


Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication



Derrière la différenciation du gameplay

Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique

Mémoire présenté par **Messina Alexis**

En vue de l'obtention du grade de
Master en communication

Année académique 2019-2020



LIÈGE GAME LAB

SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	0
CHAPITRE PREMIER : JEU ASYMÉTRIQUE	4
CHAPITRE 2 : GENRE ASYMÉTRIQUE	16
CHAPITRE 3 : GAMEPLAY ASYMÉTRIQUE.....	43
CHAPITRE 4 : ÉNONCIATION DE L'ASYMÉTRIE	69
CHAPITRE 5 : DISCUSSION	97
ANNEXES.....	104
RÉFÉRENCES.....	116
LEXIQUE.....	137
TABLE DES MATIÈRES.....	141
TABLE DES FIGURES.....	142

Note au lecteur

Ce mémoire a pour objectif d'étudier le jeu vidéo asymétrique, catégorie vidéoludique réunissant des jeux multijoueur qui différencient la jouabilité des joueurs en équilibrant des inégalités, en singularisant leurs *gameplays* respectifs.

Si le jeu vidéo asymétrique est connu de la recherche spécialisée dans l'étude du *game design*, il l'est beaucoup moins des autres domaines des sciences du jeu. Partant de ce constat, le présent travail souhaite humblement participer à une étude pluridisciplinaire et plurithématique de l'asymétrie vidéoludique. Le dernier chapitre propose une série de prolongements possibles sur base des résultats de mes analyses.

Bien que l'asymétrie concerne également les jeux de rôles et certains jeux classiques, ce mémoire se concentre exclusivement sur son application dans le contexte du jeu vidéo et cherche à en circonscrire les fondements et objets.

Ces pages sont le fruit d'une enquête systémique alimentée par des angles de recherche différents. Les chapitres suivent un ordre chronologique implicite afin de respecter le fil de cette enquête.

L'état de l'art de ce travail étant diffus, j'ai préféré insérer une introduction théorique thématique en début de chaque chapitre. Les différentes citations anglophones ont été traduites par mes soins lorsqu'aucune traduction n'existait déjà, et ce dans un but de lisibilité. Le lecteur trouvera les citations originales en notes de bas de page.

Remerciements

J'adresse des remerciements particuliers à mon promoteur M. Björn-Olav Dozo pour ses commentaires précieux, sa patience et l'intérêt porté pour mes travaux tout au long de leur écriture. Je n'aurais souhaité travailler avec personne d'autre.

Je remercie également mes lecteurs M. Tanguy Habrand et M. Pierre-Yves Hurel pour leur enthousiasme à l'issue de nos échanges.

Impossible de ne pas citer le Liège Game Lab et ses membres post-doctorants, docteurs, doctorants et auxiliaires de recherche, sans qui je ne serais probablement pas qui je suis aujourd'hui. Ils m'ont prouvé que la recherche scientifique était un processus collectif qui devait se baser sur l'entraide et l'échange.

J'adresse également des salutations particulières à Dominic Arsenault, Rémi Cayatte, Damien Hansen, Hugo Montembeault, John O'Donnell et Stacey D. Scott qui ont accepté de me présenter leurs recherches et ont grandement influencé l'écriture de ce mémoire.

Enfin, mes derniers remerciements vont à mes plus proches : mes parents Diego et Sylvie, mon frangin Ismaël, ma sœur Jeanne, mon meilleur ami et frère Thibaut, ma compagne Marie et mes deux chats.

CHAPITRE PREMIER : JEU ASYMÉTRIQUE

Introduction

L'homme a, de tout temps, cherché à affiner ses perceptions du monde à l'aide d'outils de diverses natures. Qu'ils soient matériels ou conceptuels, ces outils participent à faire sens, à créer de l'ordre là où semble régner le chaos : ils mettent en forme notre quotidien. Parmi eux, la démarche typologique possède une place prépondérante en ce qui concerne les objets culturels. Outil heuristique par excellence, la classification contribue à la construction des schèmes mentaux nécessaires à la compréhension de phénomènes complexes, mais aussi à la réalisation des tâches variées de notre commun. C'est notamment le cas du consommateur qui, pour reconnaître les traits saillants de l'œuvre qu'il acquiert ou souhaite acquérir, se réfère à divers systèmes génériques. Il en va de même pour le producteur et le distributeur qui, en vue de mettre un objet sur le marché, consultent d'autres classifications pour faire correspondre l'œuvre à des carcans spécifiques.

Dans les disciplines examinant les objets culturels, et particulièrement en sciences de l'information et de la communication, les typologies sont régulièrement mobilisées pour étudier des phénomènes liés autant à la production qu'à la réception de ces objets. Si les typologies permettent d'apporter des éléments définitionnels, elles nous renseignent également quant aux étapes de construction de l'objet ou fondant sa réception.

Le jeu vidéo est aujourd'hui relativement implanté dans les milieux académiques. Les analyses en matière de production et de réception fleurissent et permettent d'apporter de nombreux angles critiques à des systèmes typologiques qui n'ont cessé de se complexifier. De plus, les médias spécialisés utilisent désormais un grand nombre de termes pour qualifier des objets aussi divers que variés. Ces terminaisons, élaborées tantôt en amont de la production, tantôt en aval et donc en phase de distribution ou de réception, circulent dans un circuit composé de plusieurs agents de la communication. À titre d'exemple, les concepteurs ont recours à la typologie pour décider des motifs du jeu à créer. Les producteurs-éditeurs identifient ou non ces motifs dans une logique commerciale et promotionnelle pour, entre autres choses, correspondre aux tendances du marché. Les distributeurs récupèrent ces éléments communiqués par les éditeurs pour entrer dans leurs propres systèmes de classement et de rayonnage, tandis que les critiques et médias les interprètent pour corroborer leurs contrats de lecture respectifs. Cette circulation de terminaisons, notamment

mise en évidence par Dominic Arsenault dans sa thèse doctorale, relève bien d'une forme de consensus se cristallisant à travers des logiques multiples¹.

Dans l'impressionnante constellation de terminaisons génériques des jeux vidéo, certains mots-clés apparaissent plus régulièrement que d'autres. Ces marqueurs rassemblent un très grand nombre d'objets eux-mêmes assimilés à des classifications différentes. À titre d'exemple, le terme « multijoueur » se retrouve dans plusieurs genres vidéoludiques : on l'associera à tout « [j]eu ou mode de jeu permettant de jouer simultanément à plusieurs soit via internet, soit via un réseau local »². Cette forme de supercatégorie participe tant à la production de l'objet-jeu en tant que choix de *design* qu'à sa réception et sa circulation sur le marché. Pourtant, peu d'études s'attardent à analyser et traduire les consensus autour de telles familles d'objets. Pour revenir à « multijoueur », les analyses de discours incluant ce terme restent marginales. Et il en va de même pour une autre supercatégorie, bien moins connue : le jeu vidéo asymétrique.

Symétrie, dissymétrie et asymétrie

Le terme « symétrie » provient du mot latin *symmetria* signifiant « symétrie » ou « proportion », lui-même emprunté du grec ancien *symmetria* qui est l'assemblage de *súmmetros* – ou « commensurable » – et du suffixe adjectif féminin *-ía*. La commensurabilité se définit par la comparaison de deux entités selon une même unité³. La proportion réfère à la relation entre deux éléments de même nature, tels que les nombres et autres quantités. Lorsqu'elle est utilisée en tant qu'expression, la proportion renvoie à une certaine harmonie, un rapport satisfaisant entre deux éléments⁴. Le terme « symétrie » se définit quant à lui comme le « [r]apport harmonieux de grandeur, de forme, de position que les différentes parties d'un ensemble ont entre elles et avec leur tout »⁵, ou encore comme la « [s]imilitude que présentent les deux moitiés d'un ensemble »⁶. En ce sens, le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales du CNRS lui associe également le terme « analogie », signifiant le « [r]apport de ressemblance, d'identité partielle entre des réalités différentes

¹ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

² Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebook Editions Numériques, coll. Culture Contemporaine, 2014, p. 309.

³ Dictionnaire Larousse, « Commensurable », [larousse.fr](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/commensurable/17477). En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/commensurable/17477> (Dernière consultation le 15/08/2020 à 09 h 22).

⁴ Dictionnaire Larousse, « Proportion », [larousse.fr](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/proportion/64391). En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/proportion/64391> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).

⁵ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales « Symétrie », [cnrtl.fr](https://www.cnrtl.fr/definition/symetrie). En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/symetrie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).

⁶ *Id.*

préalablement soumises à comparaison; trait(s) commun(s) aux réalités ainsi comparées, ressemblance bien établie, correspondance (sic) »⁷.

Dans la littérature scientifique, le terme « symétrie » est polysémique et dépend de la discipline qui le mobilise. Une certaine constance unit cependant les différentes utilisations du terme pour signifier la « correspondance », soit le rapport de conformité entre deux éléments⁸. Dans les sciences humaines, la sociologie traduit la symétrie comme une « [c]orrespondance existant entre deux comportements, deux situations, deux phénomènes »⁹.

Le mot « asymétrie » se compose du terme « symétrie » et du préfixe *a-*, lequel tire son origine du préfixe privatif grec *ἀ-*. Littéralement, « asymétrie » signifie la privation, la suppression ou l'absence de symétrie. Ses antonymes sont les mots « harmonie », « ordre », « uniformité » et « unité ». Dans le langage courant, l'asymétrie est donc mentionnée pour désigner l'absence de conformité entre deux éléments à première vue similaires. La littérature scientifique lui emprunte régulièrement ce sens, bien que certaines disciplines adaptent cette première signification au besoin de contextes aussi divers que variés¹⁰. Enfin, « asymétrie » se différencie de son parent « dissymétrie », lequel signifie l'absence partielle de symétrie en certaines composantes d'un tout ou simplement le défaut de symétrie¹¹.

⁷ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Analogie », cnrtl.fr. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/analogie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06)

⁸ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales « Symétrie », cnrtl.fr. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/symetrie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Asymétrie », cnrtl.fr. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/asymetrie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).

¹¹ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Dissymétrie », cnrtl.fr. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/dissym%C3%A9trie> (Dernière consultation le 13/08/2020 à 09 h 53).

Définir le jeu vidéo asymétrique

Tentatives de définition

Les origines de l'association entre l'asymétrie et le jeu vidéo semblent remonter aux années 80 et aux premières consoles de salon. Benjamin Benoît, journaliste français pour Le Monde, explique dans un article paru en 2015¹² que le premier «gameplay asymétrique» daterait de 1982 avec *Nautilus* de Mike Potter, distribué par Synapse Software et édité sur Atari 8-bits. Ce jeu d'action-arcade propose à deux joueurs d'incarner respectivement un sous-marin et un navire de guerre s'affrontant pour l'anéantissement ou la défense de bâtiments au sol. Conçu comme un jeu *solo*¹³ où le joueur combat l'intelligence artificielle du jeu, *Nautilus* possède un mode multijoueur pour deux écrans dans lequel les objectifs et possibilités d'action sont scindés. Aucune mention de «gameplay asymétrique» n'est alors présente dans le manuel du jeu. Pour Benjamin Benoît, la première manifestation textuelle de l'asymétrie remonte aux années 90 et à une autre forme de structure ludique : le jeu de rôle. Selon lui, il faut attendre le jeu de cartes *NetRunner*, sorti en 1996, pour voir apparaître le terme «asymétrique» comme argument commercial.

Pour d'autres chercheurs, le jeu asymétrique se réfère à un processus de *game design* beaucoup plus ancien. Si certains voient sa véritable popularité croître avec l'apparition du jeu de rôle *Donjons et Dragons* dans les années septante¹⁴, l'équipe derrière la recherche-crédation *Torchless* remonte son origine au jeu *Hefnatafl*, un ancêtre scandinave des échecs plus connu sous le nom de *Jeu de tafl*, opposant deux armées ayant des missions différentes : l'attaque et la défense d'une zone¹⁵. Le joueur incarnant les pions blancs, disposés au centre du plateau de jeu, a pour objectif de défendre sa forteresse des attaques du joueur incarnant les pions noirs, disposés le long des quatre côtés du plateau.

Dans tous les cas, si le jeu asymétrique est relativement connu dans les champs du jeu vidéo, peu de travaux interrogent ses fondements, ses objets ou sa mobilisation : les quelques chercheurs

¹² Benjamin Benoît, «De "Pac-Man" à "Evolve", 35 ans de jeux vidéo asymétriques», *lemonde.fr*, 2015. En ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/02/10/de-pac-man-a-evolve-35-ans-de-jeux-video-asymetriques_4571740_4408996.html (Publié le 10/02/2015 à 17 h 37, dernière maj. le 10/02/2015 à 21 h 7, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 22).

¹³ «[J]eu ou mode de jeu ne pouvant être utilisé que par un seul joueur à la fois (celui-ci affronte donc l'ordinateur)» (Liège Game Lab, *Culture vidéoludique !*. Liège, Presse Universitaires de Liège, Petite collection MSH, 2019, p. 143).

¹⁴ Abel Neto, *Exploring the Game Master-Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 5-6. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-inNeto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

¹⁵ Timothy Day, Robert Gray, Weicheng Liu, et al. «Torchless: Asymmetry in a Shared Screen Dungeon Crawler». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, p. 47. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309127657_Torchless_Asymmetry_in_a_Shared_Screen_Dungeon_Crawler (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 25).

travaillant sur l'asymétrie sont pour la plupart issus des sciences informatiques, du domaine du *game design* ou sont des professionnels travaillant à l'amélioration des procédures de fabrication des jeux. Les méthodologies de cette orientation ludologique envisagent le jeu vidéo asymétrique et l'asymétrie selon leurs mécanismes ludiques. Elles analysent notamment les choix de *design* influant sur l'équilibre des *gameplays*, donc en se focalisant exclusivement sur le jeu en tant qu'objet de *design*, en phase de production.

Le *game designer* Hervé Gengler, développeur chez Playground Games et blogueur pour le site *Gameblog*, a publié sous le pseudonyme «Tiris» un article de blog nommé «Gameplay asynchrone et asymétrique»¹⁶. Celui-ci survient peu de temps après l'édition 2012 de l'*Electronic Entertainment Expo*, grand salon international également connu sous le nom d'E3, à l'occasion duquel l'entreprise japonaise Nintendo présentait une nouvelle console, la *WiiU*¹⁷. Il se trouve justement que cette dernière offre une large gamme de jeux reconnus comme «asymétriques». Dès lors, l'article proposé par Hervé Gengler ressemble davantage à un billet d'humeur concernant les tendances à venir dans l'industrie vidéoludique. Il est cependant possible d'isoler quatre éléments pouvant fonctionner comme critères de définition : la notion de *gameplay*, le caractère multijoueur du jeu en question, le partage d'un contenu commun à des joueurs en phase de jeu et la personnalisation de l'expérience vécue par ces derniers. Les quatre éléments sont gouvernés par deux dynamiques : la personnalisation et le partage d'un commun. À titre d'exemple, deux joueurs se verraient confier des tâches différentes (*personnalisation*) pour un même but (*partage d'un commun*), ou auraient accès à des compétences et mécaniques différenciées (*personnalisation*) pour accomplir un but similaire comme affronter son adversaire (*partage d'un commun*).

Le gameplay asymétrique, dans le cas du multi-joueurs, pourrait se résumer de manière simple : deux joueurs sont confrontés au même contenu ludique de manière très différente et donc ne pas vivre la même expérience de jeu. C'est ce que Nintendo met en avant avec sa dernière console de salon en proposant à un joueur disposant du Wii U gamepad un gameplay différent de celui proposé aux autres joueurs qui jouent la même partie avec, eux, une Wiimote. (sic)¹⁸

Le terme «gameplay» – mot-valise formé de la fusion des termes anglais *game* et *play*, tous deux trouvant comme traduction française le terme «jeu» – est fréquemment utilisé pour désigner

¹⁶ Hervé «Tiris» Gengler, «Gameplay asynchrone et asymétrique», *gameblog.fr*, 2012. En ligne : http://www.gameblog.fr/blogs/Tiris/p_69669_gameplay-asynchrone-et-asymetrique (Dernière maj. le 07/05/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 32).

¹⁷ Nintendo, «Nintendo All-Access Presentation @ E3 2012», 1 h 10 min 43 s, *youtube.com*, 2012. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=e1dUDq74cHo> (Publié le 07/06/2012, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 30)

¹⁸ Hervé «Tiris» Gengler, *loc. cit.*

une forme d'interaction à laquelle ceux-ci sont confrontés en jouant ; il y est question d'ergonomie et de facilité ou non à accomplir une série d'actions¹⁹.

Gameplay : souvent traduit par «jouabilité», ce terme désigne globalement ce qui fait le «concept» d'un jeu. Il articule différents niveaux tels que les possibilités d'action, les règles et les objectifs, le type d'obstacles rencontrés et les modalités de leur résolution [...].²⁰

Pour Sébastien Genvo, le *gameplay* se définit comme un espace à l'intérieur duquel le joueur peut s'approprier l'œuvre vidéoludique selon sa propre créativité²¹. Le rôle du joueur est d'y actualiser des éléments constituant le jeu par le biais de mécaniques ludiques, lesquelles sont pour la plupart²² définies durant le processus de *game design*. Pour Marc Goetzmann et Thibaud Zuppinger, le terme de *gameplay* prend son sens «[...] à l'articulation entre le *game*, les structures et règles du jeu, et le *play*, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles “constitutives” du jeu lui imposent»²³. Concevoir le *gameplay* revient donc à un jeu d'équilibre entre une trop grande pression structurelle et une trop grande liberté du joueur.

Définition négative

Si nous considérons l'asymétrie comme étant la différenciation de l'expérience de jeu entre plusieurs joueurs, soit du *gameplay*, il est faux de considérer que tous les jeux – solo *et* multijoueur – puissent être asymétriques. Comme Sébastien Genvo le présente en introduction de l'ouvrage collectif *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, tout joueur reçoit et s'approprie de manière singulière les différentes possibilités de liberté d'action sur les mécanismes ludiques. Le rôle du destinataire d'une production culturelle n'est pas cantonné à une attitude passive, inactive, simple réception d'un message véhiculé comme tel. Le processus de réception de l'œuvre actualise une série d'éléments propres à l'œuvre, le joueur d'un jeu en parcourt la structure pour construire sa signification²⁴. Une production médiatique ne se résume pas à une séquence

¹⁹ Gameart.eu, «Lexique du jeu vidéo : Gameplay», *gameart.eu*. En ligne : <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/gameplay.html> (Dernière consultation le 10/08/20 à 17 h 45).

²⁰ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebook Editions Numériques, coll. Culture Contemporaine, 2014, p. 305.

²¹ Sébastien Genvo, «Introduction. L'expression vidéoludique», in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir : Sébastien Genvo), Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 13.

²² Il ne nous paraît pas pertinent de dire que tous les mécanismes ludiques sont issus du *game design*. En effet, de nombreux jeux peuvent présenter des erreurs de codage, des «bugs» pouvant influencer sur les mécanismes ludiques originellement conçus, débouchant sur la constitution de nouveaux mécanismes.

²³ Marc Goetzmann & Thibaud Zuppinger, «Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique ?», *implications-philosophiques.org*, 2016. En ligne : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrain-philosophique/> (Publié le 18/07/2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 33).

²⁴ Sébastien Genvo, *art. cit.*, pp. 8-9.

sémiotique à recevoir, elle nécessite l'implication du destinataire lecteur/spectateur/joueur. De ce fait, le *gameplay* permet au joueur de co-construire une partie de la représentation de l'énoncé²⁵ de manière personnelle, fondée sur une logique qui lui est propre. Jacques Henriot le résume de la manière suivante :

Le jeu suppose un détour par rapport à l'objet, une manière de le prendre, une distance. Quelque soit le type de jeu auquel on s'attache, le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu.²⁶

En d'autres termes, chacun possède une certaine idée de ce qu'est le jeu, le « bon jeu » ou le jouer. Les représentations que nous nous faisons du jeu sont multiples et diverses. Luc Dall'Armellina définit d'ailleurs le *design* comme « l'art de la configuration des signes pensé dans un usage social »²⁷. Le *game designer* travaille sur des structures possédant des multiplicités de représentations. Chaque *gameplay* est inévitablement différent, car le joueur l'actualise selon ses propres codes.

Ce n'est pas pour autant que chaque jeu est asymétrique, car inclure une asymétrie dans un jeu est un *choix de design*, un acte volontaire. Cet acte correspond à une logique présente dans le marché des productions de masse, celle de la distinction de l'objet visant à le dissocier d'autres œuvres. Les raisons de cette volonté de distinguer l'œuvre sont multiples, et peuvent tout autant être de nature esthétique, politique ou commerciale. Si le jeu vidéo asymétrique se définit bien par une différenciation du *gameplay*, et donc des possibilités d'actualisation des mécanismes ludiques par le joueur, il reste une construction volontaire qui ne se limite pas au simple constat d'une réception « active » du joueur, en quel cas tout jeu serait asymétrique. Il est plus qu'une pluralité d'expériences esthétiques, il est un choix, une décision, un acte posé. Dès lors, nous devons le considérer comme un discours, une revendication qui rompt avec des objets « symétriques ».

L'asymétrie sous l'angle du game design

L'angle le plus populaire dans la recherche sur le jeu vidéo asymétrique est celui du *game design*, soit de l'ensemble des processus de création des règles, objets et dynamiques du jeu. L'asymétrie y est étudiée selon deux considérations. D'une part, des recherches directes l'interrogent comme un

²⁵ Sébastien Genvo, « Introduction. L'expression vidéoludique », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir : Sébastien Genvo), Paris, L'Harmattan, 2005, p. 10.

²⁶ Jacques Henriot, *Le jeu*. Paris, Éditions Archétype82, coll. « Arts et essais », 1983 (1969), p. 54. En ligne : https://fr.calameo.com/read/005031003ccbcd2983ca6?fbclid=IwAR1A57qNQZ4_GEM9p3XBQuD-UHmWwzX-g-AtVRdvVs1-zrbVXbDNFOL4Xg (Dernière consultation le 17/08/2020 à 08 h 57).

²⁷ Luc Dall'Armellina, *Des champs du Signe, Du design hypermédia à une écologie de l'écran*. Thèse de doctorat, Université Paris 8, 2003, p. 416. En ligne : <http://lucdall.free.fr/research/telethese.html> (Dernière consultation le 12/08/2020 à 14 h 33).

objet singulier de *design*, synonyme de rejouabilité²⁸ et dont les qualités et défauts ont un impact sur la manière dont le joueur va éprouver le jeu. D'autre part, l'asymétrie sert également de tremplin, de socle pour accéder à d'autres objets ou dynamiques de *game design*.

Tracy Fullerton considère l'asymétrie comme un procédé visant à équilibrer des inégalités entre les joueurs²⁹. Les éléments qui vont être personnalisés, en rupture avec une *symétrie* garantissant les mêmes moyens aux joueurs, offriront une personnalisation du jeu à chacun. De ce fait, elle identifie le jeu vidéo asymétrique comme un outil capable de modéliser des dynamiques de compétitions que l'on rencontre dans le monde « réel », à condition de rendre le jeu jouable et équitable.

Si vous donnez aux adversaires des capacités, des ressources, des règles ou des objectifs différents, votre jeu sera invariablement asymétrique. Un jeu asymétrique doit cependant être équitable. En tant que concepteur, votre but est de régler les variables de manière que le système s'équilibre. [...] Ce type d'asymétrie est puissant dans les jeux, car il peut être utilisé pour modéliser les conflits et les compétitions du monde réel.³⁰

Pour le *game designer* Jon Shafer, l'asymétrie apporte de nouvelles possibilités d'expérience aux joueurs et permet de rendre le jeu facilement rejouable, notamment en multipliant les combinaisons de ses paramètres³¹ ou en diversifiant les compétences, rôles ou conditions des joueurs, en accentuant la variété du jeu³². Ce principe trouve, selon Josh Snyder, consistance dans la pluralité des points de vue qu'engendre systématiquement l'asymétrie.

Le multijoueur symétrique ne fournit qu'un point de vue, un ensemble de circonstances, et bien que chaque joueur puisse les interpréter différemment, ils interprètent toujours la même chose. L'asymétrie permet aux joueurs de voir tous les aspects d'un jeu.³³

²⁸ Connue sous le nom de *replay value*, la rejouabilité est un concept de *game design* signifiant l'intérêt potentiel du joueur à continuer de jouer après la fin d'une partie ou lorsque le jeu est considéré comme terminé.

²⁹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, deuxième édition. Burlington, Elsevier, 2014 (2008), p. 291. En ligne : <http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 52).

³⁰ *Ibid.* Traduction personnelle. « If you give opponents different abilities, resources, rules, or objectives, your game will invariably be asymmetrical. An asymmetrical game, however, must still be fair. As a designer, your goal is to tweak the variables so that the system balances out. [...] This type of asymmetry is powerful in games because it can be used to model conflicts and competitions from the real world ».

³¹ Jon Shafer, « Asymmetry », *jonshaferdesign.com*, 2013. En ligne : <https://jonshaferdesign.com/2013/01/09/asymmetry/> (Publié le 09/01/2013, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 40).

³² Abel Neto, *Exploring the Game Master/Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, p. 23. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-in-Neto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

³³ *Ibid.* Traduction personnelle. « Symmetrical multiplayer only provides one point of view, one set of circumstances, and although each player can interpret those differently, they are still interpreting the same thing. Asymmetry allows players to see all sides of any game ». Abel Neto attribue cette citation au *game designer* Josh Snyder, dans l'article « Asymmetrical Gameplay : Gimmick or Revolution ? » publié sur le site *theoryofgaming.com*. Malheureusement, le site n'est aujourd'hui plus accessible et seul le travail d'Abel Neto en constitue une trace.

