**Penser (avec) la culture vidéoludique**

*Colloque international sur le jeu vidéo comme objet de recherche et médium pédagogique*

**Université de Lausanne, du 5 au 7 octobre 2017**

Björn-Olav DOZO et Boris KRYWICKI – Université de Liège

« Beaux livres » sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique.

**Résumé**

Plusieurs auteurs l’ont souligné : la presse spécialisée en jeu vidéo contribue à bâtir la culture de ce médium (Zagal et Ladd, 2009 ; Nieborg et Sihvonen, 2009). Elle sert de vecteur de communication aux éditeurs, agrège les communautés de joueurs – déjà avec le courrier des lecteurs des magazines papier, *a fortiori* depuis l’arrivée des forums en ligne – et propose des référents aux lecteurs pour bâtir leurs goûts (genres de jeux, critères d’évaluation…). Parmi ces différentes fonctions, il faut souligner le rôle de passeur qu’occupent cette presse et ses journalistes.

Au fil des livraisons, ceux-ci transmettent aux lecteurs ce que certains chercheurs appellent le *game capital* (Consalvo, 2007 ; Walsh et Apperley, 2008). Cette notion de capital ludique englobe en réalité ce que l’appel à contributions du colloque désigne plus communément comme la « culture vidéoludique » : maitrise des mécanismes de jeu, connaissance des logiciels classiques dénotant un canon commun, curiosité pour les coulisses de l’industrie, etc. Comme les autres capitaux décrits par Bourdieu, ce capital ludique peut ensuite être transformé en d’autres forme de capital, à différents moments de la vie : capital social (lors de discussions dans la cour de récréation par exemple), capital culturel (lors de travaux sur le sujet dans un cursus sanctionné par un diplôme), voire capital économique (en valorisant ces connaissances pour obtenir un emploi dans le domaine).

À partir de ce cadre référentiel, nous prendrons pour objet un vecteur original de ce capital ludique : les « beaux livres » sur le jeu vidéo. Ceux-ci constituent des objets hybrides, au confluent du livre d’art, du guide de jeu, de l’encyclopédie spécialisée et de la célébration mercantile jouant sur la nostalgie.

La plupart de ces ouvrages étant rédigés par des (anciens) journalistes, nous proposerons une sociographie de ces rédacteurs de la presse magazine vidéoludique des années 1980 et 1990, pour mieux expliquer leur propre accumulation de capital ludique. À cette époque, ces journalistes adoptent à la fois l’*ethos* de passionnés en adhésion avec l’industrie et de critiques au service du lectorat. Leurs figures cristallisent l’intérêt des amateurs, dans une sorte de star system autarcique, alors que les véritables professionnels de l’industrie – les développeurs derrière la création des logiciels – sont longtemps restés dans l’ombre. Notre hypothèse est que les plus médiatisés de ces journalistes ont pu constituer, à renfort de mises en scène humoristiques de la rédaction, un sentiment de « complicité distante » avec les lecteurs, incarnant ainsi l’interface par laquelle ils accédaient à l’univers du jeu vidéo. C’est à travers leur point de vue, par l’entremise de leurs mises en scène que la culture vidéoludique d’une génération s’est constituée. Il nous semble donc primordial de poser ces questions : quelles formes de savoir transmettent ces rédacteurs ? De quelles réappropriations par les lecteurs ces informations peuvent-elles faire l’objet au sein de leur culture vidéoludique (comment circulent les avis sur un jeu ? quelles visions de l’industrie sont-elles mises en circulation ?) ? quelles traces de ces scènes d’énonciation spécifiques à l’époque (Maingueneau) subsistent dans ces « beaux livres » actuels ?

**Bibliographie**

CONSALVO Mia, *Cheating :Gaining Advantage in Videogames,* Cambridge :MIT Press, 2007.

MAINGUENEAU Dominique, *Le discours littéraire : Paratopie et scène d'énonciation*, Paris, Armand Colin, Coll. « U », 2004.

NIEBORG David, SIHVONEN Tanja, *The new gatekeepers : The occupational ideology of game journalism* in "Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009", 2009.

WALSH Christopher, APPERLEY Thomas « Gaming capital : Rethinking literacy », *Changing Climates :Education for sustainable futures*, Proceedings of the AARE 2008 International Education Research Conference, Queensland University of Technology, 2008.

ZAGAL José, LADD Amanda, *Characterizing and Understanding Game Reviews*, ICFDG (Orlando), 2009.