question de la narration dans les jeux vidéo, cet article proposera des outils méthodologiques pour analyser la construction des principales formes narratives dans le jeu vidéo.

### **Sonore et ludique : analyse à plusieurs voix : Fanny Rebillard**

Cet article exposera les spécificités de la création sonore et musicale dans les jeux vidéo, mais aussi les similarités et rapprochements qui peuvent être faits avec l'usage de la musique dans d'autres formes audiovisuelles. Il exposera également un bref historique de l'évolution des formes sonores et musicales dans le médium.

## **Chapitre 4 : Analyser les pratiques**

### **La sociabilités en ligne : [Olivier Servais](#)**

Comment comprendre et observer les formes de sociabilités en ligne, du simple groupement occasionnel le temps d'une partie aux pratiques plus pérennes de guildes de joueurs ? Qu'est-ce qui fonde leurs liens, comment se rencontrent-ils, comment jouent-ils ensemble ? Ce chapitre traitera donc de l'essence sociale des pratiques ludiques.

### **Les formes d'espaces du jeu vidéo : [Guillaume Grandjean](#)**

Cet article traitera à la fois de la façon dont les joueurs occupent et s'approprient les environnements virtuels des jeux vidéo, et la façon dont ils configurent leurs propres espaces physiques de jeu, en ce compris en contexte de mobilité.

### **Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo : [Fanny Barnabé](#)**

Cet article abordera l'étude de différentes formes de détournement culturel des jeux vidéo (speedruns, machinima, fan fictions, modding...). Cet article rappellera au fond que le jeu n'est pas simplement inscrit une fois pour toute dans l'œuvre, mais qu'il émane aussi de ce que les joueurs en font.

### **Le joueur et l'entité jouable : l'identité à l'épreuve du jeu : [Julie Delbouille](#)**

Jouer un guerrier lorsqu'on est une femme ou jouer un personnage féminin lorsqu'on est un homme, voilà des situations qui sont loin d'être marginales. Cet article abordera la question du rapport du joueur ou de la joueuse à son ou ses personnages (avatars), aux autres et conséquemment à sa propre identité. D'ailleurs, les pratiques ludiques des joueuses sont-elles différentes de leurs homologues masculins ? Et comment les personnages sont « (stéréo) typés » masculin ou féminin. Voilà des questions qui seront analysées et déconstruites ici.

### **La presse vidéoludique : [Boris Krywicki](#)**

Comment faire référence aux jeux vidéo sans aborder la presse spécialisée qui est née très vite autour de cette industrie grandissante. Qui sont ces journalistes, quels traitements journalistiques faisaient-ils du média et de son avenir ? Quel est leur positionnement actuel, par rapport à la concurrence de bloggeurs spécialistes et des multiples chaînes de joueurs-commentateurs ? Cet article abordera donc le cas des personnes qui écrivent et parlent régulièrement à propos des jeux vidéo.

## Chapitre 5 : Développements locaux

Il s'agira de faire un bref historique des logiques de développement des pratiques de production et de réception dans l'ensemble des pays francophones (en revenant sur l'émergence des acteurs de production, de distribution, de critique, la structuration et l'évolution des publics, les liens qui ont pu se tisser avec d'autres industries, l'évolution de la réception de l'objet dans ces pays, etc.).

### Dans la francophonie

Belgique : **Björn-Olav Dozo**

France : **Alexis Blanchet**

Québec : **Jonathan Lessard, Francis Lavigne**

Suisse : **Yannick Rochat, David Javet**

### À l'international

Il s'agira de faire un bref historique des logiques de développement des pratiques de production et de réception dans les différents continents (en revenant sur l'émergence des acteurs de production, de distribution, de critique, la structuration et l'évolution des publics, les liens qui ont pu se tisser avec d'autres industries, l'évolution de la réception de l'objet dans ces pays, etc.).

Afrique : **Isabelle Arvers, Sithe Ncube**

Amérique du Nord : **Dany Guay-Bélanger, Adam Lefloic Lebel, Carl Therrien**

Amérique du Sud : **Victor Cayres, Lynn Alves, João Araujo**

Asie : **Martin Picard**

## Chapitre 6 : Autour du jeu vidéo

Jeux vidéo et apprentissages : **Thibault Philippette et Charlotte Preat**

Cet article mettra en perspective le rapport entre jeu vidéo et apprentissage, pour montrer notamment que contrairement aux idées reçues, il n'existe pas une seule et unique forme d'apprentissage autour des jeux vidéo, ni même que le rapport jeu/apprentissage est une question évidente.

## Littératie vidéoludique et éducation aux jeux vidéo

**Gaël Gilson**

De manière pragmatique, cet article abordera différentes formes de pédagogies qui peuvent se construire par, avec, dans et autour de jeux vidéo, en vertu de formes d'apprentissages et de compétences à développer chez les apprenants.

## Créer des jeux vidéo : une pratique culturelle et éducative : **Pierre-Yves Hurel**

Cet article présentera différents outils de création de jeux vidéo, essentiellement gratuits, qui, moyennant la compréhension de principes de base, permettent à tout un chacun de construire de « simples » jeux vidéo. Cet article reviendra également sur l'utilité éducative et culturelle d'apprendre à faire des jeux vidéo.

## Entre structuration des pratiques et circulations des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques : **Esteban Giner**

Cet article se penchera sur l'évolution actuelle de la sphère médiatique gravitant autour des jeux vidéo et de certaines pratiques vidéoludiques, des parties commentées sur Twitch aux influenceurs sur YouTube, en passant par les espaces gaming et les événements dédiés qui émergent un peu partout sur la planète.

## Les jeux vidéo d'histoire : le passé comme terrain de jeu : **Julien Bazile**

Cet article sera consacré à la façon dont le contexte de production oriente les formes de médiation historique réalisées par le jeu vidéo.

## L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo : **Nicolas Besombes**

Lorsque de simple loisir, la pratique de jeu vidéo devient professionnelle, que se passe-t-il ? Cet article proposera d'analyser la sphère des jeux compétitifs (League of Legends, StarCraft, Hearthstone, etc.) qui ont vu de plus en plus de joueurs professionnels émerger, ainsi que tous les métiers traditionnels gravitant autour de ces pratiques sportives professionnelles (entraîneur, agent, sponsor, équipementier, championnats, etc.).