Si les bénéfices du jeu vidéo asymétrique semblent faire consensus, d'autres voix s'élèvent pour apporter du relief à la question de la rejouabilité. Keith Burgun, *game designer* qui résume la question dans un article intitulé « Debunking Asymmetry », considère l'asymétrie comme une solution qui complexifie la lecture du jeu³⁴. Ainsi, la multiplication des compétences ou des personnages en début de partie risque d'apporter de la confusion au joueur, lequel se voit obligé de faire un choix parfois irréversible en amont du jeu. De plus, proposer beaucoup de contenus ludiques afin de rendre le jeu facilement rejouable est selon l'auteur intimidant, le joueur étant confronté à un inconnu d'une telle densité qu'il lui est impossible de le maîtriser totalement. Keith Burgun craint *in fine* qu'aux yeux d'un *game designer*, l'asymétrie ne soit une tâche trop complexe qui se construit au péril d'un « bon » *game design* : le jeu vidéo asymétrique serait régulièrement victime de nombreuses erreurs de réalisation.

Recherches connexes

Plutôt que de s'intéresser directement à l'asymétrie vidéoludique, des recherches connexes mobilisent le concept tout en travaillant sur d'autres objets et dynamiques de *game design*. On y observe un protocole régulier prenant la forme d'une recherche-crédation.

John Harris, Mark Hancock et Stacey D. Scott ont tenté de comprendre dès 2014 comment fonctionnait l'asymétrie dans le cas de jeux coopératifs. Par le biais d'une recherche-crédation débouchant sur le jeu *Beam Me 'Round, Scotty!*, les chercheurs ont étudié des éléments concernant l'interdépendance des joueurs et l'équilibre des *gameplays*³⁵. Ce faisant, les auteurs ont traduit en termes de *game design* et de psychologie comportementale des mécaniques potentiellement récurrentes dans des situations asymétriques de jeu. Partant de l'hypothèse que les jeux multijoueur développent peu d'occasions d'établir une véritable interaction sociale entre les joueurs, John Harris, Mark Hancock et Stacey D. Scott voient l'inclusion de l'interdépendance asymétrique dans un contexte de coopération comme un outil de socialisation³⁶.

En 2016, le chercheur néerlandais Philipp Beau propose un nouvel angle de *game design* dans sa thèse de mémoire intitulée « Achieving Balance in Asymmetrical Video Games »³⁷. L'auteur y

³⁴ Keith Burgun, « Debunking Asymmetry », gamasutra.com, 2013. En ligne : https://www.gamasutra.com/blogs/KeithBurgun/20130923/200828/Debunking_Asymmetry.php (Publié le 23/09/2013 à 20 h 33, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 24).

³⁵ John Harris, Mark Hancock & Stacey D. Scott, « "Beam Me 'Round, Scotty!": Studying Asymmetry and Interdependence in a Prototype Cooperative Game ». *CHI PLAY '15 Proceeding of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, Londres, 2015, pp. 775-778. En ligne : <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2793107.2810274> (Publié en octobre 2015, dernière consultation le 13/08/2020 à 10 h 25).

³⁶ *Id.*, p. 778.

³⁷ Philipp Beau, *Achieving Balance in Asymmetrical Video Games*. Thèse de mémoire, Université d'Amsterdam, 2016. En ligne : <https://esc.fnwi.uva.nl/thesis/centraal/files/f2081585456.pdf> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 12).

analyse l'impact d'actions entreprises par les joueurs pour l'accomplissement de leurs objectifs. Pour calculer cet impact, le chercheur a compilé une série de feedbacks émanant des joueurs d'un *Tower defense*³⁸ spécialement conçu en vue de cette recherche. L'objectif de Philipp Beau est d'améliorer l'équilibrage des ressources, capacités et caractéristiques des forces de chaque armée pour offrir la même probabilité de victoire à chaque combinaison de ces éléments. L'asymétrie, envisagée par l'auteur comme la différence des éléments de chaque armée du *Tower defense*, sert de tremplin à la question de l'équilibrage des *gameplays*.

Enfin, l'asymétrie semble être un concept clé dans des recherches portant sur la distinction des dispositifs physiques et matériels servant au jeu : la question des périphériques. La thèse de mémoire de Robert Sean Speck interroge les situations de jeu multijoueur offrant un environnement *hétérogène*, soit des situations où les joueurs évoluent sur des périphériques différents. En conduisant ses recherches à travers plusieurs combinaisons de périphériques tels que la console de jeu, le smartphone ou encore le PC, Robert Sean Speck a pour objectif de créer des lignes directrices servant à la création de futurs jeux jouables sur plusieurs plateformes différentes en même temps³⁹.

Problématique et méthodologie

Nous observons une constance ludologique parmi les recherches citées : le jeu vidéo est considéré comme un objet de *design* en phase de production. L'objectif de cette perspective est bien de comprendre le fonctionnement des mécaniques de jeu en situation d'asymétrie, notamment quant à l'équité des joueurs, leur possible interdépendance et l'équilibrage général des *gameplays* dans le but d'améliorer les lignes directrices du métier. De ce fait, la valeur communicationnelle du jeu vidéo ou sa conception générique sont totalement absentes de ces angles de recherches. Pourtant bien plus que le simple recueil de caractéristiques partagées par un certain nombre d'objets, la notion de genre est un acte de langage. L'utilisation d'un groupe nominal comme « jeu vidéo asymétrique », « jeu d'action » ou « jeu d'aventure » désigne bien plus que la sélection de critères pour réunir des objets présentant des similarités. Il représente une multitude de réalités vécues par les différents agents des phases de production, diffusion et réception du jeu, lesquelles doivent être interrogées.

³⁸ Genre vidéoludique dont l'objectif est de défendre une base assiégée en construisant des tourelles de défense.

³⁹ Robert S. Speck, *Designing Asymmetrical Collaborative Gameplay for Heterogeneous Device Ecosystems*. Thèse de mémoire, Université Drexel, 2013. En ligne : <https://idea.library.drexel.edu/islandora/object/idea%3A4256> (Publié en juin 2013, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 12).

Finalement, deux notions se confondent assez facilement lorsque l'on parle du jeu vidéo asymétrique : l'asymétrie est un processus de *game design* comme nous le constatons dans les recherches s'y consacrant, mais elle est également le dénominateur commun d'une catégorie d'objets. Notre travail souhaite interroger ces deux conceptions complémentaires selon trois dimensions :

- en tant que typologie, le jeu vidéo asymétrique est le contenant d'une multitude d'éléments communicationnels servant à un procédé heuristique de création de sens. Il est donc un marqueur générique destiné à modifier l'horizon d'attente, utilisé par des agents dans une « circulation générique » dont il est possible d'identifier les implications ;
- en tant que catégorie d'objets réunis autour d'un processus de *game design* particulier, le jeu vidéo asymétrique contient également des caractéristiques formellement identifiables qui doivent pouvoir être mises en évidence pour participer à sa circonscription ;
- en tant que valorisation d'un caractère « asymétrique », notre objet participe à la création d'un discours sur l'industrie vidéoludique qui doit également être interrogé. Il est une locution, un élément communicationnel usuel mobilisé dans le circuit d'une transmission, d'une circulation. De ce fait, son étude sous l'angle discursif nous permet à la fois d'identifier les différents agents participants à sa mobilisation, mais également la signification contextuelle de son emploi.

Afin d'explorer ces trois dimensions, ce mémoire sera divisé en plusieurs sections thématiques. En premier lieu, le deuxième chapitre reviendra sur le jeu vidéo asymétrique comme genre potentiel en explorant la notion de *marqueur générique* – concept développé par Alastair Fowler pour désigner les mots-clés accompagnant la transmission d'objets culturels et participant à leur détermination générique⁴⁰ – afin d'étudier un corpus de communications de jeux. Nous procéderons à la sélection de celui-ci suivant une méthodologie inspirée des chercheurs Maxime Delongschamps-Gagnon et Hugo Montembault dont les travaux s'intéressent au *walking simulator*⁴¹ selon une approche du genre comme « cristallisation d'un consensus culturel commun »⁴², perspective développée par Dominic Arsenault. L'analyse primaire du corpus sélectionné se fera

⁴⁰ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 62. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

⁴¹ Genre vidéoludique ressemblant à un simulateur de marche dont l'objectif est la contemplation de paysages et l'exploration.

⁴² Dominic Arsenault, *op. cit.*, p. 334.

ensuite par le biais d'une analyse de type factorielle permettant le dépouillement et la mise en forme de données sur un plan graphique. Sur base de ce plan, il sera possible de circonscrire les propositions ludiques des jeux vidéo asymétriques, d'en énumérer les points de différenciation et de standardisation. Nous formulerons alors l'hypothèse que le jeu vidéo asymétrique est davantage mobilisé pour désigner une supercatégorie générique, une spécialisation de l'hypergenre multijoueur rassemblant des propositions ludiques différentes.

Le troisième chapitre présentera ensuite une analyse formelle du jeu vidéo asymétrique en interrogeant notre corpus sous l'angle du *game design*. En compilant les différents fondements associés à l'asymétrie par la recherche scientifique, un grilles d'analyse basée sur l'observation de captations audiovisuelles et de *let's play*⁴³ de différents jeux sera présentée. Ce travail permettra de formuler l'hypothèse que le jeu vidéo asymétrique se base sur la valorisation d'un commun à tout jeu vidéo multijoueur : la personnalisation variable du jeu par la différenciation plus ou moins forte des composantes du *gameplay*.

Le quatrième chapitre sera enfin centré sur les différentes communications issues de notre corpus, sous l'angle de l'analyse du discours et en particulier selon les conceptualisations des situations d'énonciation réalisées par Dominique Maingueneau et Ruth Amossy. Par le biais d'une démarche sociocritique, nous proposerons alors l'hypothèse que le jeu vidéo asymétrique est moins un discours critique sur le marché vidéoludique que la tentative de petites ou moyennes entreprises d'entrer sur un marché spécifique au jeu vidéo sur ordinateur, lequel est délaissé par des industries traditionnellement dominantes.

De manière générale, nous souhaitons participer à la synthétisation du jeu vidéo asymétrique en réalisant une circonscription de ses principes et objets. Nous estimons que cette démarche offre non seulement de nouvelles perspectives de recherche, mais permet également de modéliser certaines dynamiques de création du jeu vidéo multijoueur.

⁴³ « [C]aptation vidéo d'une session de jeu durant laquelle le joueur commente ses actions à voix haute et qui est diffusée soit en direct, soit sous la forme de vidéos préenregistrées, sur des plateformes telles que Twitch ou YouTube » (Liège Game Lab, *Culture vidéoludique !*. Liège, Presse Universitaires de Liège, Petite collection MSH, 2019, p. 141).

CHAPITRE 2 : GENRE ASYMÉTRIQUE

La notion de genre est un élément clé des mécanismes commerciaux entourant la production, la diffusion et la réception des jeux vidéo en tant qu'objets culturels de masse. De la conception à la mise en circulation du jeu, le fait de se référer à des catégories préexistantes est central. Le genre offre des clés de construction, des répétitions de motifs permettant aux *designers* de circonscrire leurs choix tant en matière de *gameplay* que de narration. Il permet également aux différents acteurs de la distribution et de la réception de comprendre ces choix et de les négocier. Le genre comme processus de catégorisation est aussi un outil heuristique. Il permet de créer de l'ordre, de faire sens, de formaliser des idées et son étude met en évidence bon nombre de questionnements sur le jeu vidéo en tant que média. Il est, par exemple, possible d'interroger l'histoire vidéoludique, ses origines, son évolution, à travers le prisme des genres⁴⁴.

Nous reviendrons dans ce second chapitre sur les différentes théories nous permettant d'explorer la notion de « jeu vidéo asymétrique » sous l'angle générique. Nous examinerons plusieurs méthodologies fonctionnelles ayant permis d'étudier des genres vidéoludiques et développerons notre propre méthode empirique. Sur base de cette méthode, nous procéderons au dépouillement d'un corpus de communications de jeux asymétriques et en proposerons une première analyse permettant de subdiviser le corpus en plusieurs sous-catégories.

Le genre et le jeu vidéo

L'étude du genre dans le jeu vidéo est récente, du fait de la relative jeunesse de son média ou encore de l'attrait tardif du milieu académique pour l'étude vidéoludique. Il faut en effet attendre la fin des années 90 pour que les premiers ouvrages scientifiques étudiant le jeu vidéo apparaissent⁴⁵. Certains tentent alors de formaliser les premières classifications du média, en s'inspirant de théories à la fois littéraires et cinématographiques.

Le genre vidéoludique inclut des traits propres aux œuvres littéraires et d'autres, propres au cinéma. En littérature, le paradigme le plus récent de la notion de genre attribue à celle-ci le rôle de spécificateur de contenus, notamment grâce à l'apparition du principe de *sous-genre* et du concept de *littérature de genre*. Ce nouveau paradigme induit une tension avec l'un des critères historiques de

⁴⁴ Björn-Olav Dozo, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », *Culture vidéoludique !*. Liège, Maison des Sciences de l'Homme, Petite Collection MSH, 2019, pp. 33-33.

⁴⁵ Ou soient redécouverts, comme c'est le cas des travaux de Chris Crawford dans *The Art of Computer Game Design* en 1984, ou des travaux de David Myers dans *A Q-Study of Game Player Aesthetics* en 1990 (Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 115. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> [Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34]).

reconnaissance d'une œuvre littéraire : son originalité⁴⁶. Selon ce dernier, les ouvrages non originaux – comme ceux de la littérature de genre, dont l'essence même se situe dans la reproduction de motifs et de contenus – sont moins des œuvres que les autres. De plus, la littérature ne se focalise pas autour d'un objet unique. Elle englobe au contraire plusieurs réalités engendrant des situations d'énonciation différentes, des objets et des pratiques diverses⁴⁷. Les trois principaux véhicules sémiotiques de la littérature sont le théâtre, la poésie et le récit, lesquels possèdent des potentiels expressifs relativement singuliers. Pour résumer, la littérature se subdivise en domaines sémiotiques, eux-mêmes se subdivisent en genres, avec une tension autour de la notion d'*œuvre*.

À l'inverse, le genre cinématographique se construit autour d'un objet particulier qui est le film de fiction⁴⁸ : autant les critiques que les théoriciens du cinéma s'accordent à désigner le long-métrage comme objet d'étude principal. De plus, du fait de son origine post-industrielle, le cinéma est le média de masse par excellence. Son histoire se construit autour de l'évolution des genres, eux-mêmes intégrant l'imitation et la répétition de motifs comme des éléments définitionnels. Le jeu vidéo va à la rencontre de ces deux conceptions génériques. Il est associé au rôle de spécificateur de contenu du cinéma et de la littérature de genre tout en ne se focalisant pas autour d'un objet unique, mais autour d'une multitude de configurations de son domaine sémiotique : l'interactivité. Ainsi, est nommée « jeu vidéo » une infinité de jeux aux caractéristiques radicalement différentes.

Il y a des jeux sans son, des jeux sans graphismes (opérant plutôt par lecture et saisie de texte), des jeux solo ou à deux joueurs (ou à vingt, deux mille, ou deux millions, etc.), des jeux contrôlés par une manette ou par un tapis au sol, joués à la maison ou en arcade, avec ou sans scénario, avec ou sans but final, qu'il est possible de gagner ou non, qui se jouent en deux minutes, ou en quarante heures, etc.⁴⁹

La principale conséquence d'un tel amont de formes est qu'il est difficile d'établir des règles générales, des typologies qui auraient pour but de rendre compte de l'ensemble des réalités du domaine.

[...] [L]es jeux informatiques ne sont pas un seul média, mais plusieurs médias différents. D'un jouet informatisé comme *Furby* au jeu *Drug Wars* sur le Palm Pilot, sans oublier les jeux massivement multijoueur comme *Everquest*, ou le récent *Anarchy Online*, qui a été testé par 40000 playtesters simultanés, les grandes différences de médias dans le domaine des jeux informatiques rendent presque inutile une perspective de média traditionnel.⁵⁰

⁴⁶ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, pp. 62-66. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

⁴⁷ *Id.*, pp. 61-62.

⁴⁸ Roger Odin, « La théorie du cinéma, enfin en crise ». *CiNéMAS*, vol. 17, n° 2-3, 2007, pp. 9-32. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2007-v17-n2-3-cine1887/016748ar/> (Publié le 16/11/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 07).

⁴⁹ Dominic Arsenault, *op. cit.*, p. 80.

⁵⁰ Espen Aarseth, « Game Studies, Year One ». *Game Studies*, vol. 1 n° 1, juillet, 2001. En ligne : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 9 h 59). Traduction personnelle. « [...] [C]omputer games are not one medium, but many different media. From a computerized toy like *Furby* to the game *Drug Wars* on the

Mark Wolf attribue au jeu vidéo deux caractéristiques : une composante *thématique* incluant récit et iconographie, et une composante *ludique* intégrant la jouabilité et l'interactivité⁵¹. Dans les faits, on observe que les genres vidéoludiques ont plutôt tendance à se développer sur la base de la jouabilité et de l'interactivité, donc à partir de la composante ludique plutôt que thématique.⁵²

Un constat traverse les trois médias de la littérature, du cinéma et du jeu vidéo : la difficulté de concevoir le genre selon des critères uniquement formels. Pour Andrew Tudor, vouloir résumer un genre par la mise en évidence de caractéristiques, d'imitations et de répétitions, débouche sur un raisonnement tautologique⁵³ : il implique une conception préalable du genre profondément formaliste. L'auteur propose donc une autre approche pour résoudre ce biais, celle du *consensus culturel*⁵⁴. Ce dernier induit une évolution permanente des genres selon des conventions sur leurs composantes. Le genre n'est plus qu'une question d'œuvre, mais également de public et de réception.

Les consommateurs d'objets culturels, fonctionnant selon des horizons d'attentes aussi divers que variés, influent directement sur la production de ces objets. Les genres ne prennent forme que s'ils sont utilisés par des usagers et qu'ils y font consensus. Il est donc impossible de relier la naissance d'un genre à la seule sortie d'une œuvre puisque son existence dépend de sa mobilisation par des critiques et un public⁵⁵. Le genre, s'il se conçoit sous une forme de généricité auctoriale, se valide, se consolide, se confirme selon une généricité lectoriale ou spectatorielle⁵⁶ : il est un terrain de négociation. Dès lors, les jeux vidéo véhiculent un certain nombre d'éléments discursifs, souvent de manière désordonnée ou incohérente, qui ne se rattachent pas exclusivement à une seule catégorie typologique. Ces éléments discursifs rencontrent l'horizon d'attente des joueurs et se voient confirmés *ou non* par consensus. Matthieu Letourneux résume bien cette question en déclarant toute œuvre culturelle comme un *acte de langage*.

Palm Pilot, not to mention massively multi-player games like *Everquest*, or the recent *Anarchy Online*, which was *tested by 40.000 simultaneous playtesters*, the extensive media differences within the field of computer games makes a traditional medium perspective almost useless. »

⁵¹ Mark J. P. Wolf, « Genre and the video game ». *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press, 2000, pp. 113-134. En ligne : https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game (Dernière consultation le 11/13/2020 à 11 h 13).

⁵² Matthieu Letourneux, « La question du genre dans le jeu vidéo ». *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir. Sébastien Genvo), Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005, pp. 39-54.

⁵³ Interprétation faite par Dominic Arsenaault (Dominic Arsenaault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 87. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> [Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34]).

⁵⁴ Andrew Tudor, *Theories of film*. New York, Viking Press, 1973, p. 138. En ligne : <https://www.academia.edu/586144/Genre> (Dernière consultation le 15/08/2020 à 10 h 18).

⁵⁵ Dominic Arsenaault, *op. cit.*, p. 88.

⁵⁶ D'après la typologie des régimes génériques de Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*. Paris, Seuil, coll. Poétique, 1989.

Les œuvres culturelles sont toujours, d'une façon ou d'une autre, des œuvres du langage (même si ce langage peut être purement visuel) et de culture. Cela signifie que ce que constitue le genre, ce sont les acteurs de la communication (consommateurs, auteurs, producteurs, diffuseurs, critiques...) et, leurs approches différant, ils n'obéissent pas à une cohérence rationnelle et constituent ainsi les déterminations génériques de façon éclatée, disparate, contradictoire [...]. Pourtant, cette façon de procéder est en quelque sorte la vérité du système générique : elle le perçoit comme un organisme en mutation constante, mais dont tous les éléments se répondent, se transformant en permanence les uns par rapport aux autres.⁵⁷

La transmission générique comme négociation discursive

Le genre est un phénomène discursif – fruit de l'échange entre des instances de production, de diffusion et de réception – et structurel. Il est à la fois un outil de communication, mais également de régulation d'attente : tout joueur passe par une phase de *détermination générique*⁵⁸ durant laquelle ses attentes sont confirmées ou infirmées par le jeu. Le récepteur est en effet confronté à une série de données offrant des informations sur l'appartenance générique de l'objet. Ces éléments sont nommés par Alastair Folwer des *marqueurs génériques*, des signifiants émanant de chaque phase de la production à la réception et renvoyant à plusieurs catégories d'objets⁵⁹. Ces marqueurs sont d'abord présents dans la communication d'un jeu : une société d'édition qui dira que son jeu est « le jeu d'action de l'année » renverra à la catégorie des jeux d'action. Ils sont, par exemple, également présents dans les premiers moments du jeu : observer un couple qui s'embrasse, comme le souligne Dominic Arsenault, renvoie à la catégorie générique de la romance, rajoutant de nouveaux marqueurs à ceux déjà reçus par le joueur⁶⁰.

Dominic Arsenault identifie trois pôles qui participent à la création, la transmission et la réception d'un jeu vidéo en faisant circuler des marqueurs génériques. Ces pôles mobilisent le genre dans des logiques différentes et selon une forme de négociation perpétuelle. Chaque phase de cet échange va mobiliser de nouveaux marqueurs génériques, lesquels vont former un objet hybride⁶¹

⁵⁷ Matthieu Letourneux, « La question du genre dans le jeu vidéo ». *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir. Sébastien Genvo), Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005, pp. 48-49.

⁵⁸ Phase provisoire de détermination du genre de l'objet par le joueur, qui commence dès son acquisition et précède l'expérience esthétique (Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 263. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> [Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34]).

⁵⁹ Alastair Folwer, *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge, Harvard University Press, 1982 (Cité par Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 264-265).

⁶⁰ Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 267-268.

⁶¹ Selon Dominic Arsenault, cette hybridité est présente dans chaque genre comme un rapport de force ou de négociation entre plusieurs éléments référents à d'autres genres selon un principe d'unicité. Il nomme cette hybridité « intra-dimensionnelle » e.g. : Star Wars est défini comme un film de Science-fiction mêlant des éléments propres au Western, au film d'Action et à la Romance. Il ne s'agit pas de voir Star Wars comme une addition de ces éléments, mais comme un terrain de négociation entre eux (*id.*, pp. 101-104).

et proposer au joueur une infinité d'indices interagissant avec son horizon d'attente. On retrouve dans ce processus deux dynamiques : la *standardisation* et la *différenciation*⁶².

Tout d'abord, le pôle de production/création s'inspire de modèles engendrés par des œuvres précédentes selon une logique de standardisation, de formatage, afin de circonscrire des idées de *design* en une nouvelle œuvre cohérente. Ce procédé s'opère selon un principe d'imitation mis en évidence par Alastair Fowler qui identifie un modèle d'évolution générique en trois étapes : une œuvre innovatrice qui va rompre avec un paradigme dominant, sans rencontre de succès et en restant marginale ; une œuvre paradigmatique qui va créer la convention et rencontrer l'horizon d'attente des amateurs d'un genre particulier, ouvrant la voie à une multitude d'itérations amélioratives ; et une œuvre ultime ou définitive, sorte de conclusion d'un genre circonscrivant de plus en plus précisément le champ des possibles⁶³. S'en suit une démarche de mise en marché durant laquelle les éléments génériques sont négociés afin de correspondre à l'offre et la demande du moment, soit une étape de différenciation du produit. Deux types d'opérations s'appliquent dans ce pôle, identifiées par le théoricien du cinéma Steve Neal : un *formatage générique* développant des étiquettes en amont pour correspondre à des canons, et un *marquage générique* attribuant au jeu une ou plusieurs étiquettes *a posteriori* de sa conception⁶⁴.

Une fois le jeu produit et identifié génériquement, le pôle de production laisse place à un pôle de diffusion qui présente l'objet directement au consommateur selon différentes structures de pensée. Ainsi, le détaillant aura pour objectif de standardiser le jeu reçu du distributeur afin de l'inclure dans ses propres logiques de classification. À titre d'exemple, les magasins de jeux vidéo constituent leurs classifications physiques en vue d'attirer l'œil de joueurs amateurs de genres particuliers. Il en va de même pour les plateformes de vente en ligne qui constituent leurs typologies en menus et sous-menus. Durant cette étape s'opère un travail de renégociation des marqueurs génériques précédemment déterminés par le pôle de production afin de correspondre aux réalités contextuelles de la diffusion : Dominic Arsenault nomme cette opération un processus intermédiaire d'*étiquetage* durant lequel les éléments génériques sont renégociés pour intégrer des classifications préexistantes⁶⁵.

⁶² Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 143. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

⁶³ Alastair Folwer, *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge, Harvard University Press, 1982 (cité par Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 161-171).

⁶⁴ Steve Neal, *Genre and Hollywood*. Londres, Routledge, 2000, pp. 25-26. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Genre-and-Hollywood-Neale/550bb6a39c281782748743bec410d3b3d839c52e> (Dernière consultation le 12/08/2020 à 15h19).

⁶⁵ Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 142-143.

En dernier lieu, le pôle de la réception suit l'acquisition de l'objet auprès de la diffusion et du détaillant. Ce pôle de consommation est relativement difficile à traduire, car la réception des marqueurs génériques reste floue. Le joueur comme le critique ne savent pas précisément qui sont les auteurs des indications relatives au genre du jeu. Dominic Arsenault observe cependant plusieurs mécanismes de réception auprès de ce pôle. La critique, en vue d'émettre un avis servant à guider l'achat du joueur, va ainsi procéder à une forme de différenciation en mettant en évidence les jeux présentant des innovations ou une réussite d'exécution. Pour le reste, c'est le phénomène de standardisation qui dirige l'apport de la critique. Elle utilise le genre comme raccourci discursif⁶⁶, notamment pour répondre au contrat de lecture⁶⁷ qu'elle entretient avec ses publics. En résumé, la critique dispose des indices génériques émis aux précédents stades de la transmission du jeu pour en proposer de nouveaux ou les conserver. Enfin, le consommateur hérite des marqueurs génériques émis par le distributeur, le détaillant et la critique dans une logique de standardisation. Il va ainsi marquer le jeu selon ses étiquettes dans une optique heuristique de compréhension en amont de la phase de jeu. Un joueur achetant, par exemple, un jeu de type *Third person shooter*⁶⁸ aura déjà des indices sur l'expérience imaginée par les développeurs du jeu en se référant au genre auquel le jeu se rattache.

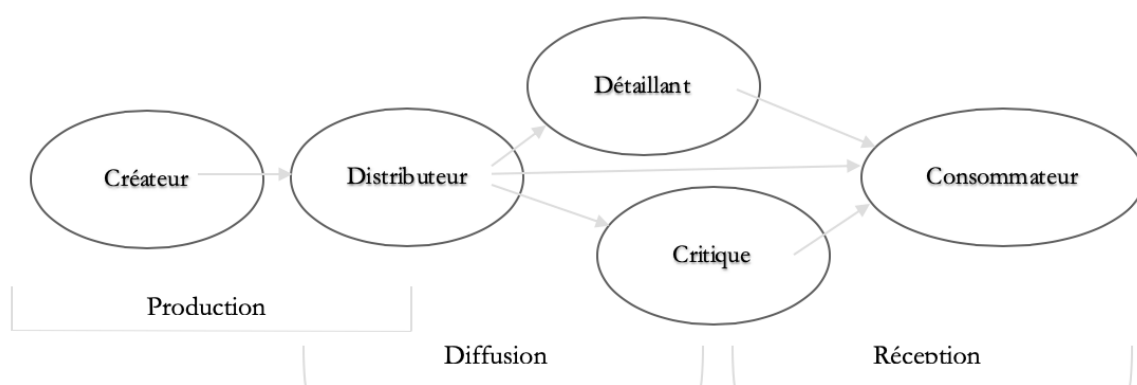


Figure 1 : modèle de la transmission générique d'Arsenault (reproduction de la figure réalisée par l'auteur dans l'ouvrage *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*, p. 132)

⁶⁶ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 148. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

⁶⁷ Terme imaginé par Eliseo Verron pour désigner le contrat implicite qui lie un organe de presse ou un rédacteur à son lectorat. Pierre Gonzalez, « Production journalistique et contrat de lecture : autour d'un entretien avec Eliseo Veron », *Quaderni*, vol. 29, n° 1, 1996, pp. 51-59. En ligne : https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1996_num_29_1_1157 (Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 31).

⁶⁸ Jeu de tir à la troisième personne.

	Créateur	Distributeur	Détaillant	Critique	Réception
Fonction du genre	Formatage	Étiquetage	Ré-étiquetage	Ré-étiquetage	Marquage
Logique opérante	Standardisation	Différenciation	Standardisation	Différenciation Standardisation	Standardisation

Figure 2 : tableau des fonctions des genres d'Arsenault (reproduction de la figure réalisée par l'auteur dans l'ouvrage *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*, p. 144)

Méthodologies d'analyse générique

Deux grandes approches semblent récurrentes lorsqu'il s'agit d'étudier des typologies et leurs objets. Une première méthode consiste à associer des œuvres à une taxinomie réalisée au préalable, donc en amont d'observations. La démarche peut s'avérer convaincante, particulièrement lorsque des critères provenant d'autres champs sont mobilisés. C'est notamment le cas des recherches de Mark Wolf, ce dernier ayant emprunté des outils provenant d'études cinématographiques afin d'interroger le jeu vidéo comme médium⁶⁹. L'auteur y interroge les aspects de la narration et de la relation spatio-temporelle sur base d'observations faites dans des longs-métrages, donc sur base d'une typologie préexistante. Cependant, l'entreprise peut s'avérer extrêmement problématique quant au choix des critères.

Nous pouvons citer à titre d'exemple les travaux de Roger Caillois, sociologue français bien connu des *game studies*, qui propose dès 1958 l'une des premières typologies ludiques. Travaillant alors sur les formes classiques du jeu, Caillois construit une classification en quatre catégories : les jeux de compétition de l'*agôn*, les jeux de hasard de l'*alea*, les jeux fictionnels et d'incarnation de personnage de la *mimicry* et les jeux de vertige et d'ivresse de l'*ilinx*⁷⁰. Ces quatre catégories essentielles sont régies par deux principes structurels déterminant leurs caractères ludiques, mais également l'attitude mentale du joueur face au jeu : la *paidia*, absence de norme et liberté totale d'improvisation, qui précède le *ludus*, manifestation de la convention et de la norme. Pour Caillois, les jeux sont ainsi classables selon leur structure interne et leur potentiel de normes.

La typologie de Caillois est fréquemment utilisée pour étudier des objets ludiques et vidéoludiques. Pourtant, la méthodologie employée et les résultats obtenus par l'auteur sont critiqués par de nombreux chercheurs. Ainsi, pour l'ethnologue français Thierry Wendling, le principal reproche que l'on puisse adresser à Caillois concerne la construction de ses critères. Si les

⁶⁹ Mark J. P. Wolf, « Genre and the video game ». *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press, 2000, pp. 113-134. En ligne : https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game (Dernière consultation le 11/13/2020 à 11 h 13).

⁷⁰ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, Le masque et le Vertige*, Édition revue et commentée. Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1967, pp. 48-87.

quatre catégories de jeu sont relativement « séduisantes », car elles permettent de broser une multitude d'activités ludiques, leur développement a été mené en amont d'observations et selon toute une série de présupposés⁷¹. Pour Laurent Di Filippo, c'est en voulant faire une « théorie générale du jeu » que l'entreprise de Caillois se solde par un échec méthodologique. Le sociologue cherche en effet à produire une théorie universelle de l'organisation sociale sur base de structures ludiques qui fonderaient les sociétés⁷². Ainsi, il reprend l'entreprise menée par son prédécesseur Johann Huizinga dans l'ouvrage considéré comme fondateur des *game studies*, « Homo Ludens », publié en 1938. Comme l'indique Laurent Di Filippo, les deux auteurs cherchent surtout à rendre service à une certaine vision du monde. Ainsi, Huizinga défend une forme de pratique essentialiste pour laquelle le jeu précède le sacré⁷³, s'oppose au profane et, du fait de sa noblesse, fonde la société⁷⁴. Pour ce qui est de Roger Caillois, sa conception du monde sous-entend une forme d'évolutionnisme qui fâche les ethnologues de l'époque. En observant cela, Laurent Di Filippo conseille de recourir à des méthodes plutôt relativistes et systémiques, notamment en étudiant d'abord les objets-jeux pour ensuite élaborer des critères empiriques⁷⁵.

Il est donc difficile de faire émerger des éléments objectivables avec une telle méthodologie. À l'inverse, une seconde méthode envisage d'interroger le phénomène des genres par une approche de compréhension systémique. Il s'agit de partir de faits, du système existant, pour en extraire des observations menant à la construction de critères objectifs. Une telle approche méthodologique souhaite davantage rendre compte du réel dans sa complexité, sans vocation essentialiste ou universaliste. En considérant le genre comme un phénomène discursif et en l'analysant selon une méthodologie systémique, il devient possible d'interroger des marqueurs génériques engendrés par la cristallisation temporaire d'un consensus commun⁷⁶ pour former ensuite des critères typologiques.

⁷¹ Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris, Presses universitaires de France, 2002 (Cité par Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », in *Questions de communication*, 25, 2014, p. 300. En ligne : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> [Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 26]).

⁷² Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, Le masque et le Vertige*, Édition revue et commentée. Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1967, p. 116, pp. 125-139, pp. 172-219.

⁷³ Laurent Di Filippo résume le sacré envisagé par Caillois comme étant « [...] une propriété ou une qualité, stable ou éphémère, accordée à des êtres, des choses, des espaces, des temps, qui contribue à définir l'attitude qu'il convient d'adopter dans le rapport que les individus entretiennent avec leur environnement » (Laurent Di Filippo, *art. cit.*, p. 295).

⁷⁴ Huizinga écrit *Homo Ludens* tout en observant la montée du nazisme en Europe. Or, dans ses travaux, l'auteur associe des valeurs morales à la culture. À titre d'exemple, le respect des règles d'un jeu s'apparente à une certaine noblesse, s'éloignant du « puérilisme » incarné par la montée extrémiste européenne. On peut donc interpréter que la vision ludique d'Huizinga traduit probablement ses idéaux politiques et sociaux (*id.*, pp. 285-293).

⁷⁵ *Id.*, p. 303.

⁷⁶ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. 334. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

C'est sur base des travaux de Dominic Arsenault que Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault se sont intéressés à l'émergence du « walking simulator », un genre vidéoludique récent. Interrogeant les marqueurs génériques choisis par les utilisateurs de la plateforme de vente en ligne *Steam*, les deux chercheurs ont mis en évidence le processus de genericité de ce genre et ont établi des critères permettant sa circonscription⁷⁷. Le *walking simulator* est basé sur la contemplation et l'absence apparente d'action. Les jeux qui le composent partagent une proposition ludique simulant une forme de « marche » dans laquelle l'environnement direct du jeu est omniprésent : il invite à l'exploration et à la captation d'une « atmosphère ». Afin d'établir des critères objectivables, les chercheurs québécois Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault ont entrepris d'interroger le *walking simulator* sur un plan sociologique et pragmatique.

La méthodologie en question consiste à assembler un corpus cohérent d'œuvres en étudiant la signification de leurs marqueurs et l'utilisation de ces derniers par les différents agents de la transmission générique. Les chercheurs ont choisi de consulter le site de vente *Steam* pour une particularité que la plateforme revendique : les « tags »⁷⁸ émis par les développeurs et éditeurs afin de résumer le jeu ou d'en faire la promotion peuvent être remplacés par les lecteurs du site. En effet, *Steam* permet à chacun d'établir de nouveaux marqueurs selon un principe de vote qui remplace les tags originaux par ceux sélectionnés. En considérant que les termes « walking simulator » pouvaient potentiellement apparaître comme des tags définis lors de cette phase de vote, Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault se sont rendus sur le site internet *Steam Spy*, un site tiers qui affiche des données statistiques impossibles à consulter sur le site de base⁷⁹. Généré par des algorithmes permettant d'avoir une marge d'erreur réduite⁸⁰, le site offre la possibilité d'afficher l'ensemble des marqueurs génériques choisis par les joueurs, classés par popularité. Au départ destiné aux indépendants, journalistes et étudiants s'intéressant au marché vidéoludique, *Steam Spy* permet de rechercher un terme apparenté à un genre et d'obtenir une liste de jeux dans lesquels ce terme se manifeste.

Les deux chercheurs ont mis en évidence une trentaine de jeux possédant le groupe nominal « walking simulator » dans l'un des trois premiers tags identifiant le jeu. Afin d'affiner leur corpus, les chercheurs ont alors établi une série de critères de sélection permettant d'évacuer des cas

⁷⁷ Hugo Montembeault & Maxime Deslongchamps-Gagnon, « The Walking Simulator's Generic Experiences ». *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, pp. 1-28. En ligne : <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 05).

⁷⁸ cf. annexe 3.

⁷⁹ Données anonymisées provenant des profils des utilisateurs de *Steam*, tendances de ventes, prévisions de vente et de succès, etc.

⁸⁰ Sergei Galyonkin, « Learn about Steam Spy », *steamspy.com*. (en ligne) <https://www.steamspy.com/about> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 29).

limites : suppression des jeux génériquement hybrides⁸¹, intérêt pour les jeux uniquement en première personne⁸², etc. Les chercheurs ont également appliqué un second tri dans l'utilisation des termes « walking simulator », permettant d'arrêter 10 jeux dont l'occurrence dépassait cinq implications. Les résultats furent enfin comparés aux jeux les plus souvent mentionnés par les discours provenant d'autres acteurs de généricité : les pôles de production, de diffusion, de prescription et d'analyse. Sur base de 30 pages *Steam*, 32 articles journalistiques, 9 communications académiques et 106 commentaires de joueurs anglais, les chercheurs ont pu comparer les mobilisations des marqueurs génériques afin de sélectionner 5 jeux semblant faire consensus. Les résultats de cette comparaison forment le corpus primaire, tandis que les jeux précédemment écartés constituent un corpus secondaire⁸³.

Nous nous sommes directement inspiré de cette méthodologie pour construire notre protocole d'analyse. À l'instar du *walking simulator*, mettre en évidence les marqueurs génériques choisis par les usagers du site *Steam* pour qualifier les jeux vidéo asymétriques permet de constituer un corpus d'œuvres à interroger. Sur base de ce corpus, il nous a été possible de réaliser une typologie temporaire des jeux selon leurs similitudes et différences, mais également de procéder à une comparaison discursive des acteurs participant à leur généricité.

Constitution du corpus

La première étape de la méthodologie mise en place par Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault consiste à interroger les marqueurs génériques affiliés au terme étudié afin de constituer un corpus temporaire à affiner. Pour ce faire, nous devons nous rendre sur *Steam Spy* afin d'étudier la présence de termes affiliés à l'asymétrie. Nous avons choisi d'interroger les termes anglais « asymmetry », « asymmetric » et « asymmetrical », ainsi que les groupes nominaux « asymmetric video game » et « asymmetrical video game ». Cette première série de recherches offre déjà un premier constat intéressant : aucun résultat ne correspond aux termes recherchés comme marqueurs génériques. Autrement dit, aucun jeu présent sur le catalogue du site *Steam* au moment de notre analyse ne semblait posséder, dans les tags définis par les producteurs, éditeurs ou joueurs, les termes mentionnés plus haut. Il en va d'ailleurs de même pour leurs traductions françaises⁸⁴.

⁸¹ À comprendre comme des jeux dans lesquels un autre genre semble prédominant.

⁸² Perspective graphique dans laquelle le joueur est invité à incarner un personnage, avec ou sans retour physique observable.

⁸³ Hugo Montembeault & Maxime Deslongchamps-Gagnon, « The Walking Simulator's Generic Experiences ». *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, pp. 4-5. En ligne : <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 05).

⁸⁴ Étude réalisée en avril 2019, résultats inchangés en octobre 2019 et en août 2020.

Cette première observation est cependant à nuancer. En effet, le Parlement européen a adopté en 2016 un règlement dédié à la protection des données personnelles⁸⁵. L'un de ses objectifs est de sécuriser les *personal data* des utilisateurs de sites internet. Ainsi, le site de vente en ligne *Steam* se voit forcer de protéger ses bases de données et d'empêcher tout site tiers de récupérer les données utiles à du *data analysis*⁸⁶. Bien que l'auteur de *Steam Spy* ait depuis confessé travailler sur un nouvel algorithme⁸⁷, le site d'analyse se voit bien obligé d'accroître le taux d'erreur d'interprétation faute d'actualisation régulière⁸⁸. Si cette première méthode fonctionnait pour Maxime Deslongchamps-Gagnon et Hugo Montembeault, elle se voit aujourd'hui compromise par une fiabilité trop peu élevée.

Une méthode alternative consiste à interroger directement la base de données du site *Steam*. Pour ce faire, il est nécessaire d'interroger le moteur de recherche relié à la bibliothèque du site de vente en ligne⁸⁹. Afin de limiter le nombre de recherches possibles, nous n'exploitons que les deux traductions principales du terme asymétrique, à savoir « asymmetric » et « asymmetrical », sans les associer au groupe nominal « video game »⁹⁰. Cette première recherche permet d'identifier 97 jeux ou modes de jeux comprenant soit le terme « asymmetric », soit le terme « asymmetrical », sans pour autant manifester de distinction précise entre les deux.

Une analyse rapide des fiches de présentation permet également d'exclure toute une série de cas limites, c'est-à-dire de cas où l'utilisation des termes étudiés semble dépasser le cadre de notre recherche. Nous devons conserver les situations où l'asymétrie désigne une manifestation de la différenciation du *gameplay*, ou du moins d'éléments ludiques assez évidents induisant un changement significatif et compréhensible dans la jouabilité des joueurs. Ainsi, tous les changements mineurs considérés comme asymétriques sont motifs d'exclusion. De notre première

⁸⁵ Page « Règlement général sur la protection des données », *eur-lex.europa.eu*. En ligne : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:32016R0679> (Dernière révision le 27 avril 2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 53).

⁸⁶ Page « Accord sur la protection de la vie privée », *store.steampowered.com*. En ligne : https://store.steampowered.com/privacy_agreement/?l=french (Dernière révision le 20/02/2020, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 51).

⁸⁷ Serguei Galyonkin, « What's going on with Steam Spy », *galyonk.in*, 2018. En ligne : <https://galyonk.in/whats-going-on-with-steam-spy-decd5d699233> (Publié le 27/04/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 30).

⁸⁸ En un an, la situation a évolué et le site *Steam Spy* semble à nouveau proposer du contenu actualisé. Cependant, aucune annonce concernant un algorithme alternatif n'a été réalisée.

⁸⁹ Le moteur de recherche *Steam* ne puise des informations que dans ses propres bases de données. Il n'est donc pas une forme de métamoteur, ce dernier interrogeant d'autres bases.

⁹⁰ Et ce pour éviter l'ajout d'opérateurs booléens (« and », « or » et « not ») risquant d'augmenter la taille de notre thésaurus.

série de 97 jeux ou modes de jeux, il n'en reste que 69 après exclusion de ces cas limites⁹¹, puis 61 jeux⁹² après deux mois d'interrogation⁹³.

Il nous est déjà possible d'étudier certaines données utiles avec ce premier corpus. Sur les 61 résultats finaux, seuls 10 jeux en avril 2019 créditent un éditeur ou un diffuseur différent de la société de production à l'origine du jeu. De plus, les 25 grandes sociétés de production ou d'édition du jeu vidéo⁹⁴ semblent complètement absentes du classement obtenu, mis à part la société française *Ubisoft* qui signe le jeu *Tom's Clancy Splinter Cell: Blacklist*⁹⁵. Il apparaît donc qu'une majorité des jeux présentant les termes « asymmetric » et « asymmetrical » est issue de développeurs seuls, de petites et moyennes sociétés de production ou de diffusion. De plus, les marqueurs génériques issus des tags choisis par les développeurs comme par les usagers du site sont également étudiables. Nous observons 48 marqueurs dans notre corpus, parmi lesquels *Action* pour 44 occurrences, *Indie*⁹⁶ pour 39, *Early Access*⁹⁷ pour 18, *VR*⁹⁸ pour 14 et *Casual*⁹⁹ pour 13. Ces termes constituent les cinq marqueurs les plus utilisés dans notre corpus¹⁰⁰.

Ces 61 jeux ne nous suffisent pas en l'état si nous voulons réaliser un protocole concret d'interrogation. En effet, si nous savons que ces jeux sont tous liés par l'octroi de la mention asymétrique, nous ne savons pas en quoi cette asymétrie est circonscrite. Or, un premier travail de classification peut déjà être réalisé à ce stade. Les éditeurs et développeurs, lorsqu'ils rédigent les fiches de présentation de leurs jeux sur le site *Steam*, indiquent toute une série de données fonctionnant comme des marqueurs génériques. Leur but est, comme le montrait Dominic Arsenault aux points précédents¹⁰¹, d'indiquer clairement des informations en amont du *jouer* et pouvant orienter celui-ci¹⁰². En répertoriant les différents marqueurs énoncés et présentés sur les pages *Steam* des jeux, il nous a été possible de réaliser un premier prototype de typologie par l'analyse semi-discursive d'un catalogue. Il nous a fallu recourir à une méthode permettant de rendre compte de la multiplicité de combinaisons possibles entre les différents marqueurs : il s'agit

⁹¹ Étude réalisée en avril 2019.

⁹² cf. annexe 1.

⁹³ Les informations présentes sur *Steam* évoluent constamment du fait que les éditeurs ou développeurs actualisent régulièrement leurs communications. Certaines manifestations de l'asymétrie disparaissent, d'autres se transforment ou perdent leur sens initial.

⁹⁴ D'après le recensement du cabinet d'expertise statistique néerlandais NewZoo, spécialisé dans le marché du jeu vidéo (Page « Top 25 Public Companies by Game Revenues », *newzoo.com*. En ligne : <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/> [Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 55]).

⁹⁵ *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist*, Ubisoft Toronto, Ubisoft, 2013, Microsoft Windows.

⁹⁶ Abréviation de *independent*, désignant un jeu réalisé par des indépendants.

⁹⁷ Terme de *game design* désignant un jeu en phase de finalisation, et dont nous parlerons dans le chapitre 4.

⁹⁸ Abréviation de *virtual reality*, désignant un jeu utilisant un dispositif de réalité virtuelle.

⁹⁹ Abréviation de *casual game*, genre vidéoludique destiné à des joueurs occasionnels.

¹⁰⁰ cf. annexe 2.

¹⁰¹ Voir les deux premiers points de ce chapitre.

¹⁰² Ce processus se fait également selon des questions d'optimisation et de référencement.

de pouvoir dégager des similarités en recoupant observations et analyses afin de constituer un corpus restreint à étudier plus tard sur les plans discursif et ludique. Pour ce faire, nous avons procédé par *analyse des correspondances multiples*, ou *ACM*.

Complément méthodologique par analyse factorielle

L'analyse factorielle des correspondances multiples

L'analyse factorielle des correspondances multiples est une méthode statistique dans laquelle des ensembles de critères qualitatifs sont associés à des ensembles d'individus. Cette méthode d'analyse a été popularisée en France par Jean-Pierre Benzécri et son équipe de l'Université de Rennes dès les années soixante, puis utilisée en sociologie par Pierre Bourdieu dans *La Distinction*¹⁰³. L'*ACM* propose, après analyse, la représentation graphique de données et de leurs caractéristiques sous la forme d'un nuage de points projeté sur un plan. Cette méthode permet de classer et de représenter un certain nombre d'individus – ici, les jeux composant notre corpus – par rapport à des variables – la correspondance à des critères observés en amont d'analyse – qui les décrivent. Pour illustrer ce point, imaginons que des jeux possèdent des caractéristiques partiellement différentes au niveau du *gameplay*. Citons, par exemple, qu'un tel nombre de jeux de type *First person shooter* partage deux conditions d'affrontement : un « tous contre un » ou un « chacun pour soi ». L'analyse factorielle des correspondances multiples permet d'observer l'occurrence de ces conditions, de les relier à d'autres critères – comme les caractéristiques thématiques des jeux observés – et de les regrouper graphiquement sur un plan à deux axes. En d'autres termes, cette méthode nous permet de recouper les similitudes et différences des jeux nommés « asymétriques » et qui fondent notre corpus provisoire afin d'en dégager des tendances à interpréter. Sur base de ces tendances, il est alors possible de former un corpus définitif scindé en sous-catégories et d'en faire une première étude.

L'analyse factorielle des correspondances multiples est une variante de l'analyse factorielle des correspondances, ou *AFC*, dont le fonctionnement diffère légèrement. L'analyse des correspondances procède à l'analyse du croisement entre les modalités de seulement deux variables et de plusieurs individus¹⁰⁴ dans un tableau appelé « table de contingence ». Sur base de la table obtenue, l'analyse factorielle va pondérer les modalités et les individus afin de les représenter sur

¹⁰³ Björn-Olav Dozo, *Mesures de l'écrivain, Profil socio-littéraire et capital relationnel dans l'entre-deux-guerres en Belgique francophone*. Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. Situations, 2011, pp. 23-28. En ligne : <https://books.openedition.org/pulg/2241?lang=fr> (Publié le 23/10/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 28).

¹⁰⁴ Pour le dire autrement, à chaque individu correspondent deux variables descriptives potentielles : la variable A ou la variable B.

un plan¹⁰⁵, permettant enfin l'interprétation de la part du chercheur des résultats obtenus¹⁰⁶. Ce processus est réalisable mathématiquement ou par l'utilisation d'un logiciel statistique. La différence essentielle entre l'*AFC* et l'*ACM* est que cette dernière ne s'intéresse pas au croisement des modalités de deux variables pour des individus, mais bien à l'analyse d'une multitude d'individus et de modalités les décrivant. La table de contingence devient dès lors bien plus complexe que pour un travail d'*AFC* puisqu'elle permet de faire émerger de nombreuses combinaisons entre individus et modalités descriptives.

Lors du processus d'analyse, une perte de données est inévitable à cause du grand nombre de variables présentes. Lorsqu'une variable est projetée sur le graphique factoriel, celle-ci possède un angle formé par le plan principal et le vecteur. Ce dernier correspond à l'ensemble des coordonnées qui situent la variable sur le plan, ce que l'on pourrait nommer son *profil*. La qualité de la représentation va se définir en fonction du cosinus carré de l'angle du profil¹⁰⁷. Les informations relatives aux cosinus carrés sont données après analyse statistique et correspondent donc à la première étape d'interprétation des résultats. Pour résumer, chaque élément inclus dans notre tableau doit être analysé en fonction de son cosinus carré. Plus ce dernier se rapproche de 1, mieux la variable est représentée. À l'inverse, les variables se rapprochant de 0 doivent être exclues¹⁰⁸.

Afin de constituer notre table de contingence, il nous faut recourir à une compilation de données. Cette méthode nous permet d'établir à la fois des variables et leurs modalités à analyser sur base de l'observation de la communication des jeux, soit à l'étape de *distribution* dans le schéma de la transmission générique d'Arsenault¹⁰⁹. Une page de présentation *Steam* contient en effet de nombreuses informations qualitatives analysables¹¹⁰. Cependant, toutes ne sont guère pertinentes dans le cadre d'une *ACM* et nous avons débuté notre analyse par une série de modalités relatives aux caractéristiques techniques et ludiques du jeu. En compilant les données obtenues, il nous a été possible de retenir les variables suivantes : le type de multijoueur, le type d'interaction proposé aux joueurs, la différenciation des objectifs de jeu et les étiquettes ludiques qui y sont associées. Nous avons ensuite inclus des variables secondaires, moins importantes ou discriminantes pour

¹⁰⁵ En résumé, l'analyse va se baser sur quatre données : la table de la contingence, le profil de chaque ligne du tableau, le poids associé à chaque profil et le principe d'inertie. Voir Björn-Olav Dozo, *Mesures de l'écrivain, Profil socio-littéraire et capital relationnel dans l'entre-deux-guerres en Belgique francophone*. Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. Situations, 2011, pp. 29-39. En ligne : <https://books.openedition.org/pulga/2241?lang=fr> (Publié le 23/10/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 28).

¹⁰⁶ *Id.*, pp. 29-37.

¹⁰⁷ Page « Analyse des correspondances multiples (ACM ou AFCM) », *xlstat.com*. En ligne : <https://www.xlstat.com/fr/solutions/fonctionnalites/analyse-des-correspondances-multiples-acm-ou-afcm> (Dernière consultation le 26/10/2019 à 11 h 13).

¹⁰⁸ Björn-Olav Dozo, *op. cit.*, p. 46.

¹⁰⁹ cf. le point « La transmission générique comme négociation discursive » de ce chapitre.

¹¹⁰ cf. annexes 3, 4 et 5.

une analyse factorielle, qui sont les étiquettes thématiques, l'utilisation de la réalité virtuelle et l'inclusion de l'asymétrie dans le jeu complet ou dans un mode de jeu particulier.

Variables de l'analyse factorielle

Chaque jeu de notre corpus propose une aventure de type « multijoueur », ce qui signifie que plusieurs joueurs sont amenés à vivre une expérience vidéoludique simultanée. Dans le cadre de notre corpus, les modalités de cette variable se concentrent autour de trois possibilités :

- certains jeux proposent une expérience « en ligne » en créant une partie commune par le biais d'une connexion internet. Cette connexion, disponible autant sur ordinateur que sur console, est applicable sur deux plateformes similaires ou différentes, en quel cas le multijoueur sera nommé « cross-platform » ;
- certains jeux proposent une expérience « locale » demandant une connexion passant par un réseau local ou une même plateforme. Dans le cas d'un réseau local, le multijoueur peut tout autant être *cross-platform* que monoplateforme. Cependant, si le multijoueur est conçu pour fonctionner sur une même plateforme, et donc sur un même jeu, le dispositif sera alors soit en *split-screen* ou « écran scindé », soit en *shared-screen* ou « écran partagé » ;
- une troisième possibilité consiste à proposer les deux types de multijoueur pour un même jeu.

Notre seconde variable descriptive, la différenciation du type d'interaction proposé aux joueurs, est difficile à établir en amont d'une phase de jeu. Par compilation de données, il nous est cependant possible de retenir trois types d'interactions. D'abord, ce que nous nommerons l'interaction $Xc/1$, qui correspond à un multijoueur compétitif numériquement déséquilibré où un joueur doit affronter seul une multitude d'autres joueurs formant une même équipe, soit un « tous contre un ». À l'inverse, l'interaction Xc/X correspond à un multijoueur compétitif numériquement équilibré où chaque joueur évolue seul et doit affronter une multitude d'autres joueurs évoluant également seuls, soit un « chacun pour soi ». Enfin, une troisième catégorie correspond à un mode *coopératif* non compétitif dans lequel plusieurs joueurs sont amenés, par une pluralité de moyens ou non, à accomplir des sous-objectifs différents, mais dans un but commun.

Notre troisième variable est la différenciation des objectifs et conditions de victoire. Il est en effet possible d'observer chez certains jeux une forme de similarité dans les objectifs des joueurs. À l'inverse, d'autres jeux proposent une différenciation des buts à accomplir, en quel cas chaque joueur suit ses propres objectifs. Nos observations ont cependant montré qu'aucun jeu ne

proposait de moyens similaires aux joueurs pour réaliser leurs objectifs. Par conséquent, notre troisième variable contient deux modalités : *similarité* d'objectif avec moyens différenciés, et *différenciation* d'objectif avec moyens différenciés.

Enfin, notre dernière variable principale correspond à la présence d'étiquettes ludiques, soit des marqueurs génériques indiquant des informations sur le *gameplay* des jeux. Chaque genre ludique possède des caractéristiques propres et une histoire, laquelle se décrit selon le raisonnement présenté au début de ce chapitre¹¹¹. Les étiquettes génériques circulent durant les trois phases de mise en marché du jeu vidéo, soit les étapes de création, de diffusion et de réception. Durant ces étapes, les étiquettes d'un jeu seront négociées, transformées et enfin marquées dans un processus de consensus collectif. Nous avons obtenu par ACM les étiquettes suivantes : « Action adventure », « Action Real Time Strategy » ou *A-RTS*, « Beat'em Up », « Board Games », « Combat », « First Person Shooter » ou *FPS*, « Infiltration », « MMORPG », « Party Games », « Platformer », « Puzzle », « Real Time Strategy » ou *RTS*, « Simulation », « Survival » et « Tower Defense ».

Le type de multijoueur, les formes d'interaction entre joueurs, la différenciation des objectifs de jeu et les étiquettes ludiques présentes dans la communication des jeux correspondent aux quatre premières variables *principales* de l'analyse des correspondances multiples. Celles-ci vont déterminer la position des individus étudiés et constituer les axes principaux du plan. Cependant, il nous faut également ajouter trois variables *secondaires* qui sont « passives », c'est à dire qui ne seront pas prises en compte dans la création des vecteurs mathématiques permettant de générer le plan. L'origine de cette distinction entre variable *principale* et variable *secondaire* vient du fait que certaines caractéristiques risquent d'être discriminantes : elles sont soit trop présentes, soit pas assez dans les jeux étudiés.

Notre première variable *secondaire* correspond aux étiquettes thématiques qui définissent les récurrences narratives autour desquelles se construisent les jeux. À l'inverse des marqueurs ludiques présents directement dans le descriptif des jeux sur *Steam*, les étiquettes thématiques demandent un travail de recherche à la fois textuel et épitextuel. Vidéos de présentation, captures d'écran, bandes-annonces et autres constituent autant d'indices sur les thématiques narratives de notre corpus. Notre analyse a permis d'identifier les marqueurs suivants : « Aventure », « Fantasy », « Fantastique », « Science-Fiction », « Guerre », « Horreur » et « Sport ». Une dernière thématique, nommée « Divers », inclut les jeux dont les éléments narratifs sont flous, peu mis en avant, voire insignifiants en comparaison à leurs étiquettes ludiques. Nos deux dernières variables secondaires correspondent à deux distinctions : « jeu ou mode de jeu » et « usage de la réalité virtuelle ou non ».

¹¹¹ Voir les deux premiers points de ce chapitre.

L'étude du corpus montre en effet que le marqueur générique asymétrique peut concerner un mode de jeu spécifique, situation où le jeu propose une configuration particulière qui ne possède pas les mêmes caractéristiques que la structure générale. Il est dès lors possible que ces jeux soient sujets à une forme d'hybridation qu'il serait intéressant d'étudier. Quant à l'utilisation de la réalité virtuelle en tant que variable, l'observation du corpus montre certaines structures de *design* intéressantes où l'asymétrie serait basée sur une différenciation des périphériques de jeu.

Le croisement des individus aux variables « Type de multijoueur », « Type d'interaction », « Objectifs », « Étiquettes ludiques », « Étiquettes thématiques », « VR » et « Jeu ou mode de jeu » a permis d'établir la table de contingence servant à produire notre analyse factorielle. Sur base de cette table, l'analyse a produit un graphique projetant les individus et variables observées¹¹².

	<i>I</i>	<i>II</i>	<i>III</i>	<i>IV</i>	<i>V</i>	<i>VI</i>	<i>VII</i>
Type de variable	Principale	Principale	Principale	Principale	Secondaire	Secondaire	Secondaire
Nom de la variable	<i>Type de multijoueur</i>	<i>Type d'interaction</i>	<i>Objectifs</i>	<i>Étiquettes ludiques</i>	<i>Étiquettes thématiques</i>	<i>VR</i>	<i>Jeu ou mode</i>

Figure 3 : variables de l'analyse factorielle

Les dernières étapes de notre analyse se sont consacrées à l'étude des cosinus carrés des différentes modalités des variables¹¹³ et des jeux étudiés¹¹⁴. Ces procédures sont nécessaires à la vérification de la bonne projection des données sur le plan avant l'interprétation : plus les modalités descriptives seront nombreuses, plus les diverses opérations mathématiques de l'analyse entraîneront une perte d'informations ayant des conséquences sur la qualité de projection dans l'espace. C'est pourquoi il est nécessaire d'évacuer toutes les modalités empêchant de faire émerger les traits caractéristiques de notre corpus afin de produire une interprétation¹¹⁵. Un travail similaire doit ensuite être réalisé auprès des objets projetés. En résumé, le travail de notre analyse factorielle s'est défini par :

- une compilation de données en un tableau croisé ;
- une analyse factorielle du tableau et une projection des données sur un plan ;
- une vérification des cosinus carrés pour chaque donnée ;
- une interprétation du résultat de l'analyse.

¹¹² cf. figure 4, p. 33.

¹¹³ cf. figure 5, p. 33.

¹¹⁴ cf. annexe 9.

¹¹⁵ Björn-Olav Dozo, *Mesures de l'écrivain, Profil socio-littéraire et capital relationnel dans l'entre-deux-guerres en Belgique francophone*. Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. Situations, 2011, p. 44. En ligne : <https://books.openedition.org/pulg/2241?lang=fr> (Publié le 23/10/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 28).

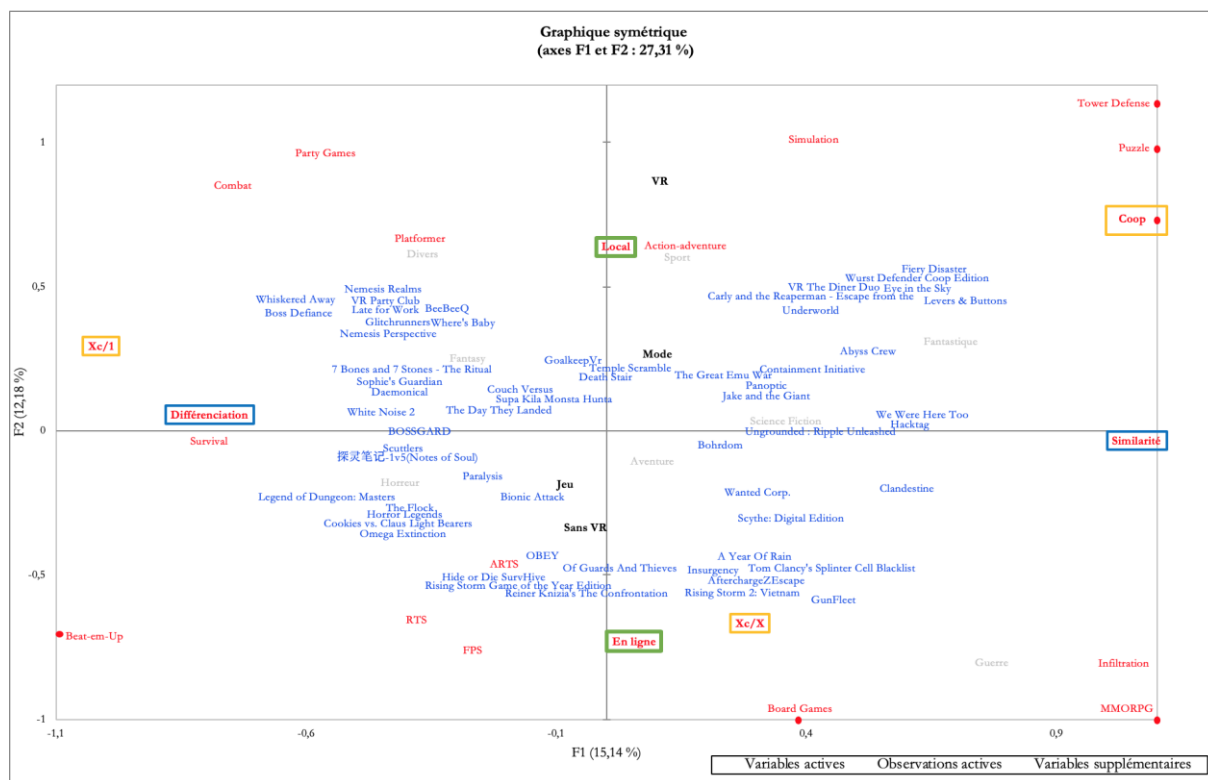


Figure 4 : graphique de l'analyse factorielle

Variable	Cosinus carré		Variable	Cosinus carré	
	F1	F2		F1	F2
En ligne	0,005	0,683	Puzzle Game	0,153	0,091
Local	0,001	0,674	RTS	0,002	0,007
Xc/1	0,662	0,662	Simulation	0,012	0,072
Xc/X	0,057	0,057	Survival	0,032	0,000
Coopération	0,495	0,158	Tower Defense	0,047	0,044
Objectifs similaires	0,831	0,000	VR	0,004	0,290
Objectifs différents	0,786	0,000	Pas de VR	0,004	0,290
Action-adventure	0,001	0,026	Jeu	0,009	0,046
ARTS	0,002	0,022	Mode de jeu	0,009	0,046
Beat-Em-Up	0,030	0,008	Aventure	0,003	0,004
Board Games	0,005	0,047	Fantasy	0,018	0,011
Combat	0,039	0,051	Science-Fiction	0,035	0,000
First Person Shooter	0,028	0,223	Fantastique	0,033	0,007
Infiltration	0,082	0,046	Divers	0,061	0,171
MMORPG	0,023	0,047	Guerre	0,149	0,158
Party Games	0,028	0,083	Horreur	0,055	0,010
Platformer	0,010	0,031	Sport	0,001	0,019

Figure 5 : cosinus carrés des variables de l'analyse factorielle

Analyse du corpus

Qualité de projection des modalités et des objets

L'analyse factorielle contenait plusieurs modalités principales : le type de multijoueur (*en ligne* ou *local*), le type d'interaction entre joueurs ($Xc/1$ ou « Tous contre un », Xc/X ou « Chacun pour soi » et *coopération*), l'équivalence des objectifs de jeu (*similarité* ou *différenciation*) et les marqueurs ludiques présents dans la communication des jeux étudiés. Sur base de l'étude des cosinus carrés de ces modalités¹¹⁶, nous avons observé que certaines d'entre elles possèdent un \cos^2 proche de 0 sur l'un des deux axes :

- sur l'axe horizontal des abscisses, le type de multijoueur (en ligne/local), l'interaction entre joueurs de type Xc/X et la quasi-totalité des marqueurs ludiques – à l'exception des marqueurs « Puzzle » et « Infiltration » – possèdent un \cos^2 proche de 0. L'axe horizontal semble donc déterminé par quatre modalités qui sont la *similarité* d'objectifs, la *différenciation* d'objectifs, l'interaction de type $Xc/1$ et l'interaction de type *coopératif*;
- sur l'axe vertical des ordonnées, ce sont les modalités du type de multijoueur (en ligne/local) et le type d'interaction Xc/X qui sont prioritaires. À l'inverse, les modalités que l'on pouvait retrouver sur l'axe F1 sont absentes, mise à part l'interaction de type coopératif qui conserve un \cos^2 de 0,158. De plus, le marqueur ludique « FPS » semble prédominant, suivi du marqueur « Puzzle ».

En conclusion, retenons que seuls deux marqueurs génériques semblent posséder du poids dans la projection des individus étudiés, lesquels se positionnent sur un axe horizontal F1 principalement construit via les modalités « $Xc/1$ », « Coopération », « Similarité d'objectifs », « Différenciation d'objectifs » et « Puzzle », et sur un axe vertical F2 construit via les modalités « Multijoueur en ligne », « Multijoueur local », « Xc/X » et « FPS ».

Les modalités secondaires de notre analyse ne pouvaient influencer sur la projection des individus étudiés, mais bien sur leurs tendances directionnelles. Ainsi, il est pertinent d'également analyser leur qualité de projection. Ces modalités secondaires correspondaient à la possibilité d'utiliser la réalité virtuelle ou non dans les jeux étudiés, la présence de l'asymétrie dans le jeu complet ou dans un mode, ainsi que les marqueurs thématiques des jeux étudiés. Nos observations montrent que :

- sur l'axe horizontal F1, seul le marqueur thématique des jeux de guerre semble prédominant ;

¹¹⁶ cf. figure 5, p. 33.

- à l'inverse, l'axe vertical F2 octroie plus de poids à l'utilisation de la réalité virtuelle et aux marqueurs thématiques « Divers » et « Guerre » ;
- les marqueurs liés à la possibilité d'une asymétrie circonscrite en un mode de jeu sont relativement insignifiants pour les deux axes.

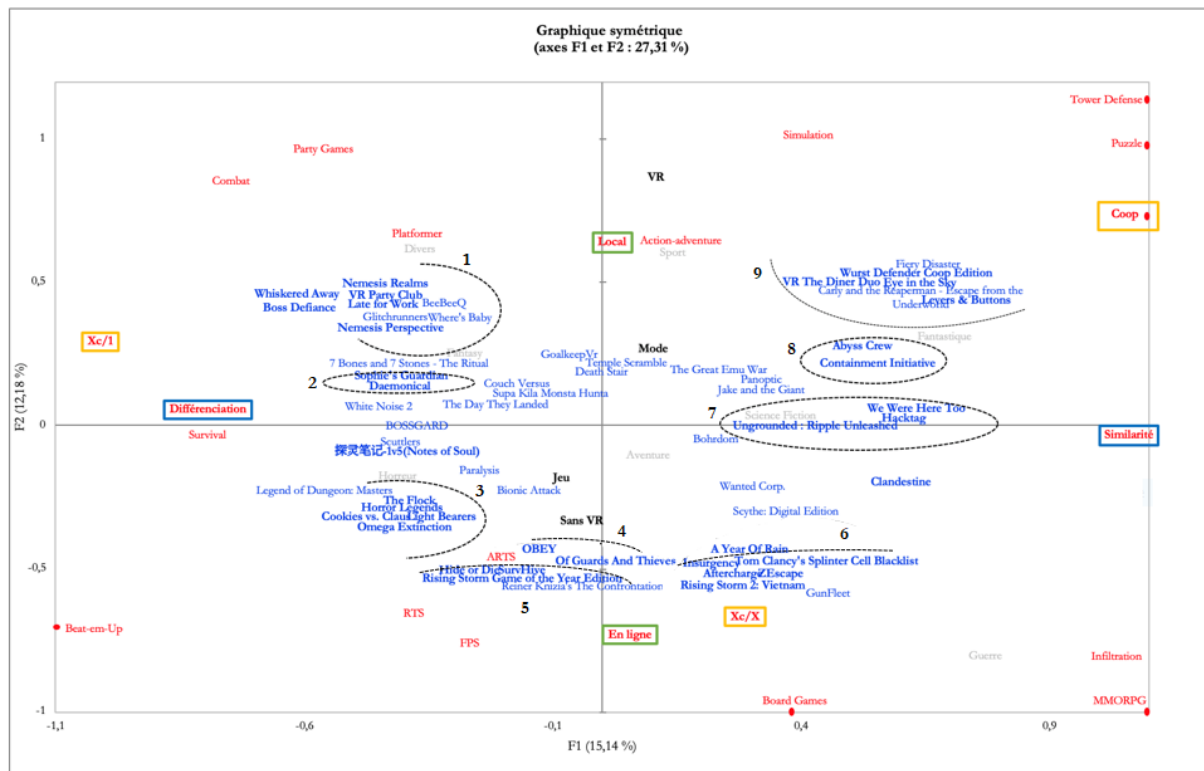


Figure 6 : graphique interprété de l'analyse factorielle

¹¹⁷ *cf.* annexe 9.

¹¹⁸ *cf.* annexe 8.

Interprétation de l'analyse

L'étude de notre corpus restreint permet de mettre en évidence 9 tendances distinctes comprenant chacune 2 à 6 jeux¹¹⁹. Nous observons que :

- la tendance n° 1 contient 5 jeux dont le type de multijoueur est local. On y retrouve des jeux compétitifs de type Xc/X ou $Xc/1$ à différenciation d'objectifs, dont les marqueurs « Combat », « Platformer » et « Divers » indiquent qu'ils peuvent être associés à des *Party Games*. L'utilisation de la réalité virtuelle y est possible ;
- la tendance n° 2 contient deux jeux compétitifs en ligne de type *FPS* alternant les phases de Xc/X et de $Xc/1$ dans leurs *gameplays*, avec ou sans utilisation de la réalité virtuelle. La thématique principale de cette seconde tendance correspond au thème de l'horreur ;
- la tendance n° 3 poursuit la thématique du jeu horrifique en ligne. On y retrouve des jeux de type *FPS*, voire des *TPS*¹²⁰, avec des interactions uniquement de type $Xc/1$, tout en contenant des éléments thématiques fantastiques ;
- la tendance n° 4 contient deux jeux stratégiques en ligne de type Xc/X avec des éléments thématiques divers, alternant les thèmes de la science-fiction et de la guerre, avec différenciation d'objectifs ;
- la tendance n° 5 suit la logique d'interaction de la précédente, soit le type Xc/X , tout en proposant un *gameplay* de type *FPS* et *TPS* avec également des objectifs différents.

Les jeux composant les tendances 6, 7, 8 et 9 se séparent progressivement des tendances précédentes par l'apparition d'une similarité d'objectifs :

- la tendance n° 6 reprend les mêmes caractéristiques de la cinquième tendance, excepté que les objectifs des joueurs deviennent similaires, ou plutôt sont bien moins différenciés que pour les jeux précédents ;
- La tendance n° 7 marque l'apparition des premiers jeux non compétitifs, présentant trois jeux coopératifs avec similarité d'objectifs. Leurs marqueurs ludiques sont cependant multiples puisqu'on y retrouve un jeu d'infiltration, un *FPS* et un *Action adventure* ;

¹¹⁹ Les jeux isolés ne peuvent constituer de tendances. cf. figure 6, p. 25.

¹²⁰ Pour *Third Person Shooter*.

- la tendance n° 8 met en évidence quant à elle le multijoueur local coopératif, avec deux jeux aux propositions ludiques différentes : on retrouve un FPS et un jeu de simulation ;
- la tendance n° 9 contient des *puzzle games* et autres *party games* en multijoueur local, dont l'interaction se base exclusivement sur la coopération avec possibilité d'utiliser la réalité virtuelle.

Résumé de l'analyse

Les 37 jeux de notre corpus correspondent à des jeux multijoueur de type compétitif ou coopératif, réalisés par de petites ou moyennes sociétés de production, voire par des développeurs isolés. Ils correspondent à du *casual gaming*, potentiellement sous la forme de *party games* ou de *puzzle games* s'adressant à un public occasionnel, mais également à des jeux d'action de type FPS ou TPS, ainsi que des jeux de stratégie, de jeux de simulation ou d'infiltration. Les jeux de coopération et de confrontation se séparent dans leurs conditions de victoire ainsi que dans le type de multijoueur. La tendance à utiliser la réalité virtuelle est plus forte dans un multijoueur à un réseau local, à l'inverse de la présence d'un mode de jeu asymétrique dont la tendance est plus forte dans un multijoueur en ligne.

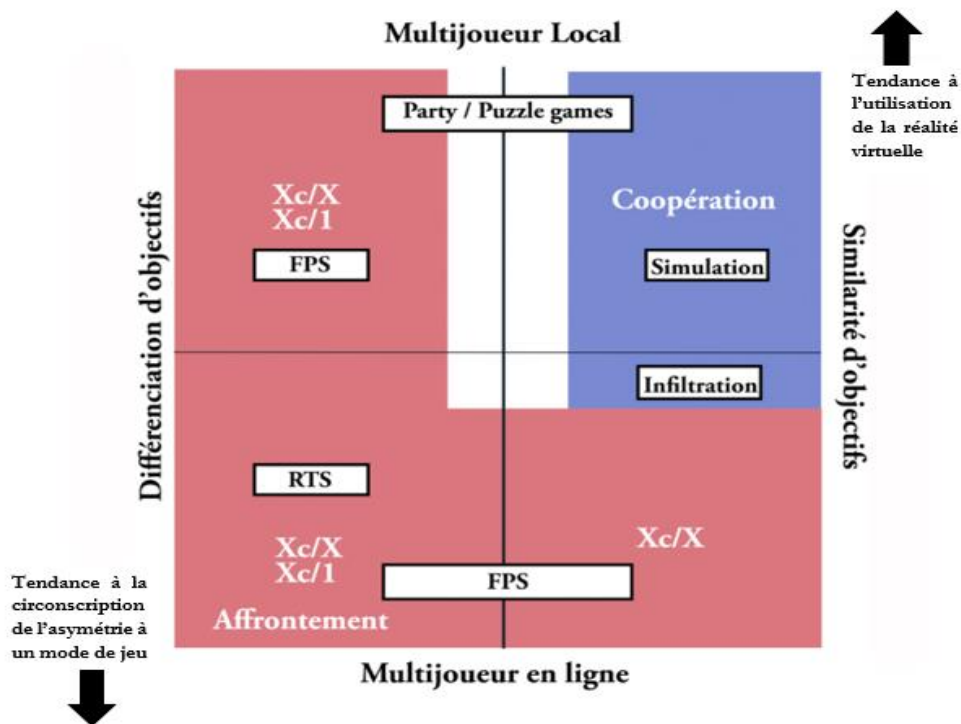


Figure 7 : modélisation du corpus

Motifs et propositions ludiques du jeu vidéo asymétrique

Contrairement à ce que nous pouvions imaginer en début d'analyse, le jeu vidéo asymétrique semble être davantage une spécialisation du jeu vidéo multijoueur qu'un véritable genre vidéoludique. En effet, l'analyse du corpus restreint révèle que les jeux étudiés sont déjà associés à des genres préexistants et possèdent ce que Dominic Arsenault nomme des *propositions ludiques*¹²¹, que l'on pourrait traduire comme une série de motifs récurrents de *game design*.

Une grande part de ce chapitre a été consacrée à la thèse de Dominic Arsenault identifiant le genre comme un processus de communication, de cristallisation de certains marqueurs pour constituer un consensus validé par des agents de tous horizons. Dès le départ, nous avons laissé sciemment de côté la question de la reproduction de motifs de *design*, car nous souhaitions d'abord nous concentrer sur la transmission générique des marqueurs entourant la constitution de notre corpus. Force est de constater qu'à la lecture de nos résultats, il devient inévitable de revenir sur ce point : les jeux asymétriques de notre corpus semblent se scinder en plusieurs catégories centrées sur leur *game design*. En d'autres termes, ils s'opposent en partie par des spécificités dans leur *gameplay* : FPS, TPS, *Survival*, *Infiltration*, *Simulation* sont autant de genres reconnus pour une certaine stabilité dans leurs mécaniques. C'est ce que nous identifions comme étant les « propositions ludiques » mentionnées par Arsenault. Si le genre est certes un processus de communication, celui-ci reste un élément structurel, de *design*, dont la récurrence est observable et analysable.

Le chercheur Jonathan Lessard poursuit une réflexion similaire en réaction à la thèse de Dominic Arsenault. Sans pour autant contredire la validité de l'aspect communicationnel du consensus comme base d'élaboration générique, il est nécessaire pour Jonathan Lessard de mettre en évidence des motifs de *design* récurrents qui participent, de près ou de loin, à la continuité des genres dans leur évolution. Le chercheur définit ces motifs comme étant des éléments se répétant dans la conception de jeux appartenant à un même genre¹²². Ils seraient l'une des bases sur lesquelles la transmission générique formalisée par Dominique Arsenault trouverait des marqueurs génériques. De plus, ces motifs auraient tendance à se combiner plus naturellement avec certains motifs qu'avec d'autres, comme le mentionnent Staffan Björk et Jussi Holopainen. Selon les deux

¹²¹ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, pp. 189-191. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

¹²² Jonathan Lessard, « Game Genres and High-Level Design Pattern Formations ». *Third Workshop on Design Patterns in Games, colocated with the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, Floride. 2014, p. 1. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/313788977_Game_Genres_and_High-Level_Design_Pattern_Formations (Publié en avril 2014, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 56).

chercheurs, certaines structures de *design* semblent garantir naturellement la présence d'autres motifs dans la constitution d'un *gameplay*¹²³, ce que Jonathan Lessard interprète comme un principe synergique commun à tous les genres¹²⁴.

Quelles seraient les raisons qui pousseraient les concepteurs d'un jeu à répéter autant des structures de *design* similaires ? Pour Jonathan Lessard, deux explications sont plausibles. La première est inspirée de la théorie du cycle magique de Bernard Perron et Dominique Arsenault : le jeu est une structure temporelle, dans le sens où le joueur passe chronologiquement par plusieurs phases représentées par des spirales formalisant des cycles d'expérience, amenant le joueur à progresser à mesure qu'il est confronté à de plus en plus d'éléments nouveaux du jeu. Ces phases sont au nombre de trois, lesquelles se répètent inlassablement dans un ordre bien particulier : la spirale heuristique de jouabilité, qui décrit les activités que le joueur doit maîtriser pour accéder à un niveau supérieur, sorte de niveau primaire ; la spirale heuristique de la narration, subordonnée, accessible une fois la spirale du *gameplay* terminée ; et la spirale herméneutique, productrice de sens, qui sert d'étape finale au joueur¹²⁵. Dans cet esprit, la mise en phase performative – ou *fonctionnelle*¹²⁶ – sert de clé d'entrée à l'appréciation de la narration et la production de sens¹²⁷. Pour Jonathan Lessard, le premier but de la répétition de motifs de *design* est de faciliter cette mise en place performative : offrir au joueur une structure qu'il peut potentiellement connaître sans devoir fournir des efforts constants d'apprentissage ou d'adaptation¹²⁸.

La seconde raison qui pousse à répéter des structures de *design* est à trouver dans l'histoire et la théorie des genres : le principe de *résolution de problèmes*, exposé par l'exemple du *Body Shield* de Thomas J. Roberts¹²⁹. Chaque genre traverse une série de questionnements qui trouvent leurs résolutions dans la production de nouvelles œuvres. Ces solutions, lorsqu'elles sont validées, deviennent des conventions par emprunt qui se répètent d'œuvre en œuvre¹³⁰. Le cas du *Body*

¹²³ Staffan Björk, Lundgren Sus & Jussi Holopainen, « Patterns in Game Design ». *Digital Games Research Conference 2003*, Université d'Utrecht, 2003. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/221217599_Game_Design_Patterns (Publié en janvier 2003, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 24).

¹²⁴ Jonathan Lessard, « Game Genres and High-Level Design Pattern Formations ». *Third Workshop on Design Patterns in Games, colocated with the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, Floride. 2014, p. 3. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/313788977_Game_Genres_and_High-Level_Design_Pattern_Formations (Publié en avril 2014, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 56).

¹²⁵ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, pp. 237-241. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

¹²⁶ Jonathan Lessard, *loc. cit.*

¹²⁷ Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 241-248.

¹²⁸ Jonathan Lessard, *loc. cit.*

¹²⁹ Thomas J. Roberts, *An aesthetics of junk fiction*. Athènes, University of Georgia Press, 1990, pp. 176-181. En ligne : <https://archive.org/details/aestheticsofjunk0000robe/page/178/mode/2up> (Dernière consultation le 13/08/2020 à 18 h 35)

¹³⁰ Dominic Arsenault, *op. cit.*, pp. 179-182.

*shield*¹³¹ de la littérature de science-fiction en est un parfait exemple. Jonathan Lessard identifie la réunion des motifs de *design*, qu'il nomme *game architecture*¹³², comme une forme de résolution similaire à ce qu'identifiait Roberts. L'architecture de jeu sert à la fois à proposer des problèmes intéressants aux joueurs, mais également à implémenter des éléments permettant leur résolution¹³³.

En résumé, les architectures de jeu sont des formations de haut niveau, fortement synergiques, de modèles de conception qui favorisent efficacement l'émergence d'un gameplay spécifique. Elles sont reproduites dans un certain nombre de jeux individuels (formant ainsi des genres basés sur la mécanique) parce qu'elles permettent aux joueurs de faire l'expérience de la variété tout en restant dans le cadre d'une expérience de jeu familière et appréciée pour laquelle ils sont déjà compétents. L'architecture a tendance à rester relativement stable, car toute modification peut changer leur comportement de manière significative.¹³⁴

Cela étant dit, il devient évident que notre corpus n'est pas structuré autour d'une seule architecture de jeu, d'une série unique de motifs de *design*, d'une seule proposition ludique, mais bien autour d'une multitude de motifs différents. Nous en avons mis en évidence au moins six dans notre corpus restreint : les motifs des genres *FPS*, *RTS*, *Infiltration*, *Simulation*, *Party Games* et *Puzzle Games*. Nous en arrivons donc à la conclusion que le jeu vidéo asymétrique n'est pas un genre, mais quelque chose de supérieur : une structure certes récurrente, mais pas totalement contraignante puisqu'une infinité de propositions ludiques s'y formalise.

¹³¹ Dans la littérature de science-fiction des premiers temps, un motif est souvent présent dans la structure du récit : le conflit ouvert entre un premier peuple dénué de technologie et équipé d'armes rudimentaires, et un second peuple équipé d'armes de destruction massive. Au départ, et pour qu'il y ait récit, la narration faisait en sorte que le combat soit équitable, mais sans explication. Le peuple évolué semblait condamné par l'instance auctoriale à tirer systématiquement à côté, ou dans le vide, afin de garantir du suspense. Alfert E. van Vogt trouve dans *The Weapon Shop* la solution à cette incohérence : un bouclier antipersonnel mobile, ou *Body shield*, également connu comme « champ de force personnel », qui permet de rééquilibrer la balance entre les deux camps. Le *Body shield* est depuis une convention présente dans de très nombreux récits de science-fiction qui formalise très concrètement la problématique de la résolution de problèmes dans l'évolution d'un genre (Thomas J. Roberts, *An aesthetics of junk fiction*. Athènes, University of Georgia Press, 1990, pp. 176-181. En ligne : <https://archive.org/details/aestheticsofjunk0000robe/page/178/mode/2up> [Dernière consultation le 13/08/2020 à 18 h 35]).

¹³² Jonathan Lessard, « Game Genres and High-Level Design Pattern Formations ». *Third Workshop on Design Patterns in Games, colocated with the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, Floride. 2014, p. 1. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/313788977_Game_Genres_and_High-Level_Design_Pattern_Formations (Publié en avril 2014, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 56).

¹³³ *Id.*, p. 3.

¹³⁴ *Ibid.* Traduction personnelle. « In summary, game architectures are high-level, strongly synergistic formations of design patterns that efficiently favor the emergence of a specific gameplay. They are reproduced in a number of individual games (thus forming mechanic-based genres) because they allow players to experience variety while remaining within the scope of a familiar and appreciated game experience for which they are already competent. Architectures tend to remain relatively stable because any modification can significantly change their behavior. »

Le jeu vidéo asymétrique comme supergenre

Pour tenter de clarifier notre interprétation du rôle de l'asymétrie face à cette multitude de propositions ludiques identifiées dans les points précédents, nous souhaitons emprunter une notion provenant d'un autre domaine scientifique. En effet, dans ses travaux sur l'analyse du discours¹³⁵, Dominique Maingueneau répertorie plusieurs concepts sur son blog personnel afin de faciliter la lecture de ses ouvrages. Parmi eux, l'*hypergenre* nous semble particulièrement intéressant à ce stade de notre analyse.

Les hypergenres (« dialogue », « lettre », « journal », etc.) permettent de « formater » un texte : ce ne sont pas des genres de discours, c'est-à-dire des dispositifs de communication socio-historiquement définis, mais des modes d'organisation textuelle aux contraintes pauvres, qu'on retrouve à des époques et dans des lieux très divers et à l'intérieur desquels peuvent se développer des mises en scène de la parole très variées. Le dialogue, qui en Occident a structuré une multitude de textes pendant quelque deux mille cinq cents ans, est un bon exemple d'hypergenre, puisqu'il suffit de faire s'entretenir au moins deux locuteurs pour pouvoir parler de « dialogue ».¹³⁶

Jusqu'à présent, nous avons mobilisé le principe de genre sans le relier à des catégories supérieures. Pourtant, l'analyse de notre corpus nous montre qu'il devient essentiel d'aborder ces structures puisque nous identifions possiblement l'asymétrie comme l'une d'entre-elles. Le concept d'hypergenre pourrait tout à fait convenir, à première vue, à définir le jeu vidéo asymétrique. D'une part, il s'agit d'un mode d'organisation : il y a bien plusieurs constantes à travers les jeux de notre corpus, et ce malgré leurs propositions ludiques différentes. Ainsi, la coopération, les trois types de confrontation, l'utilisation de périphériques différents entre les joueurs, etc., sont autant d'éléments structurels qui montrent bien l'existence d'un commun. De plus, suivant la logique de l'hypergenre, le jeu vidéo asymétrique a des contraintes qui permettent à des architectures de jeu de co-exister en son sein : passé ce commun, qui agit sur le *gameplay* et dont nous ne connaissons pas encore la nature à ce stade, nous sommes rapidement confrontés à des motifs ludiques ou thématiques qui renvoient à des genres précis, ancrés socio-historiquement. Cependant, nous pourrions dire la même chose d'une autre catégorie : le jeu vidéo multijoueur.

Le jeu vidéo multijoueur fait partie de ces catégories qui sont tellement mobilisées dans notre quotidien qu'elles sont, finalement, peu remises en question. Nous pourrions l'imaginer comme une simple modalité du jeu, un paramètre parmi d'autres. Pourtant, le caractère « multijoueur » semble tout à fait convenir à la définition de l'hypergenre. Il s'agit également d'un mode d'organisation formatant la structuration d'un objet, puisqu'il est construit pour deux joueurs.

¹³⁵ Qui fera l'objet du quatrième chapitre de ce mémoire.

¹³⁶ Dominique Maingueneau, « Glossaire », *dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr*. En ligne : <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/glossaire.html#Hypergen> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 35).

Ce premier élément est fondamental : le jeu multijoueur diffère avec autant d'importance du jeu vidéo *solo* que le dialogue avec le monologue, ce sont deux modes distincts d'organisation structurelle. Mais ces contraintes co-existent avec une infinité de motifs : il existe des jeux vidéo multijoueur de type *FPS*, *TPS*, *Infiltration*, *Simulation*, *Party Games* et *Puzzle Games*, pour ne citer que ceux que nous avons découverts dans notre corpus restreint. Enfin, tout comme le dialogue, l'origine du premier jeu multijoueur est difficilement traçable : il suffit que deux individus jouent ensemble dans la même instance d'un jeu pour considérer ce dernier comme étant multijoueur.

Nous souhaitons donc différencier cette première catégorie, que nous estimons plus proche de la notion d'hypergenre telle que présentée par Dominique Maingueneau, du jeu vidéo asymétrique. Ce dernier est situé plus bas dans la relation intergénérique, à un échelon en dessous : une sorte de *supergenre* qui spécialise le jeu multijoueur.

En conclusion de ce chapitre, nous pourrions résumer notre analyse comme ceci : le jeu vidéo asymétrique, en tant que catégorie, sert de mode d'organisation structurelle à des jeux souhaitant, d'une manière ou d'une autre, différencier le *gameplay* d'au moins deux joueurs. Il est lui-même la spécialisation d'un hypergenre, le jeu vidéo multijoueur, qui sert de mode d'organisation à un niveau supérieur. Mais là où les caractéristiques du jeu vidéo multijoueur sont relativement peu contraignantes, le jeu vidéo asymétrique nécessite une différenciation tangible du *gameplay* entre les deux joueurs. Il est donc un *supergenre* dans lequel se matérialisent des genres, des microcatégories hybrides à la fois structurelles et communicationnelles, inscrites socio-historiquement et contraintes par les catégories supérieures dont elles dépendent.

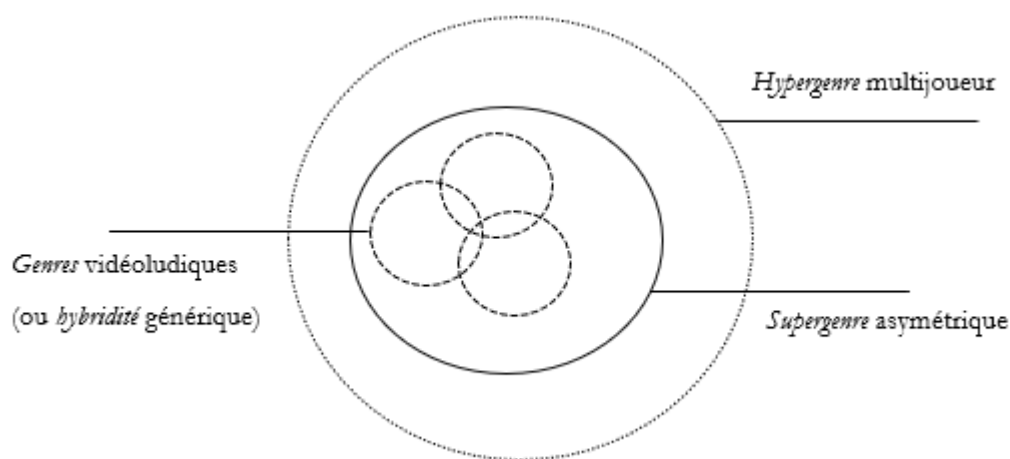


Figure 8 : modèle du supergenre asymétrique

CHAPITRE 3 : GAMEPLAY ASYMÉTRIQUE

Dans les pages précédant ce chapitre, nous avons entamé le processus de circonscription du jeu vidéo asymétrique en le considérant comme un genre. Cette hypothèse, dont la nature est nouvelle dans le champ des *game studies*, nous a conduit à développer un premier protocole d'analyse centré sur le genre comme objet à la fois communicationnel – par le biais de marqueurs génériques qui sont, eux-mêmes, des éléments de communication à envisager selon leur contexte de transmission générique – et structurel. En compilant ces marqueurs, notre analyse a montré que le jeu vidéo asymétrique correspondait davantage à une structure pivot possédant des motifs de *design* qui se répètent d'œuvre en œuvre, tout en étant assez peu contraignante pour coexister avec d'autres motifs provenant de logiques différentes. Ainsi, entre le jeu vidéo multijoueur et les différents genres du jeu vidéo asymétrique, il y a l'asymétrie.

L'asymétrie serait un *canevas* correspondant à des motifs spécifiques et reconnaissables tout en permettant l'existence d'autres motifs. Suivant cette logique, un *First person shooter* asymétrique contiendrait des éléments structurels qui sont propres au *FPS* et qui s'inscrivent dans une asymétrie, placée en amont¹³⁷. On pourrait associer la structure du genre du jeu à ce que Marc Albinet nomme le « cœur du jeu » : un mécanisme central, une identité se forgeant sur base de caractéristiques reconnaissables, qui reprend les 90 pour cent du jeu et dont la qualité de réalisation permet de prédire la réussite ou non du jeu. À l'inverse, l'asymétrie présente dans ce *FPS* serait ce qu'Albinet nomme une « brique de gameplay »¹³⁸, soit les 10 derniers pour cent du jeu permettant de le diversifier en lui ajoutant de la complexité, de la difficulté ou simplement du potentiel d'amusement¹³⁹.

La prochaine étape de ce travail de circonscription s'intéressera à l'étude des différents motifs de l'asymétrie : elle est le résultat d'un processus de *game design*, d'imitation et de répétition, et doit donc être interrogée au regard des motifs la constituant. Ce travail d'analyse structurelle, dont l'objectif est de circonscrire le jeu vidéo asymétrique en étudiant *l'asymétrisation du gameplay* qui s'y joue, sera l'objet de ce chapitre. Pour ce faire, nous souhaitons explorer une hypothèse qui sera centrale et servira de fil conducteur aux prochaines pages : l'asymétrie vidéoludique, dénominateur

¹³⁷ Ou en aval, en quel cas l'asymétrie serait définie en fin de processus de *game design* et les différents composants seraient adaptés en fonction de l'asymétrie. Cependant, ces deux logiques ont en commun que l'asymétrie permet la coexistence avec d'autres genres.

¹³⁸ La version d'Albinet de la « brique de gameplay » diffère de la conception de Julian Alvarez et Damien Djaouti, plus courante dans le champ des *game studies*, qui désignent des principes fondamentaux du jeu s'associant pour créer des séquences. Voir Damien Hansen, *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*. Thèse de mémoire. Université de Liège, 2019, pp. 25-26. En ligne : <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/8274> (Publié en août 2019, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 33).

¹³⁹ Marc Albinet, *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP Éditions, 2010, pp. 67-85.

commun des œuvres répondant au nom de « jeu vidéo asymétrique », est non seulement un principe commun aux jeux vidéo multijoueur, mais également une étape réflexive inévitable durant leur *game design*. Ce principe quantifiable évoluerait selon une graduation, deux jeux pouvant être assignés au supergenre tout en ne proposant pas d'asymétrie de même envergure. Nous supposons également que certains genres seraient plus susceptibles d'accueillir une asymétrisation du *gameplay* que d'autres.

L'asymétrie dans les game studies

Comme nous l'avons explicité en début de ce mémoire, il existe une littérature spécialisée qui travaille sur l'asymétrie comme processus de *game design*. Ce premier point sera dédié à un état de l'art plus complet des travaux analysant les processus d'asymétrie vidéoludique dans le jeu multijoueur. Sur base de ces recherches, nous exposerons une grille d'analyse nous ayant permis d'analyser les jeux de notre corpus primaire par observation. Les points concluant ce chapitre produiront enfin une synthèse permettant de répondre à l'hypothèse formulée plus haut, et ce au regard des résultats obtenus.

La distinction entre *faible* et *forte* asymétrie de Neto

Dans son mémoire consacré à l'étude de la posture de *game master* dans le jeu vidéo, le chercheur Abel Neto introduit la *symétrie* vidéoludique comme étant le résultat des processus de similarisation ou de différenciation des rôles auxquels chaque joueur est affecté par le jeu¹⁴⁰. Il prend notamment comme point de départ le constat du *game designer* Ernest Adams, qui résume dans son ouvrage « Fundamentals of Game Design » la symétrie à une similarité de conditions de départ et de victoire des joueurs, ainsi qu'aux actions permises¹⁴¹. À l'inverse, une différenciation même très légère de ces conditions ou de ces actions conduit inévitablement à une forme d'asymétrie.

Le basket-ball est un exemple de jeu symétrique, car les conditions initiales, les actions autorisées et la condition de victoire sont les mêmes pour les deux équipes. Les échecs sont également un jeu symétrique. Cependant, les échecs sont un jeu en tour par tour, et le fait qu'un joueur se déplace en premier crée une légère asymétrie. Pour les parties conçues pour que l'avantage de passer en premier soit faible ou inexistant, cette asymétrie peut être ignorée.¹⁴²

¹⁴⁰ Abel Neto, *Exploring the Game Master-Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, p. 20. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-inNeto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

¹⁴¹ Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design*. 3ème édition. New Riders, 2013, pp. 10-11. En ligne : <https://learning.oreilly.com/library/view/fundamentals-of-game/9780133435726/ch01.xhtml> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 48).

¹⁴² Abel Neto, *loc. cit.* Traduction personnelle : « Basketball is an example of a symmetric game, as the initial conditions, actions allowed, and victory condition are the same for both teams. Chess is also a symmetric game. However, chess is a turn-based game, and the fact that one player moves first creates some slight asymmetry. For games designed in a way that the advantage of going first is slight or nonexistent, this asymmetry can be ignored. »

Ernest Adams conçoit le *gameplay* asymétrique comme se caractérisant principalement par une différenciation des règles et des conditions de victoire. Si la première partie de l'affirmation est pertinente, c'est moins le cas de la seconde : comme l'identifie Abel Neto, plusieurs jeux effectuent une différenciation des règles tout en proposant des conditions de victoire ou de défaite similaires. L'auteur cite comme exemple le jeu *Team Fortress 2*, et plus particulièrement son mode *Mann Vs Machine* qui oppose deux joueurs aux classes¹⁴³ différentes ayant un même objectif : affronter l'intelligence artificielle du jeu et ses vagues d'ennemis. La distinction entre les deux joueurs se situe alors dans les actions permises, propres aux classes¹⁴⁴. On retrouve ce même principe dans les jeux de type coopératifs, qui s'identifient par un objectif global général – donc une même condition de victoire – avec des sous-missions propres à chaque classe. C'est le cas, dans notre corpus, du jeu *Abyss Crew* qui consiste en une simulation de sous-marin où chaque joueur possède un rôle et des sous-missions différentes, mais dont la condition de victoire est similaire pour tous les joueurs : survivre aux abysses¹⁴⁵.

Pour résumer, si les conditions de victoire, de défaite et les actions permises aux joueurs constituent les caractéristiques principales qui se jouent dans l'asymétrie du *gameplay*, ces caractéristiques ne sont pas forcément liées par un lien de causalité. Dès lors selon Abel Neto, il existe plusieurs asymétries, une sorte de graduation en au moins deux niveaux : l'asymétrie faible ou *weak asymmetry*, et l'asymétrie forte ou *strong asymmetry*¹⁴⁶. Pour le chercheur, une faible asymétrie se manifeste lorsque les différences de *gameplay* des joueurs restent faibles, donnant l'impression d'avoir affaire aux variations d'un même jeu. La faible asymétrie est donc la plus répandue dans le jeu vidéo multijoueur, puisque celui-ci personnalise régulièrement le *gameplay* avec des spécificités uniques pour chaque joueur. On la retrouve autant dans les jeux de combats offrant des capacités différentes que dans des jeux de *Real time strategy* opposant plusieurs factions aux capacités uniques¹⁴⁷. À l'inverse, les jeux à forte asymétrie se caractérisent par une différenciation marquée des mécaniques par lesquelles les joueurs vont interagir avec le jeu. Abel Neto cite ainsi l'exemple des jeux de la *Nintendo WiiU* qui distinguent les classes incarnées par les joueurs grâce à l'utilisation d'un gamepad externe donnant des mécaniques supplémentaires au joueur assigné au

¹⁴³ Structure régulièrement utilisée dans certains genres vidéoludiques, la classe regroupe des préconfigurations de personnages jouables identifiables par des actions le plus souvent uniques. La classe peut être au centre du *gameplay* d'un jeu multijoueur, comme c'est le cas des MMORPG où elle est choisie en début de partie.

¹⁴⁴ Abel Neto, *Exploring the Game Master-Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 20-22. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-inNeto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

¹⁴⁵ *Abyss Crew*, PGM Studio, 2020, Microsoft Windows.

¹⁴⁶ Abel Neto, *op. cit.*, pp. 20-22.

¹⁴⁷ *Id.*, p. 22.

périphérique¹⁴⁸. Ainsi, les jeux à forte asymétrie font en sorte que chaque classe ou rôle puisse offrir une perspective de jeu résolument différente.

Il est évident que la frontière entre faible asymétrie et forte asymétrie n'est ni évidente ni précise. L'auteur le reconnaît lui-même et admet que des jeux peuvent proposer des expériences allant d'un bord d'un spectre de l'asymétrie à l'autre¹⁴⁹. Les frontières étant poreuses, certains jeux que l'on pourrait qualifier comme faiblement asymétriques se distinguent entre eux selon un degré interne. Ainsi, l'auteur considère *Overwatch*¹⁵⁰ comme possédant une plus forte asymétrie que *Call of Duty: Black Ops*¹⁵¹, bien que les deux jeux soient à faible asymétrie. Dans le premier, le joueur est amené à mobiliser des personnages aux classes distinctes sans possibilité de personnaliser celles-ci. Les différentes classes s'y scindent en quatre rôles : *offensif*, *défensif*, *tank*¹⁵² et *support* de soin. Choisir une classe au détriment d'une autre a un impact important sur le jeu : tous les personnages ne peuvent répondre à des situations similaires de la même manière, et un *support* se lançant dans une attaque de mêlée se verra plus fortement pénalisé qu'un *tank* ou qu'un attaquant. À l'inverse, *Call of Duty* propose à chaque joueur de former sa propre classe en personnalisant ses armes et les compétences qui y sont liées. La distinction entre les joueurs survient surtout quant à la jouabilité de l'arme – notamment la distance de vue, la portée de l'arme et la cadence de tir – plutôt que dans le choix de classes préétablies¹⁵³.

Il semblerait donc que les distinctions des classes et des rôles des joueurs, lesquelles se manifestent par une différenciation des objectifs et des mécaniques mises en place pour les réaliser, soient une première manière de considérer le rapport entre symétrie et asymétrie. Cette considération sous-entend notre hypothèse de départ : chaque jeu multijoueur se classerait selon un degré d'asymétrie étant lui-même le résultat d'une différenciation des conditions de victoire et des mécaniques des joueurs.

	Faible asymétrie	Forte asymétrie
<i>Conditions de victoire</i>	Sim. – Diff.	Sim. – Diff.
<i>Mécaniques</i>	Sim. – Diff.	Différenciation

Figure 9 : tableau récapitulatif des deux asymétries de Neto

¹⁴⁸ Abel Neto, *Exploring the Game Master-Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 20-21. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-inNeto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

¹⁴⁹ *Id.*, p. 22.

¹⁵⁰ *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016, Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

¹⁵¹ *Call of Duty: Black Ops*, Treyarch, Activision, 2010, Microsoft Windows, Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS, Playstation Vita.

¹⁵² Catégorie de personnages spécialisés dans la prise de dégâts. Le tank a pour objectif de recevoir les dégâts des classes offensives pour protéger les autres joueurs. Dans les RPG et MMORPG, cette classe fait partie d'une trinité répandue : *tank-heal-dps*. Ce cycle rotatif fonctionne comme suit : le *tank* subit les plus gros dégâts du groupe, le *heal* soigne le tank en priorité, mais également les autres classes offensives, et les *dps* ou « dégâts par seconde » inflige les dégâts à l'ennemi.

¹⁵³ Abel Neto, *loc. cit.*

Les asymétries *accessoire* et *complète* de Fullerton

L'idée d'une déclinaison de l'asymétrie en divers degrés, de son classement en plusieurs niveaux échelonnés, semble être relativement répandue. Tracy Fullerton présente une distinction similaire que nous nommerons ici les asymétries « accessoire » et « complète »¹⁵⁴. L'originalité de cette graduation réside dans le processus de *game design* auquel l'asymétrie est associée : la question de la balance des *gameplays*¹⁵⁵.

La balance des *gameplays*, ou *équilibrage* du jeu est une étape essentielle à toute création de jeu multijoueur. Son objectif est de faire respecter les choix de *design* établis par le concepteur, notamment en ce qui concerne l'équité de victoire des différents joueurs. Tracy Fullerton indique quatre zones de *design* devant être correctement proportionnées pour réaliser une balance correcte des *gameplays*¹⁵⁶ : les *variables* du jeu, c'est-à-dire les propriétés mêmes de l'objet-jeu qui sont le résultat d'un code ; les *dynamiques* du jeu, notamment le *Meta game* ou la manière dont certaines stratégies se popularisent chez les joueurs¹⁵⁷, mais également les *reinforcing relationships* qui lient certains éléments de *design* entre eux pour apporter à un joueur de nombreux bonus en même temps¹⁵⁸ ; les *conditions de départ* ; et les *skills*, les compétences des joueurs¹⁵⁹. En résumé, un bon jeu équilibré doit pouvoir offrir le même ratio de victoire. Selon l'autrice, une manière courante d'équilibrer un jeu consiste à donner les mêmes paramètres aux joueurs, soit un *gameplay* symétrique. Le *gameplay* asymétrique est une alternative à cette première possibilité qui consiste à correctement proportionner des inégalités entre les joueurs¹⁶⁰.

Tracy Fullerton identifie également quatre possibilités d'asymétrie dans le jeu vidéo multijoueur : la différenciation des compétences ou mécaniques, des ressources, des règles et des objectifs des joueurs. Si nous avons déjà abordé avec Abel Neto la différenciation des mécaniques,

¹⁵⁴ Tracy Fullerton ne mentionne que le terme d'asymétrie « complète » et désigne l'asymétrie accessoire par ses localisations dans le *game design*. Le terme « accessoire » est utilisé pour désigner la distinction de Fullerton par Timothy Day, Robert Gray, Weicheng Liu, et al. « Torchless: Asymmetry in a Shared Screen Dungeon Crawler ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, p. 47. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309127657_Torchless_Asymmetry_in_a_Shared_Screen_Dungeon_Crawler (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 25).

¹⁵⁵ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, deuxième édition. Burlington, Elsevier, 2014 (2008), pp. 286-297. En ligne : <http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 52).

¹⁵⁶ *Id.*, pp. 286-290.

¹⁵⁷ Avec le risque que ces stratégies soient considérées comme injustes : une stratégie populaire peut être le résultat d'une conséquence inattendue du *game design*. Le *game designer* doit alors vérifier si cette stratégie correspond aux objectifs du jeu et respecte l'équité des joueurs.

¹⁵⁸ Si un joueur accumule trop de gains pour un seul succès, on considérera que les *reinforcing relationships* (liens de renforcement, en français) sont injustes.

¹⁵⁹ On notera une attention particulière aux *objets dominants* du jeu, des compétences ou objets tellement puissants qu'ils éliminent d'emblée la possibilité d'utiliser d'autres objets, rendant une partie des caractéristiques du jeu obsolète (Tracy Fullerton, *op. cit.*, pp. 288-289).


¹⁶⁰ *Id.*, p. 290.

l'autrice ajoute dans sa localisation les différenciations des ressources et des objectifs de jeu¹⁶¹. Elle cite ainsi plusieurs exemples de situation différenciant les ressources et objectif : le *ticking clock* ou *contre-la-montre*, une limite temporelle durant laquelle un joueur doit défendre un objet contre d'autres joueurs, la partie se terminant automatiquement à la fin du compte à rebours¹⁶² ; le motif *protection*, variante du *ticking clock* supprimant la dimension temporelle au motif de défense d'un objet¹⁶³ ; la combinaison des *protection* et *ticking clock*, une condition de victoire alternative à la limite temporelle du compte à rebours visant à protéger un objet dans un temps imparti ; et enfin la *singularisation* pure et simple des objectifs de chacun.

La distinction en degrés selon le modèle de Fullerton fonctionne par accumulation : plus un jeu possède d'éléments différenciant le *gameplay* des joueurs, plus il se rapproche d'une asymétrie *complète*. À l'inverse, un jeu au *gameplay* symétrique peut manifester une asymétrie accessoire, même infime. C'est notamment le cas du jeu des Échecs qui mobilise une inégalité dans les conditions de départ des joueurs : commencer la partie peut offrir un avantage sur la partie. Cependant, l'équilibrage du jeu est pensé pour contrebalancer cet avantage¹⁶⁴. Une partie d'Échecs demande que plusieurs mouvements de pions soient réalisés pour mettre en place une stratégie, l'avantage du premier joueur restant relativement faible¹⁶⁵.

Cet exemple illustre une forme d'asymétrie inévitable au jeu, mais qui reste accessoire et n'est pas un élément définitoire : elle reste circonscrite et d'autres éléments symétriques sont majoritairement présents. Dans les Échecs, les ressources des joueurs sont les mêmes, ainsi que les compétences et les règles. À l'inverse, une situation d'asymétrie *complète* survient lorsque ces éléments de design accessoires sont combinés. Elle est donc la somme des asymétries accessoires.

<i>Asymétrie accessoire</i>	<i>Asymétrie accessoire</i>	<i>Asymétrie accessoire</i>	<i>Asymétrie accessoire</i>
Compétences	Ressources	Règles	Objectifs



Asymétrie complète

Figure 10 : tableau récapitulatif des deux asymétries de Fullerton

¹⁶¹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, deuxième édition. Burlington, Elsevier, 2014 (2008), pp. 292-294. En ligne : <http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 52).

¹⁶² L'objet pouvant être un élément externe à défendre comme la somme des ressources du joueur.

¹⁶³ Cette variante est également connue sous le nom de *capture the flag*.

¹⁶⁴ Tracy Fullerton, *loc. cit.*

¹⁶⁵ Même si certaines stratégies demandent peu de coups d'avance.

La typologie asymétrique d'O'Donnell

Suivant cette perspective méthodologique visant à circonscrire les différentes sources de l'asymétrie dans le *game design* des jeux, John O'Donnell propose dans son article « Why Are There Not More Asymmetrical Sports? » un prototype de typologie asymétrique. L'objectif de l'auteur est de poser les bases d'une méthodologie permettant d'interroger l'absence d'asymétrie dans les disciplines sportives sur base d'une étude ludologique. Selon le chercheur, les jeux asymétriques peuvent se résumer en une collection de sous-jeux pouvant être individuellement classés dans une forme de « méta-typologie »¹⁶⁶. Cela signifierait que comme pour Abel Neto, l'asymétrie serait présente dans chaque jeu, pour autant que celui-ci soit multijoueur.

L'auteur propose quatre localisations de l'asymétrie. Elle peut d'abord être présente dans les *conditions de départ* – ou « starting conditions » – des deux joueurs. Ces conditions décrivent le contexte dans lequel le jeu prend place avant même les premiers choix des joueurs. Par exemple, un jeu de cartes comme *Hearthstone*¹⁶⁷ – semblant pourtant dénué d'asymétrie puisque les joueurs n'ont pas de mécaniques sensiblement différentes à réaliser et que leurs conditions de victoire ou de défaite sont similaires, c'est-à-dire gagner la partie grâce à des combinaisons de cartes aux effets différents – possède une forme d'asymétrie, car les conditions de départ diffèrent toujours. Le joueur possédant la main, distribuée aléatoirement, hérite *de facto* d'un léger avantage sur l'autre en commençant la partie. Que cet avantage soit contrebalancé par un élément de *design* ou non, il reste une forme d'asymétrisation. C'est d'ailleurs une situation extrêmement courante puisqu'elle s'observe également dans les disciplines sportives, comme le Football¹⁶⁸. L'asymétrie peut également être le résultat d'une différenciation des *objectifs de jeu*, matérialisation d'une distinction entre les *conditions de victoire* de chaque joueur. Enfin, entre les conditions de départ et de victoire des joueurs se manifeste une différenciation des *mécaniques* avec lesquelles les joueurs accèdent à la victoire ou non. Ce schéma « conditions de départ – mécanique – victoire » forme la base de la typologie du chercheur.

John O'Donnell ajoute deux critères qu'il nomme « aesthetics and motivation ». Ces critères sont à comprendre comme la manière dont le joueur va apprécier les jeux et ses mécaniques, ainsi que ses motivations à jouer. Pour l'auteur, il y a une asymétrie essentielle à tout jeu, que l'on pourrait paraphraser en ajoutant « à toute situation ludique » : chaque joueur perçoit le jeu de manière singulière. Ce constat, nous l'avons en réalité déjà abordé durant le premier chapitre de ce mémoire puisque nous l'identifions comme la formalisation de la singularisation de l'acte jeu. Nous avons

¹⁶⁶ John O'Donnell, *Why Are There Not More Asymmetrical Sports?*. À paraître, p. 3.

¹⁶⁷ *Hearthstone*, Blizzard Entertainment, 2014, Microsoft Windows, Apple MacOS, Android, iOS.

¹⁶⁸ John O'Donnell, *art. cit.*, p. 1.

mis de côté en amont de notre recherche la possibilité que cette singularisation puisse être identifiée comme une forme d'asymétrie telle que celle étudiée dans le cadre de ce mémoire : il ne s'agit pas d'un acte de *design* ou d'un objet de communication, mais d'une caractéristique naturelle du jeu, mise en évidence par Jacques Henriot¹⁶⁹. Dès lors, les catégories « aesthetics and motivation » ne se limiteraient pas uniquement à une situation de jeu multijoueur à faible ou forte asymétrie, mais bien à toute situation de jeu : deux joueurs verront toujours un jeu de manière unique¹⁷⁰.

L'auteur fait également une dernière distinction dans son analyse du jeu vidéo asymétrique : la différence entre *objet-jeu* et *instance de jeu*. Pour l'auteur, l'objet-jeu correspond au jeu en tant que série de règles et de choix de *design*. Dès lors, il est pris en dehors de la composante interactionnelle du joueur, décrite comme étant l'instance du jeu. John O'Donnell fait, en guise d'exemple, la distinction entre le *Tennis* et un *match* de tennis. Là où les règles du sport sont claires et évidentes, un flou survient lorsqu'il s'agit d'évaluer le match¹⁷¹ : il faut prendre en compte les compétences du joueur, la météo, l'état du terrain, la *meta*¹⁷² des joueurs, etc. Selon l'auteur, il est possible que certains éléments symétriques de l'objet-jeu se manifestent de manière asymétrique dans l'instance de jeu. Ainsi, une règle similaire pour les deux joueurs pourrait très bien mobiliser deux applications différentes. John O'Donnell cite l'exemple des jeux de combats comme la boxe, dans lesquels il existe deux conditions de victoire : marquer plus de points que son adversaire ou l'envoyer au tapis. Dans l'instance de jeu, ces règles ne se modifient pas et sont les mêmes pour les deux joueurs. Cependant, si l'un d'eux se retrouve en difficulté et qu'il lui est impossible de récolter plus de points que son adversaire, sa stratégie se modifie et il n'a plus d'autre choix que de viser le *knocked out* : les conditions de victoire se différencient dans l'instance et provoquent une asymétrie¹⁷³. L'auteur conclut cette distinction en indiquant qu'une asymétrisation de l'objet-jeu aura toujours pour conséquence une asymétrie de l'instance : rendre l'instance de jeu symétrique nécessitera des modifications de conception de l'objet-jeu¹⁷⁴.

	Conditions de départ	Mécaniques	Objectifs	<i>Aesthetics + motivations</i>
<i>Objet-jeu</i>	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM	/
<i>Instance de jeu</i>	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM	/

Figure 11 : typologie asymétrique d'O'Donnell (reproduction de la figure réalisée par l'auteur dans *Why Are There Not More Asymmetrical Sports?*, p. 4)

¹⁶⁹ Jacques Henriot, *Le jeu*. Paris, Éditions Archétype82, coll. « Arts et essais », 1983 (1969). En ligne : https://fr.calameo.com/read/005031003ccbcd2983ca6?fbclid=IwAR1A57gNQZ4_GFM9p3XBQuD-UHmWwzX-g-AtVRdvVs1-zrbVXbDNFOL4Xg (Dernière consultation le 17/08/2020 à 08 h 57).

¹⁷⁰ cf. Chapitre premier de ce mémoire, point « Définir le jeu vidéo asymétrique ».

¹⁷¹ John O'Donnell, *Why Are There Not More Asymmetrical Sports?*. À paraître, p. 3.

¹⁷² Pour *Meta game*, déjà abordé dans les points précédents.

¹⁷³ John O'Donnell, *art. cit.*, p. 4.

¹⁷⁴ *Ibid.*

Les composantes asymétriques de Harris, Hancock et Scott

John Harris, Marc Hancock et Stacey D. Scott du Game Institute de l'Université de Waterloo ont étudié la construction du jeu vidéo asymétrique collaboratif. Nous avons déjà introduit leurs travaux dans le chapitre introductif de ce mémoire, citant leur jeu *Beam Me Round, Scotty!* comme l'exemple d'une recherche-cr  ation se basant sur l'asym  trie pour interroger d'autres aspects de *game design*. Cependant, leurs recherches les ont   galement men  s    travailler sur un r  sum   des processus d'asym  trie couramment observ  s dans les jeux multijoueur coop  ratifs. Leur typologie se base sur une m  thodologie d'exp  rimentation du jeu *Beam Me Round, Scotty!* chez 34 participants recrut  s par paires. La m  thodologie de leur recherche se concentre sur les m  caniques utilis  es par les concepteurs du jeu pour m  rialiser une asym  trie, les dynamiques interactionnelles provoqu  es par l'asym  trie dans une certaine temporalit   et les perspectives et attentes v  cues par les joueurs en situation de jeu¹⁷⁵. Il en r  sulte une typologie complexe pouvant servir de vocabulaire sp  cialis      une analyse de corpus.

Les m  canismes mis en   vidence par l'  quipe de chercheurs se scindent en 6 cat  gories non exhaustives : les asym  tries des *comp  tences*, du *challenge* demand      chaque joueur, de l'*interface* de jeu, des *informations*    leur disposition, de leur *investissement* et des *objectifs* et responsabilit  s¹⁷⁶. Si deux cat  gories deviennent r  currentes    ce stade de notre analyse, les chercheurs mettent en avant quatre nouvelles possibilit  s    envisager : le challenge, l'interface, l'information et l'investissement. L'asym  trie de challenge d  signe une diff  rence d'  chelle entre les actions demand  es aux joueurs au m  me moment. L'  quipe cite ainsi l'exemple d'un premier joueur qui devrait chronom  trer les sauts d'une grenouille pendant qu'un autre devrait r  soudre un puzzle¹⁷⁷. Cette diff  renciation s'opposerait    une distinction des objectifs et responsabilit  s pouvant mobiliser le m  me type d'actions : l'attaquant et le d  fenseur dans un match de Football vivent une m  me instance de jeu tout en ayant des objectifs diff  rents¹⁷⁸. L'asym  trie d'interface, quant    elle, se r  sume par la distinction potentielle des *inputs*, soit les *p  riph  riques*¹⁷⁹ essentiels permettant au joueur d'agir sur le jeu. Un utilisateur de casque de r  alit   virtuelle aura donc des possibilit  s d'action m  caniquement diff  rentes qu'avec un clavier ou une souris. L'asym  trie d'information d  signe la diff  rence de *feedbacks* que chaque joueur re  oit durant une phase de jeu. Pour reprendre l'exemple d'*Abyss Crew*,

¹⁷⁵ John Harris, Mark Hancock & Stacey D. Scott, « Leveraging Asymmetries in Multiplayer Games: Investigating Design Elements of Interdependent Play ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, pp. 3-4. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309030688_Leveraging_Asymmetries_in_Multiplayer_Games_Investigating_Design_Elements_of_Interdependent_Play (Publi   en octobre 2016, derni  re consultation le 11/08/2020    10 h 36).

¹⁷⁶ *Id.*, p. 4.

¹⁷⁷ *Ibid.*

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ Dans le cadre de notre analyse, l'interface d  signe une variation des p  riph  riques de jeux : une manette de jeu, un casque de r  alit   virtuelle ou encore le duo clavier-souris.

le simulateur de sous-marin de notre corpus, un joueur au poste du sonar aura accès à d'autres informations que le joueur situé au poste de pilotage : si les deux joueurs partagent une même carte affichant le sous-marin se dirigeant dans l'espace, le joueur posté au sonar a également accès à un écran supplémentaire indiquant les reliefs impossibles à voir sur la carte et les différentes menaces situées en dehors du cadre de la carte principale, alors que le pilote peut quant à lui interagir avec différentes valves mécaniques afin de manipuler différentes vitesses de pilotage¹⁸⁰. Enfin, l'asymétrie d'investissement désigne le temps et la concentration investis dans chaque rôle ou tâche des joueurs¹⁸¹.

	Capacités	Challenge	Interface	Information	Investissement	Objectifs
<i>Jeu (coopératif)</i>	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM	SYM/ASYM

Figure 12 : typologie asymétrique de Harris, Hancock et Scott

Là où les recherches d'Abel Neto, de Tracy Fullerton ou de John O'Donnell se concentrent exclusivement sur les lieux possibles de l'asymétrie, la typologie asymétrique de John Harris, Mark Hancock et Stacey D. Scott nous offre des perspectives supplémentaires en interrogeant différentes données liées, particulièrement en situation de coopération entre les joueurs. D'après eux, la dynamique la plus saillante en contexte de coopération asymétrique réside dans l'interdépendance des joueurs, qui se reflète autant dans les mécaniques que dans des questions de synchronicité temporelle ou de *level design*¹⁸². Les chercheurs relèvent trois types d'interaction observables en cas de coopération : une dépendance *miroir*, interdépendance la plus simple se matérialisant sous la forme d'un travail d'équipe de nature réciproque pour chaque joueur¹⁸³ ; une dépendance *unidirectionnelle* avec laquelle un joueur se verra dépendant des actions de l'autre sans que l'inverse soit forcément vrai ; et une dépendance *bidirectionnelle* – ou dépendance en *symbiose* – dont la nature sera différente pour chaque joueur¹⁸⁴. Cette interdépendance se matérialise elle-même dans une synchronicité, soit le moment relatif entre les actions interdépendantes des joueurs sur le plan mécanique. Étudier le rapport entre les actions et leur temporalité commune met en évidence des

¹⁸⁰ cf. annexe 10.

¹⁸¹ John Harris, Mark Hancock & Stacey D. Scott, « Leveraging Asymmetries in Multiplayer Games: Investigating Design Elements of Interdependent Play ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, p.4. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309030688_Leveraging_Asymmetries_in_Multiplayer_Games_Investigating_Design_Elements_of_Interdependent_Play (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 36).

¹⁸² *Id.*, pp. 4-6

¹⁸³ Les auteurs citent, notamment, les exemples de deux soldats couvrant mutuellement leurs arrières : leur relation d'interdépendance est équilibrée en miroir, chacun aidant l'autre à la suite.

¹⁸⁴ Les auteurs citent ici l'exemple de deux joueurs coincés dans un couloir et acculés par des *zombies* : le premier est chargé de tenir la lampe de poche, en éclaireur, tandis que le second couvre ses arrières à l'aide d'un pistolet.

contraintes temporelles inhérentes aux trois formes de dépendances. Ces contraintes sont au nombre de cinq¹⁸⁵ : le timing *asynchrone*, durant lequel un joueur peut effectuer une action continue ou discrète sans que le second joueur ait besoin d'y prêter attention¹⁸⁶ ; le timing *séquentiel* ou *disjoint*, durant lequel le premier joueur réalise une action un laps de temps *après* que le second joueur ait terminé son action¹⁸⁷ ; le timing *en attente*, durant lequel le premier joueur est autorisé à agir uniquement si le second joueur est prêt et en attente du premier joueur¹⁸⁸ ; le timing *concurrentiel*, durant lequel les deux joueurs réalisent leurs actions sans discontinuer¹⁸⁹ ; et le timing *coïncident*, durant lequel les joueurs doivent réaliser des actions à l'exact même moment ou dans un laps de temps très faible¹⁹⁰.

		Interdépendance des joueurs		
		en miroir	unidirectionnelle	symbiotique
Temporalité et synchronicité	<i>asynchrone</i>			
	<i>séquentielle</i>			
	<i>en attente</i>			
	<i>concurrentielle</i>			
	<i>coïncidente</i>			

Figure 13 : tableau de la dynamique asymétrique de Harris, Hancock et Scott

Interroger l'asymétrisation du gameplay

Comme nous l'avons manifesté en début de ce chapitre, si le jeu vidéo asymétrique est bien un supergenre, il doit alors mobiliser une série de caractéristiques redondantes qui se répètent de titre en titre, mais qui laissent assez de libertés aux concepteurs du jeu pour inclure des éléments appartenant aux genres vidéoludiques. Pour mettre en évidence cette structure commune, nous avons utilisé une méthodologie d'analyse de *design* qui consiste en l'observation de séances de jeu. Ces séances sont en majorité publiques et issues de vidéos présentes sur la plateforme YouTube : des *let's play*.

Pour procéder à l'analyse, il nous fallait d'abord concevoir une grille se basant sur des points précis du *gameplay* des jeux. Les différentes recherches abordées précédemment mettent en évidence

¹⁸⁵ John Harris, Mark Hancock & Stacey D. Scott, « Leveraging Asymmetries in Multiplayer Games: Investigating Design Elements of Interdependent Play ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, p.5. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309030688_Leveraging_Asymmetries_in_Multiplayer_Games_Investigating_Design_Elements_of_Interdependent_Play (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 36).

¹⁸⁶ Comme, par exemple, le fait de glisser un objet dans l'inventaire du second joueur.

¹⁸⁷ Lorsqu'un joueur enlève l'armure d'un ennemi pour que le second joueur puisse lui tirer dessus.

¹⁸⁸ Les auteurs citent ici l'exemple des *puzzle games* demandant à un joueur de déplacer un élément permettant de déverrouiller une porte : le premier joueur doit impérativement se positionner au bon endroit, permettant au second joueur d'agir uniquement si le premier est prêt et en attente.

¹⁸⁹ Comme manœuvrer un tank pendant que l'autre joueur est placé à la tourelle du véhicule.

¹⁹⁰ C'est ainsi le cas des jeux demandant de répondre à des énigmes au même moment. Les auteurs citent l'exemple des interrupteurs à actionner simultanément, une mécanique régulièrement présente dans les *puzzle games*.

au moins treize critères pouvant entrer dans notre étude. Les *conditions de départ*, les *conditions de victoire*, les *règles* imposées à chaque joueur, les *ressources* qu'ils peuvent mobiliser, les *mécaniques*, les *informations* que les différents joueurs reçoivent et la différenciation de l'*interface* ou du *périphérique* des joueurs constituent un premier degré d'analyse : les caractéristiques du « game ». Il nous faut cependant exclure de cette grille d'analyse le critère des *règles* associées à chaque joueur, présent dans l'analyse de Tracy Fullerton. En effet, l'autrice reste relativement vague dans ses travaux sur la considération de ces règles, et il est possible d'interpréter ce critère comme l'ensemble des permissions et interdictions déjà induites par les autres critères de cette première catégorie. En l'absence de précision, cet élément est donc exclu.

Le deuxième niveau d'analyse concerne les caractéristiques du « play », soit de l'investissement du joueur ou de l'activité même du jeu. Les différents chercheurs du point précédent mobilisent au moins quatre critères différents : l'*investissement*, le *challenge*, le jugement *esthétique* et les *motivations*. Comme nous l'avons montré à deux reprises, les catégories « Aesthetics and motivations » de l'auteur Abel Neto ne font pas sens dans notre analyse puisque l'activité ludique est elle-même singulière. De plus, en l'absence d'une méthodologie de type « entretien », il nous paraît difficile d'éclairer les différentes motivations du joueur seulement par l'étude du *game design*. Par conséquent, nous conservons seulement les deux premières catégories de l'investissement et du challenge.

Le troisième niveau de lecture est celui de la temporalité des différents joueurs, soit la structure temporelle commune dans laquelle s'inscrit leur relation interdépendante : *asynchronie*, *séquence*, *attente*, *concurrence* et *coïncidence*. L'étude de ces différents agencements temporels prévus par le *game design* nous permet d'apporter un éclairage supplémentaire au type de relation entre les joueurs, traduit par trois formes d'interdépendance : en *miroir*, *unidirectionnelle* et *pluridirectionnelle*¹⁹¹.

Ce protocole a été appliqué à notre corpus par le biais d'une méthodologie d'observation de différentes vidéos de présentation des *gameplays* des jeux. Ces vidéos peuvent être à l'origine des développeurs comme de joueurs occasionnels et sont presque toutes disponibles sur YouTube. Une fois chaque jeu analysé selon les dix critères de notre méthodologie, des tendances ont été constituées par comparaison des jeux selon les types de multijoueur mis en évidence dans le second chapitre de ce mémoire : les jeux *coopératifs* d'une part, et les confrontations numériquement *déséquilibrées* (Xc/1) et *équilibrées* (Xc/X) d'autre part.

¹⁹¹ John Harris, Mark Hancock et Stacey D. Scott présentent cette interdépendance comme étant *bidirectionnelle*, car ils s'intéressent avant tout au jeu vidéo coopératif qui se construit généralement autour de deux joueurs. Dans le cadre de nos types de confrontation, *pluridirectionnelle* serait plus approprié car de nombreux jeux proposent des *gameplays team-based*, soit en formation d'équipe.

1	Caractéristiques du <i>game</i>					
	Cd. Départ	Cd. Victoire	Ressources	Mécaniques	Informations	Interface
2	Caractéristiques du <i>play</i>					
	Investissement			Challenge		
3	Temporalité					
	Asynchrone	Séquentielle	En attente	Concurrentielle	Coincidente	
4	Interdépendance – situation de coopération					
	En miroir		Unidirectionnelle		Pluridirectionnelle	
	Interdépendance – situation de confrontation					
	En miroir		Unidirectionnelle		Pluridirectionnelle	

Figure 14 : grille d'analyse structurelle

Les jeux multijoueur coopératifs

Notre première analyse de type générique a montré que le jeu vidéo coopératif constituait l'un des trois types de jeux vidéo présents dans notre corpus. Elle a également montré qu'en comparaison avec les jeux de confrontation, la coopération se mobilisait régulièrement dans un jeu multijoueur de type *local* – soit sur un même support en *split-screen* ou *shared-screen*, soit par l'utilisation de périphériques différents, comme la combinaison entre PC et réalité virtuelle – mais également dans un jeu multijoueur en ligne. Dans tous les cas, cette coopération se basait essentiellement sur une similarité d'objectifs et servait de terreau à au moins quatre genres vidéoludiques : les *party games* et autres *puzzle games*, les jeux de *simulation* et les jeux d'*infiltration*.

Après application de notre grille d'analyse de *game design*, l'hypothèse d'une similarité d'objectifs se confirme, mais doit être nuancée. Deux joueurs jouant à un jeu coopératif poursuivent un objectif commun, il est vrai : c'est le propre de la coopération que de poursuivre une même finalité, soit une même condition de victoire. Cependant, en dessous de cette même finalité fleurissent de nombreux sous-objectifs qui marquent une distinction supplémentaire : la coopération implique que les joueurs ne coopèrent pas en vue de l'objectif final de la même manière. Ainsi, dans notre simulateur de sous-marin *Abyss Crew*¹⁹², chaque joueur incarne un rôle différent propre à son poste : pilote, vigie, commandant, etc. Ces postes impliquent des sous-objectifs qui diffèrent de la condition de victoire commune du jeu, à savoir mener le sous-marin à la fin du niveau. Cette distinction implique logiquement une différenciation des informations accessibles à chaque poste¹⁹³. Il en va de même pour le jeu *VR The Diner Duo*¹⁹⁴, dans lequel un des joueurs a pour sous-objectif de composer des plats à l'aide d'ustensiles de cuisine et d'ingrédients, tandis que le second joueur s'occupe de recueillir les commandes des différents clients. La

¹⁹² *Abyss Crew*, PGM Studio, 2020, Microsoft Windows.

¹⁹³ cf. annexe 10.

¹⁹⁴ *VR The Diner Duo*, Whirlybird Games, 2016, Microsoft Windows.

composante essentielle à comprendre ici est que ces sous-objectifs impliquent une impossibilité d'avoir deux joueurs ayant des conditions de victoire totalement similaires : cette différenciation provoque à la fois une distinction de l'investissement des joueurs, puisque chaque objectif implique la compréhension de celui-ci par le joueur et l'adaptation de ce dernier, mais également une distinction du *challenge* de sorte qu'on puisse avoir l'impression de voir deux jeux différents plutôt que deux variations d'un même jeu.

Cette différenciation des sous-objectifs est, à nos yeux, la conséquence d'un autre paramètre essentiel : la distinction systématique des *conditions de départ* des joueurs. En effet, dans chaque situation observée, les joueurs ne pouvaient pas démarrer le jeu avec les mêmes conditions : une différenciation de leurs champs des possibles était inévitable et obligatoire. Cette distinction peut être d'ordre kinesthésique avec l'utilisation d'un périphérique différent comme, par exemple, celui de la réalité virtuelle. Ainsi, pour reprendre l'exemple de *VR The Diner Duo*, le premier joueur chargé de cuisiner porte un casque de réalité virtuelle, au contraire du second joueur chargé de prendre les commandes. Cette distinction a des répercussions sur les informations accessibles aux joueurs, mais également sur les ressources mobilisées : il est physiquement impossible au joueur en réalité virtuelle d'accéder aux informations des commandes, car il doit rester statique et ne peut faire d'autre mouvement que d'interagir avec ses ustensiles ou de tourner le bassin. Il en va de même pour le jeu *Levers & Buttons*¹⁹⁵, dans lequel un joueur en VR doit réaliser une série de commandes permettant au second joueur d'avancer. Si le premier joueur est dans une situation similaire à *VR The Diner Duo*, le *gameplay* du second joueur prend la forme d'un *platformer*¹⁹⁶ en arrière-plan de la station de commande du premier : le joueur en réalité virtuelle verra toujours son coéquipier là où l'inverse n'est pas vrai¹⁹⁷.

Cette distinction des conditions de départ, qui n'est pas propre à la réalité virtuelle, peut prendre d'autres formes : séparation des joueurs dans deux instances différentes¹⁹⁸ dans le jeu *We Were Here Too*¹⁹⁹, incarnation d'une figure presque divine ayant accès à des compétences illimitées dans le jeu *OBEY*²⁰⁰, scission en postes différents dans *Abyss Crew*, etc. Il ressort de cette distinction une différenciation systématique des mécaniques que les joueurs peuvent mobiliser : chaque rôle d'un jeu coopératif, lié à des sous-objectifs, implique une singularisation partielle ou complète des mécaniques avec lesquelles interagir pour répondre à ces objectifs. Enfin, cette distinction de sous-

¹⁹⁵ *Levers & Buttons*, 5 Hours of Sleep, 2019, Microsoft Windows.

¹⁹⁶ Sous-genre du jeu d'action invitant un joueur à déplacer son avatar de plateforme en plateforme.

¹⁹⁷ cf. annexe 11.

¹⁹⁸ Les joueurs sont positionnés dans deux niveaux différents qui se rejoignent, comme un labyrinthe.

¹⁹⁹ *We Were Here Too*, Total Mayhem Games, 2018, Microsoft Windows, Apple MacOS.

²⁰⁰ *OBEY*, Dez, The Lo-Fi Apocalypse Inc., 2020, Microsoft Windows, Apple MacOS, SteamOS & Linux.

objectifs se manifeste également par une distinction des informations des joueurs qui, combinées ensemble, permettent de répondre à de nombreux puzzles ou situations complexes.

Concernant la question de la temporalité, on observe une certaine constante concurrentielle dans les jeux de notre corpus : les deux joueurs sont amenés à jouer au même moment dans la quasi-totalité des situations auxquelles ils font face. Cependant, et de manière occasionnelle, ceux-ci peuvent être confrontés à des défis mobilisant d'autres temporalités. Par exemple, attendre le second joueur pour démarrer une commande dans *VR The Diner Duo* implique une temporalité *en attente* d'un des deux joueurs, mais cette dynamique temporelle ne dure pas. Dans le même esprit, *We Were Here Too* demande à plusieurs reprises aux deux joueurs de réaliser des actions similaires ou conjointes au même moment, alors qu'ils ne sont pas dans la même instance et ne peuvent voir ce que l'autre fait. On est dès lors dans une forme de temporalité *coïncidente* à nouveau momentanée. Notre corpus illustre ainsi des exemples des temporalités *asynchrone*, *séquentielle*, *en attente* et *coïncidente* qui ne persistent pas dans le temps, laissant penser à une prédominance des actions en concurrence.

Enfin, l'interdépendance entre les joueurs est très majoritairement de type bidirectionnel : les joueurs évoluent en symbiose, dans le sens où leurs sous-objectifs, mécaniques, informations et ressources sont le plus souvent complémentaires pour atteindre les conditions finales de victoire. Certains équilibres de jeux peuvent néanmoins faire penser à une interdépendance unidirectionnelle. Ainsi, dans le mode *Puppeter* du jeu *Sophie's Guardian*²⁰¹, un premier joueur portant un casque de réalité virtuelle doit affronter une horde d'ennemis venant de toute part. Ce joueur n'a pas la possibilité de se déplacer, comme dans *VR The Diner Duo*, mais il a cette fois-ci accès à des armes pour affronter des ennemis²⁰². En toute logique, le second joueur est chargé de donner des instructions au premier joueur afin de lui indiquer d'où proviennent les ennemis. Or, le mode solo du jeu *Sophie's Guardian* ne contient pas de carte, laquelle permettrait au joueur de voir arriver les vagues d'ennemis en avance. Si les mécaniques et informations du second joueur sont inédites et propres au mode *Puppeter*, elles ne sont pourtant pas indispensables au *gameplay* de base. Nous pourrions par conséquent argumenter que cette interdépendance bidirectionnelle, qui semble bien propre au jeu coopératif, est variable en fonction des conséquences des actions des deux joueurs sur le jeu et de l'équilibrage des *gameplays*.

<p>DIFF. Cd. Départ + DIFF. Mécaniques + DIFF. Ressources + DIFF. Information + DIFF. Interface*</p> <p>= Mêmes conditions de victoire MAIS Sous-objectifs différents</p> <p>→ DIFF. Investissements et Challenges</p>

Figure 15 : modélisation de l'asymétrie des jeux coopératifs. *La différenciation de l'interface est une situation particulière, non indispensable à l'inverse des autres critères.

²⁰¹ *Sophie's Guardian*, GameCoder Studios, Render Farm Studios, 2018, Microsoft Windows.

²⁰² cf. annexe 12.

La confrontation numériquement déséquilibrée

Les jeux de confrontation que nous avons observés dans notre corpus se rangent en deux grandes catégories, définies sur base de l'interaction entre les joueurs et de leurs conditions de victoire : le schéma « Xc/1 », soit une confrontation avec un déséquilibre numérique de type « tous contre un » où un joueur affronte l'ensemble des autres joueurs ; et le schéma « Xc/X », beaucoup plus classique, qui oppose tous les joueurs de manière isolée ou en équipes.

Le modèle « Xc/1 » oppose un joueur incarnant un monstre, un psychopathe ou tout autre personnage dont le but est de tuer l'ensemble des autres joueurs, de les chasser ou de les convertir en ennemis. Les caractéristiques de base de cette disposition sont la différenciation des conditions de départ des joueurs et de leurs conditions de victoire. En début de partie, un joueur volontaire ou sélectionné aléatoirement incarne le personnage d'un monstre dont l'objectif varie selon deux possibilités : convertir tous les joueurs en monstres ou faire descendre leurs points de vie à zéro. Dans les deux cas, le personnage du monstre est dans un combat déséquilibré par la taille du groupe des joueurs qu'il affronte. Ainsi, le joueur incarnant le vampire dans *7 Bones and 7 Stones - The Ritual*²⁰³ affronte au moins quatre villageois. Ce déséquilibre est contrebalancé par une différenciation partielle des mécaniques de jeu : les actions de base comme celles vouées au déplacement ou à l'interaction avec l'environnement sont conservées, mais des compétences supplémentaires sont octroyées aux deux classes. Le monstre héritera le plus souvent de mécaniques d'attaque, tandis que les autres joueurs auront soit des possibilités d'action permettant de baisser les points de vie du joueur, soit des mécaniques de collecte des ressources propres aux objectifs du jeu²⁰⁴. Dans *7 Bones and 7 Stones : The Ritual*, le vampire aura des compétences pour convertir les villageois en sbires héritant de compétences d'attaque, tandis que les villageois auront des mécaniques d'interaction avec l'environnement pour accomplir leurs objectifs contextuels. Ces derniers varient d'ailleurs d'un jeu à l'autre : fuir le premier joueur, récolter des ressources pour accomplir des actions en jeu, affaiblir le premier joueur ou encore survivre à la partie lorsqu'elle est chronométrée. De manière occasionnelle, le joueur incarnant le monstre aura accès à des informations supplémentaires, comme la position des autres joueurs dans l'espace ou encore celle des ressources collectables. Dans tous les cas, cette disposition met en place une double dynamique relationnelle : les joueurs affrontant le monstre peuvent tout autant accomplir seuls leurs objectifs de jeu qu'en coopération, ce choix leur étant laissé.

²⁰³ *7 Bones and 7 Stones - The Ritual*, RunAroundGames, à paraître, Microsoft Windows.

²⁰⁴ cf. annexe 13.

Une alternative à ce premier modèle consiste à donner à tous les joueurs les mêmes conditions de départ jusqu'à ce que l'un d'entre eux se transforme de manière aléatoire en monstre. Dans ce cas où les conditions de départ ne diffèrent qu'en cours de partie, les joueurs sont invités à se méfier les uns des autres, ce qui freine leur coopération potentielle. Cette dynamique de méfiance peut également être accrue par une différenciation de l'information à destination des joueurs. Ainsi, dans le jeu *Daemonical*²⁰⁵, aucune indication ne permet de distinguer quel joueur a été désigné pour incarner le monstre jusqu'au moment de l'attaque. Un paragraphe est d'ailleurs destiné à avertir les joueurs à ce sujet dans la communication du jeu²⁰⁶. Pour le reste, cette structure fonctionne comme la première, avec une différenciation des conditions de victoire et une différence partielle des mécaniques et ressources des joueurs.

Cette première confrontation manifeste les caractéristiques d'un genre vidéoludique bien connu : le *survival horror*, qui se traduit par la combinaison de marqueurs thématiques propres au jeu d'horreur et une dimension de survie se manifestant par l'impossibilité de tuer son adversaire, ne laissant au joueur que les options de fuir ou de se cacher afin de remplir des conditions de victoire²⁰⁷. Cependant, tous les jeux de notre corpus ne mobilisent pas exclusivement des marqueurs thématiques du jeu d'horreur, et donc ne sont pas forcément des *survival* asymétriques. Ainsi, le jeu *Cookie vs. Claus*²⁰⁸ oppose un Père Noël géant à une armée de bonbons. Les marqueurs thématiques du jeu sont clairement ceux d'un *christmas party game*, sous-genre du *party game* lié à la période de Noël. De plus, *Cookie vs. Claus* permet aux joueurs de tuer le monstre, bien que la tâche soit difficile. En d'autres termes, si la concurrence numériquement déséquilibrée se porte très bien au modèle du *survival* asymétrique, au point même de peut-être créer un sous-genre du *survival horror*, celui-ci n'est pas la seule structure possible de la confrontation déséquilibrée.

Concernant l'investissement demandé à chaque joueur, on pourrait argumenter qu'il y a différenciation à partir du moment où leurs objectifs et compétences pour y parvenir diffèrent. Cette distinction se baserait alors sur l'obligation pour chaque joueur de réaliser des stratégies inévitablement distinctes. Cependant, puisque certaines mécaniques restent communes aux joueurs, on pourrait également nuancer cette différenciation d'investissement en la considérant comme partielle.

La temporalité de la confrontation numériquement déséquilibrée est essentiellement concurrentielle : les joueurs évoluent dans une même instance, un même niveau, qui prend

²⁰⁵ *Daemonical*, Fearem, Gamifier, Microsoft Windows, 2018.

²⁰⁶ Page « *Daemonical* », *store.steampowered.com*. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/779100/Daemonical/> (Dernière maj. le 24/12/2018 à 17 h 33, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 10).

²⁰⁷ François-Xavier Surinx, *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo*. Thèse de mémoire, Université de Liège, 2020.

²⁰⁸ *Cookie vs. Claus*, Joshua Williams, Evil Tortilla Games Incorporated, 2017, Microsoft Windows.

généralement la forme d'une arène dont le *level design* peut varier. De plus, il n'est pas impossible que d'autres formes de temporalités puissent exister puisque les joueurs affrontant le monstre sont en droit de coopérer entre eux s'ils le souhaitent.

Nous observons enfin deux formes d'interaction dans notre corpus. La première est unidirectionnelle : le déséquilibre des compétences et ressources entre le monstre et les autres joueurs provoque une forme de dépendance des seconds envers le premier. Ainsi, dans le jeu chinois *Notes of Soul*²⁰⁹, les joueurs n'ont d'autre choix que de fuir le monstre. Dans un tel cas, la dynamique bidirectionnelle est impossible puisque le joueur du monstre ne sera jamais menacé par les autres joueurs : la partie devient un jeu du chat et de la souris. D'autres jeux intègrent au contraire une dynamique bidirectionnelle où les joueurs ont un réel pouvoir sur le monstre. Pour revenir à notre exemple de *Cookie vs. Claus*, les cookies possèdent des mécaniques d'attaque qui peuvent faire descendre les points de vie du monstre à zéro. L'équilibrage du jeu se construit autour du nombre de cookies morts durant la partie : les joueurs ont un nombre de vies limité pour vaincre le Père Noël, ce dernier ayant un très grand nombre de points de vie et tuant en un coup ses adversaires. De ce fait, le *level design*²¹⁰ du jeu – qui prend la forme d'un salon avec cuisine – est conçu pour compenser ce déséquilibre, de sorte que les cookies puissent tout autant se cacher au besoin que contrecarrer la différence de taille des personnages en accédant à des objets et lieux placés en hauteur. L'interaction de *Cookie vs. Claus* est clairement de type bidirectionnel : le *Santa* géant a autant à craindre que les bonbons l'affrontant.

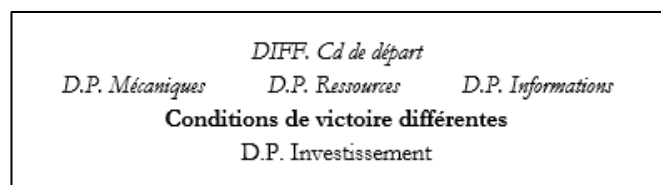


Figure 16 : modélisation de la confrontation numériquement déséquilibrée, relevant autant de différences profondes (DIFF.) que partielles (D.P.).

La confrontation numériquement équilibrée

Une dernière catégorie observée dans notre corpus correspond à un schéma de type *Death match*, soit un « match à mort » numériquement équilibré entre les joueurs pris isolément ou en équipe. Les conditions de départ des joueurs y sont soit relativement similaires, soit drastiquement différentes. Le premier cas correspond à l'existence de multiples classes ou factions à incarner – des choix préprogrammés de personnages ou des possibilités de personnalisation par le joueur –

²⁰⁹ 探灵笔记/拾遗记-1V5(*Notes of Soul*), 搞快点工作, 拾遗社, 2019, Microsoft Windows.

²¹⁰ Conception des niveaux du jeu, de l'environnement dans lequel l'avatar évolue.

qui se sont différenciées par des mécaniques ou ressources exclusives, mais qui partagent également de nombreuses compétences avec les autres joueurs. Dès lors, aucun joueur n'obtient de statut particulier comme c'est le cas avec la confrontation numériquement déséquilibrée. Le second cas correspond à une différenciation des périphériques induisant une singularisation des compétences et investissement des joueurs.

Le principe de classes ou de factions induit une légère différenciation. Ce choix en amont du jeu peut avoir des répercussions sur la distinction des objectifs de jeu. Par exemple, *Aftercharge*²¹¹ oppose deux factions différentes : des gardes humains invincibles contre des robots invisibles. Les premiers ne peuvent être tués et ont comme mission de baisser les points de vie de leurs adversaires. À l'inverse, les robots ont pour mission de remplir des objectifs contextuels : désactiver les « extracteurs », six structures brillantes visibles à tout endroit de la carte. De base invisible, l'interaction avec les extracteurs désactive ce paramètre et le robot devient vulnérable. Le jeu étant un *capture the flag*, chaque équipe possède un objectif différent : capturer les extracteurs ou le protéger en tuant les robots. Le jeu *Aftercharge* propose donc bien une légère différenciation des conditions de départ, mais moins importante que pour le *survival* asymétrique du point précédent : elle ressemble davantage à une personnalisation de certaines compétences ou caractéristiques des personnages. À cette première distinction s'associent une différenciation des conditions de victoire, une différence partielle des ressources – par le biais des *extracteurs* – et des mécaniques.

Si la personnalisation des objectifs est ici bien claire et nette, elle peut se dissoudre sous certains éléments de *gameplay* dans d'autres jeux. Ainsi, dans *Rising Storm 2: Vietnam*²¹², les conditions de victoire du jeu ressemblent fortement à un *capture the flag* puisque la carte est composée en cinq zones à contrôler. Cependant, et à la différence d'*Aftercharge*, *RS2: Vietnam* est un *FPS* de 64 joueurs où chacun possède des compétences relativement similaires, notamment celles de base d'un *shooter* : tirer sur un ennemi. Dès lors, et face au grand nombre de joueurs par équipe et l'absence de réel moyen de coordination dans le *gameplay*, une séance de jeu peut très bien ressembler à une guerre ouverte sans réel objectif. Une différenciation plus marquée est celle entre les armées et classes du jeu. *RS2: Vietnam* propose ainsi deux grandes factions – les Forces du Nord et du Sud – comprenant chacune plusieurs armées avec plusieurs types d'armes dont le *gameplay* varie plus ou moins. Cette distinction des compétences reste partielle, puisque tous les joueurs partagent les mécaniques de base du jeu : l'interaction avec les ressources et les capacités de déplacement ne changent pas. De plus, il n'y a pas de distinction profonde de l'information dans le jeu autre que la gestion des armes : un joueur n'a pas d'avantage stratégique supplémentaire, hormis un signalement

²¹¹ *Aftercharge*, Chainsaw Games, 2019, Microsoft Windows.

²¹² *Rising Storm 2: Vietnam*, Antimatter Games, Tripwire Interactive, 2017, Microsoft Windows.

lorsque l'un des « drapeaux » de son équipe est capturé par l'ennemi. La différenciation des conditions de départ est également partielle : chaque joueur, en choisissant un camp plutôt que l'autre, personnalise son personnage et se dote d'armes spécifiques. Il est donc invité à actualiser le *gameplay* de manière différente qu'un adversaire, mais de manière partielle puisqu'à nouveau certaines compétences restent communes. Dès lors, il nous est difficile de concevoir une différenciation profonde de l'investissement des joueurs.

À l'opposé de ce schéma *capture de flag*, une deuxième structure de matchs à mort intègre la différenciation des périphériques des joueurs, notamment avec l'utilisation d'un dispositif de réalité virtuelle. Dans ce cas, le premier joueur incarne un personnage aux compétences diverses qui, tout comme pour le *survival* asymétrique, instaure un déséquilibre avec le second joueur : les conditions de départ sont drastiquement différentes. Les occurrences d'utilisation de la réalité virtuelle dans notre corpus montrent cependant qu'une autre proposition ludique est préférée au *survival horror* de la confrontation déséquilibrée : le *party game*, lequel se formalise régulièrement sous les traits d'un jeu de combat ou de compétition. Ainsi, *Nemesis Perspective*²¹³ oppose un joueur en réalité virtuelle à un autre joueur sur PC. Leurs mécaniques sont totalement différenciées, et pour cause : il n'y a pas de compétences communes entre les joueurs. Le premier joueur en VR n'a accès qu'à des mécaniques spécifiques d'attaque, contrairement au second joueur qui possède en plus des compétences de déplacement. Le déséquilibre du combat se manifeste non seulement dans la singularité des mécaniques, mais aussi dans les caractéristiques et ressources des joueurs : les points de vie du premier sont bien supérieurs à celui du second. Dès lors, la dynamique de jeu du second joueur se construit obligatoirement sur des stratégies d'évitement, dit de *dodge* : si le joueur au casque de réalité virtuelle touche son opposant, les points de vie de ce dernier descendront nettement plus vite que dans le cas inverse, car les coups du premier joueur infligent plus de dégâts. Cependant, un jeu comme *Nemesis Perspective* ne propose pas de réelle différenciation des conditions de victoire : l'objectif reste bien de terrasser l'adversaire. De plus, la différenciation d'information est relativement peu présente.

Dans *VR Party Club*²¹⁴, qui est un *party game* à 4 joueurs demandant de répondre à des énigmes ou des épreuves courtes, l'un des joueurs dispose d'un casque de réalité virtuelle et de compétences différentes. Les règles du jeu changent en fonction du niveau auquel les joueurs sont confrontés, mais chaque niveau possède une constante : les conditions de victoire sont relativement les mêmes pour chacun, à l'exception du joueur en réalité virtuelle. Le but de ce dernier est de perturber ses congénères dans l'accomplissement de leurs objectifs en produisant une « nuisance

²¹³ *Nemesis Perspective*, Evocat Games, Kajak Games, 2016, Microsoft Windows.

²¹⁴ *VR Party Club*, Callenshaw Indiegames, 2018, Microsoft Windows.

asymétrique »²¹⁵. Il y a donc différenciation dans l'investissement des joueurs, mais aussi dans le challenge : non seulement la distinction des périphériques provoque inévitablement, comme dans certains jeux coopératifs, une différence d'ordre kinesthésique, mais les calculs mis en place pour atteindre une condition de victoire différente sont singuliers.

Pour conclure l'analyse de cette confrontation numériquement équilibrée, nous pouvons noter que la temporalité des jeux est systématiquement concurrentielle tout en permettant l'existence d'autres types de temporalités restreintes²¹⁶. De plus, le type d'interaction est ici clairement bidirectionnel, voire pluridirectionnel : personne n'a d'avantage tel qu'il instaurerait une dépendance de type unidirectionnelle, et tous les joueurs sont à considérer comme des menaces.

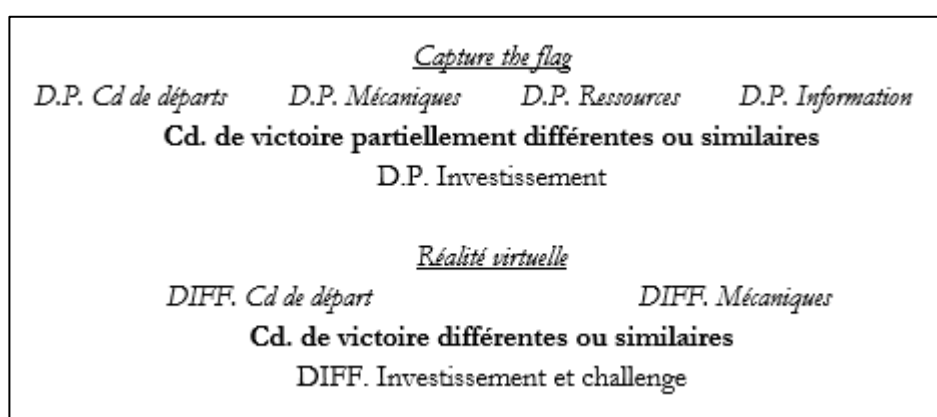


Figure 17 : modélisation de la confrontation numériquement équilibrée, relevant autant de différences profondes (DIFF.) que partielles (D.P.).

Symétrisation, dissymétrisation et asymétrisation

Une multitude de paramètres entre en compte lors de la réalisation d'un jeu vidéo asymétrique. Par ordre d'importance, les conditions de départ des joueurs ont un rôle prépondérant dans certaines catégories, tout comme la distinction des conditions de victoire, des objectifs et des mécaniques des joueurs. Ainsi, le principe de coopération asymétrique existe avant tout grâce à la distinction des conditions de départ et des sous-objectifs des joueurs. On peut imaginer que de ces deux premières différenciations découlent toutes les autres : les compétences sont singulières, car pensées en fonction des objectifs à accomplir et en concordance avec des conditions de départ singulières, et il en va de même pour les différentes informations et ressources que les joueurs peuvent mobiliser.

²¹⁵ Page « VR Party Club », [store.steampowered.com](https://store.steampowered.com/app/949150/VR_Party_Club/). En ligne : https://store.steampowered.com/app/949150/VR_Party_Club/ (Dernière maj. le 10/03/2020 à 04 h 05, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 22).

²¹⁶ Pour les mêmes raisons que dans les deux points précédents.

Pour ce qui est de la confrontation numériquement déséquilibrée, l'inégalité ne peut exister que si l'un des joueurs possède une condition de départ extrême contenant des capitaux permettant de pallier le déséquilibre numérique. La différenciation des mécaniques et des objectifs se construit alors selon cette condition : il est logique qu'un jeu comme *Cookie vs. Claus*, où le Santa géant n'est pas invulnérable et possède des points de vie qui peuvent tomber à 0, propose comme objectif principal de combattre ce Santa. Mais un tel objectif dans un jeu comme *Hide or Die*²¹⁷, où le premier joueur incarne un monstre invincible, n'aurait pas de sens.

Concernant la confrontation numériquement équilibrée, la différenciation n'est que partielle, sauf dans le cas de la réalité virtuelle qui nous semble être un cas à part. Dans *Rising Storm 2 : Vietnam*, les conditions de départ, mécaniques, ressources et informations vont forcément être construites en corrélation puisqu'il s'agit du principe de factions, mais sans être totalement différentes. De plus, ces singularisations ne sont pas pensées en fonction des conditions de victoire, puisque ces dernières sont censées être partiellement similaires, quels que soient les choix de classes. Deux joueurs aux classes différentes, mais dans une même équipe auront le même objectif dans un *capture the flag* : envahir ou défendre une certaine zone.

Pour résumer notre propos, si nous admettons que les différenciations des conditions de départ, des conditions de victoire – ou des sous-objectifs individuels – et des mécaniques sont bien des caractéristiques prépondérantes dont on retrouve une trace régulière, il nous semble difficile d'établir un seul lien de causalité comme principe de base de l'asymétrie : chaque structure étudiée montre sa propre corrélation, les éléments qui y sont différenciés se construisent les uns par rapport aux autres selon des logiques propres à l'interaction qui s'y joue, au genre mobilisé, etc. Décrire un lien de causalité universel entre ces éléments, qui engloberait tous les jeux multijoueur asymétriques, peu importe leurs natures, nous semble illusoire : il existe plusieurs dispositions qui mobilisent des distinctions particulières.

Il y a cependant bien un commun qui tient le rôle de liant entre nos trois configurations : la différenciation, la singularisation. Ce constat, nous l'avons déjà posé en amont de notre recherche puisque c'est l'argument principal des définitions de l'asymétrie vidéoludique dans le langage commun : créer des *gameplays* différents. Mais nous avons également montré que les jeux de notre corpus distinguaient leurs paramètres selon des logiques propres et en plusieurs degrés. Dans un jeu coopératif asymétrique, il est logique que les conditions de départ des joueurs soient distinctes : cette singularisation est à la base de la différenciation des objectifs des joueurs, malgré des conditions de victoire similaires. À l'inverse, un match à mort asymétrique voit ses conditions de départ nettement moins différenciées. Non seulement deux joueurs peuvent ainsi choisir, au

²¹⁷ *Hide or Die*, VecFour Digital, 2020, Microsoft Windows.

même moment, les mêmes paramètres de jeu, et donc hériter des mêmes mécaniques, mais lorsque celles-ci sont différentes, elles ne le sont que partiellement puisque les joueurs conservent une base commune : le déplacement dans l'espace, l'interaction avec des objets, etc.

Nous en venons donc à la conclusion que les thèses d'Abel Neto et de Tracy Fullerton qui distinguent l'asymétrie en différentes amplitudes sont extrêmement intéressantes à la lecture de nos résultats, tout en devant être complétées. Ce que nous observons dans les jeux de notre corpus, c'est une différenciation des possibilités offertes aux joueurs, soit une *personnalisation* de ce à quoi les joueurs d'un jeu multijoueur sont confrontés : le processus d'asymétrisation du *gameplay* singularise, partiellement ou complètement, le champ des possibles des joueurs. Or, cette personnalisation nous semble être une caractéristique commune à un très grand nombre de jeux multijoueur qui ne sont pas revendiqués comme étant asymétriques.

Dans *Mario Kart 8 Deluxe*²¹⁸, sorti sur Nintendo Switch, les joueurs ont la possibilité de configurer leurs karts en fonction des caractéristiques de leurs personnages. Le joueur pourra d'abord choisir un pilote possédant des variables de taille et de masse, ensuite un kart, des roues et un deltaplane, tous possédant des caractéristiques singulières. Pour le reste, les objectifs, conditions de victoire, mécaniques et informations sont similaires pour chaque joueur. Cependant, le simple fait d'avoir des conditions de départ qui diffèrent est en soi une forme de personnalisation du jeu. Si dans *Mario Kart 8 Deluxe*, cette distinction est évidente puisqu'un écran est dédié à la sélection des paramètres des karts et concurrents, elle l'est moins dans *Mario Kart 64*²¹⁹, un ancêtre du jeu précédent sorti sur *Nintendo 64* qui ne propose pas d'écran affichant les caractéristiques des karts. L'asymétrie y est néanmoins présente : un concurrent comme Bowser, célèbre antagoniste de la saga des *Super Mario*, possède un paramétrage différent qu'un personnage comme Toad, nettement moins imposant. Or, lorsqu'un joueur démarre une partie de *Mario Kart 64*, il a la possibilité de lancer un *turbo* avec une série de commandes, donnant une accélération au kart permettant de commencer la course en première position. Si le joueur incarnant Bowser fait cette accélération et percute le joueur incarnant Toad, il écrasera ce dernier, là où l'inverse est impossible : Toad percute Bowser, mais ne l'écrasera pas. En réalité, le jeu *Mario Kart 64* est composé de trois classes de personnages correspondant à une valeur de masse. L'idée est que plus la masse d'un personnage est importante, plus il aura des difficultés à se déplacer. De plus, l'impact causé par un crash avec un autre personnage aura des chances de renverser ce dernier²²⁰. Il s'agit peut-être là d'une forme très simple d'asymétrie. En choisissant deux concurrents possédant des paramètres légèrement

²¹⁸ *Mario Kart 8 Deluxe*, Deluxe, Nintendo, 2017, Nintendo Switch.

²¹⁹ *Mario Kart 64*, Nintendo, 1996, Nintendo 64.

²²⁰ Nintendo, *Mario Kart 64: Instruction Booklet*. Victoria, Nintendo Australia, 1997, pp. 6-7. En ligne : https://www.mariomayhem.com/downloads/mario_instruction_booklets/ (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 14).

différents, les joueurs ont actualisé le jeu de manière singulière et ont dû établir des stratégies distinctes : une personnalisation est prévue par le jeu. Suivant cette réflexion, l'asymétrie nous semble être un paramètre incontournable du jeu vidéo multijoueur, ou du moins une réflexion inévitable au *game design* qui reflète la volonté de personnaliser le jeu en fonction des joueurs, lesquels sont confrontés à des choix traduisant une différenciation partielle ou totale de plusieurs paramètres.

Cependant, passer d'une asymétrie *faible* à *forte* – ou dire que les jeux sont soit asymétriques, soit symétriques – nous semble problématique. Nous avons vu que beaucoup de catégories se distinguaient par une asymétrie *partielle* : les joueurs, s'ils font face à des paramètres différenciés, peuvent également posséder une base commune. C'est notamment le cas des compétences de déplacement dans le *survival* asymétrique ou dans les matchs à mort observés, c'est encore plus le cas avec *Mario Kart 64* qui semble presque à mille lieues de notre corpus. Cette réflexion est la même pour l'information accessible aux joueurs, lesquels conservent dans la grande majorité des cas – à l'exception des jeux de coopération – une interface²²¹ de jeu relativement similaire. Ces éléments partiellement différenciés constituent donc moins une asymétrie qu'une *dissymétrie*. En effet, si le langage courant associe ces deux termes dans une même signification, ils se séparent bien dans leur rapport au concept de *symétrie*, soit du partage de caractéristiques similaires : « asymétrie » signifie bien l'absence de symétrie, là où « dissymétrie » en désigne le défaut. Dans nos jeux à asymétrie partielle, le partage de commun est en défaut : certaines caractéristiques divergent, mais pas toutes. Dès lors, nous proposons qu'entre les seuils de symétrie et d'asymétrie, on puisse reconnaître un entre-deux : la dissymétrie.

Un jeu comme *Overwatch*, cité par Abel Neto et John O'Donnell dans leurs recherches respectives, serait l'archétype de ce besoin de personnaliser un jeu multijoueur : en dotant les joueurs de classes particulières aux rôles singuliers, sans pour autant différencier drastiquement le *gameplay* des joueurs, les processus de *design* derrière *Overwatch* pourraient être considérés comme une *dissymétrisation* du *gameplay*. Il en va de même pour *Fortnite*²²², parangon du *Battle Royal* où une centaine de joueurs s'affrontent dans un match à mort. La distinction entre les joueurs fonctionne à l'instar d'un jeu comme *Call of Duty: Black Ops*, la personnalisation des armes créant un déséquilibre constant. Dans *Fortnite*, ces armes sont générées aléatoirement : les joueurs, tombés en parachute aux quatre coins de la carte en amont du jeu, doivent les ramasser pour espérer terrasser

²²¹ Au sens, ici, d'interface *d'affichage* du jeu, de retour écran : l'ensemble des informations auquel le joueur a accès. L'utilisation de ce terme diffère donc de notre précédente mobilisation, qui concernait davantage les *périphériques* de jeu.

²²² *Fortnite*, People Can Fly, Epic Games, 2017, Microsoft Windows, Apple Mac OS, Android, iOS, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

leurs adversaires. Ils doivent ensuite gérer plusieurs types d'armes de natures différentes, lesquelles ne sont pas toutes de bonne qualité, dans un inventaire restreint. Différenciation légère des conditions de départ, des ressources et mécaniques, etc. : *Fortnite* ressemble bien à un jeu dissymétrique.

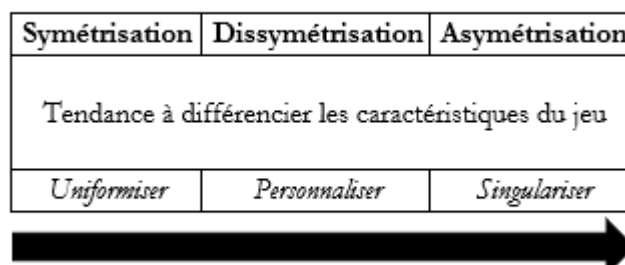


Figure 18 : Modèle de l'asymétrisation du gameplay

En conclusion de notre analyse de corpus, nous souhaitons proposer un nouveau modèle permettant de penser les processus de *design* du jeu vidéo multijoueur. Selon ce modèle, la création d'un jeu multijoueur passe par un questionnement inévitable : faut-il donner à chacun les mêmes paramètres, ou au contraire les personnaliser ? En d'autres termes, la singularisation ou non de l'activité ludique au moyen d'une distinction des paramètres fondant le *gameplay* nous semble être un commun à la création de tout jeu qui se joue à plusieurs. Cette activité ludique, déjà singulière en soi²²³, se voit peu ou prou différenciée par le partage potentiel de caractéristiques initialement communes : les conditions de départ des joueurs, leurs conditions de victoire, leurs compétences et mécaniques, leurs informations et les périphériques auxquels ils ont accès. Cette distinction suit une tendance qui va de la *symétrisation*, soit l'absence de personnalisation, à l'*asymétrisation* ou la singularisation des caractéristiques. Entre ces deux pôles extrêmes d'uniformisation et de singularisation, de nombreux jeux *dissymétriques* proposent à la fois des éléments personnalisés et d'autres qui sont communs et semblables.

Le jeu vidéo asymétrique comme valorisation

Un jeu vidéo asymétrique ne l'est pas toujours. En tant que catégorie d'objet, supergenre dont les contraintes sont assez souples que pour voir une multitude de propositions ludiques s'y développer, il peut être considéré comme la formalisation d'une série de caractéristiques personnalisées selon deux processus structurels : une *dissymétrisation* du *gameplay*, différenciation partielle de la jouabilité

²²³ cf. chapitre premier de ce mémoire, point « Définir le jeu vidéo asymétrique ».

des joueurs en personnalisant certaines composantes, mais en conservant une base commune, ou une *asymétrisation* du *gameplay* qui distingue ces caractéristiques en tous points.

En réalité, il est essentiel de comprendre que l'asymétrie et le jeu vidéo asymétrique sont des choses différentes. Nous proposons ici que l'asymétrie et la dissymétrie soient les résultats d'un choix potentiel de *game design* qui est commun aux jeux multijoueur : gérer l'équilibre des inégalités entre les joueurs et la singularisation dans leurs champs des possibles. Elles proposent peut-être, *in fine*, le plus haut degré de personnalisation de la jouabilité d'un jeu multijoueur par le *game design*. Le jeu vidéo asymétrique, quant à lui, se construit autour de la valorisation de ces inégalités.

En début de ce mémoire, nous avons refusé d'admettre que tous les jeux étaient déjà asymétriques. Ce refus témoignait d'une crainte méthodologique : tomber dans l'argument tautologique qui résume l'asymétrie à un état inévitable du jeu vidéo *solo* et multijoueur, dans le sens de l'actualisation différente par chaque joueur d'un même jeu, telle que défendue par Jacques Henriot, Sébastien Genvo ou Luc Dall'Armellina, et qui reflète la singularisation de toute activité culturelle. Pourtant, force est de constater que l'asymétrie est bien liée à un questionnement inévitable dans le *design* d'un certain type de jeu vidéo, les jeux vidéo multijoueur : l'asymétrie implique que des processus de *game design* participent sciemment à personnaliser encore plus cette singularisation inévitable, à la renforcer. C'est une volonté des *game designers*, un choix conscient qui vise à développer des conditions de départ et de victoire différentes, à l'aide d'actions à réaliser singulières, avec des informations personnalisées, voir des périphériques distincts, etc.

En conclusion de cette seconde étape de notre circonscription, nous proposons de définir le jeu vidéo asymétrique comme une catégorie d'objets valorisant une volonté de personnalisation d'un même jeu pour chaque joueur. Cette personnalisation se matérialise par la différenciation consciente et voulue de plusieurs paramètres participant à l'interdépendance des joueurs dans une même temporalité. En d'autres termes, le jeu vidéo asymétrique est la conséquence d'un choix de *design* propre à tout jeu qui se joue à plusieurs : équilibrer l'inégalité des joueurs.

CHAPITRE 4 : ÉNONCIATION DE L'ASYMÉTRIE

Au fil des pages de ce mémoire, nous avons obtenu plusieurs résultats circonscrivant le jeu vidéo asymétrique et les objets qui le composent. En partant de l'hypothèse que ce type de jeu pouvait faire référence à un genre vidéoludique tel que l'entend le chercheur Dominic Arsenault, nous avons mis en évidence une série d'éléments qui laissent à penser le contraire, ou du moins qui complexifient nos premières hypothèses. Nous avons conclu que le jeu vidéo asymétrique ressemblait davantage à un *supergenre* : une catégorie d'objets qui se situe entre le genre en tant qu'élément consensuel, et l'*hypergenre* comme canevas plus large permettant de « formater » l'objet. À l'intérieur de cette catégorie fleurissent de nombreuses structures différentes²²⁴.

En analysant les récurrences de motifs de ce supergenre, nous avons mis en évidence que le jeu vidéo asymétrique se matérialisait selon plusieurs configurations distinctes. L'asymétrie, soit la personnalisation du *gameplay* des joueurs par la singularisation de caractéristiques, prend essentiellement trois formes : une coopération asymétrique, où chacun des joueurs hérite de tâches, d'informations et de compétences différentes pour former une symbiose ; une confrontation numériquement déséquilibrée, avec en son centre un joueur héritant de multiples compétences uniques, de conditions de départ singulières et, occasionnellement, d'objectifs personnalisés ; et une confrontation équilibrée, forme peut-être la plus légère d'asymétrie, qui ne différencie que partiellement les divers éléments participant à sa constitution.

L'existence de singularisations partielles nous a invité à constituer un entre-deux typologique, un échelon *dissymétrique* qui regroupe des processus de *design* visant à personnaliser le jeu tout en offrant à chacun des éléments communs. Ce nouvel état nous a également permis d'avancer l'hypothèse que l'échelon dissymétrique englobait bien plus que les jeux revendiqués : l'asymétrie serait un processus englobant, propre au jeu multijoueur, qui aurait pour but de singulariser des éléments de jeu afin d'offrir au joueur un *gameplay* personnalisé. De ce fait, les jeux vidéo revendiqués asymétriques se baseraient sur la valorisation de cette singularisation. Il s'agirait, dès lors, d'un objet aussi communicationnel que structurel, possédant certes plusieurs motifs de *design* se répétant de titre en titre, mais dont la nature ressemble également à un acte de communication : valoriser l'asymétrie adapterait les différents motifs de *design* en véritables *marqueurs génériques* servant à guider l'horizon d'attente des joueurs. En d'autres termes, le jeu vidéo asymétrique doit être considéré comme un discours. Ses marqueurs génériques s'inscrivent dans un contexte, une temporalité, des énonciateurs.

²²⁴ Dominique Maingueneau, « Glossaire », *dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr*. En ligne : <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/glossaire.html#Hypergen> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 35).

Ces dernières décennies, les études littéraires ont observé un véritable tournant méthodologique, paradigmatique, en ce qui concerne l'étude des textes : l'avènement d'une démarche sociale dans l'analyse du discours. Cette démarche, portée notamment par Dominique Maingueneau et Ruth Amossy dans les actes du colloque de Cerisy en 2003, reprend les principes d'un constat déjà observé dans les années 70 par Claude Duchet : les textes sont, *in fine*, peu étudiés selon la *socialité* de leurs éléments²²⁵. Une production écrite n'est pas qu'un ensemble de choix arbitraires coupés de tout contexte et uniquement analysables selon la redondance de styles, de références ou même selon le génie de l'auteur. Au contraire, et dans la logique de la « mort » de la figure autoritaire de l'auteur, la démarche sociocritique vise à interroger le texte comme un dispositif d'énonciation. De ce fait, il est ancré contextuellement et doit être considéré tel quel.

L'œuvre dit la société de son temps dans la mesure où le « travail textuel » tantôt déjoue les pièges du déjà-dit et des idées reçues, tantôt laisse percevoir des tensions et des apories révélatrices d'un impensé. La sociocritique ainsi définie propose une série d'objectifs, voire de notions opératoires, que l'analyse du discours reformule dans son cadre propre. N'est-ce pas par la relation texte/contexte que le dictionnaire [d'analyse du discours] met au centre de la discipline en rappelant qu'elle « n'a pour objet ni l'organisation textuelle en elle-même, ni la situation de communication », mais « le dispositif d'énonciation qui lie une organisation textuelle et un lieu social déterminé » [...] ?²²⁶

Dans ces prochaines pages, nous étudierons notre corpus d'un point de vue discursif. Pour ce faire, nous utiliserons une nouvelle grille d'analyse qui permet à la fois d'aborder la mention de l'asymétrie par une série d'énonciateurs, mais également le contexte dans lequel ces énonciateurs produisent leurs discours. Nous allons donc procéder à une analyse contextualisée par le biais d'une démarche sociocritique interrogeant les différents énonciateurs de notre corpus non pas isolément, mais pris dans leur situation d'énonciation : le site distribution en ligne *Steam*. Notre travail abordera quatre points : la constitution de l'ethos par le texte, le contexte historique dans lequel le texte s'inscrit, la nature du support d'énonciation et ses influences, ainsi que les procédés rhétoriques utilisés dans le texte. Nos résultats ont été obtenus par une observation méticuleuse des communications, malgré leur nature éphémère²²⁷, et une compilation de données à des fins de comparaison.

²²⁵ Ruth Amossy, « La dimension sociale du discours littéraire. L'analyse du discours et le projet sociocritique », *L'analyse du discours dans les études littéraires* (dir. Ruth Amossy & Dominique Maingueneau). Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, coll. Cribles, 2003, pp. 63-64.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ Nous avons observé à plusieurs moments de notre analyse que les différentes communications sur *Steam* étaient régulièrement transformées, modifiées, au point que certaines abandonnaient leurs marqueurs génériques.

Producteur, énonciateur et ethos prédiscursif

Tout énoncé est le résultat d'une énonciation qui s'inscrit dans un contexte et qui tire son origine d'un énonciateur. Celui-ci, en construisant l'énoncé, inclut inévitablement une part de lui-même, une sorte d'image ou de personnalité qu'il formalise lors de l'acte d'énonciation. Cette image de soi est appelée *ethos* et son rôle est de mettre en place un processus d'*incorporation*, d'identification de valeurs entre l'énonciateur et le co-énonciateur²²⁸. Ce processus est à la base de la constitution de communautés par le texte : en véhiculant une image dans laquelle se reconnaître, l'énonciateur crée un liant, un discours commun dans lequel le lecteur peut s'identifier. L'efficacité du texte va être tirée de cet ethos, ce dernier lui donnant autorité. Cependant, l'ethos n'est pas toujours explicité par le texte, et l'identifier nécessite de poser les bonnes questions.

Il est possible de séparer deux types d'ethos selon Ruth Amossy. À celui que nous venons d'exposer doit être ajouté un ethos de type *prédiscursif*, donc en amont de la situation d'énonciation²²⁹. Il s'agit de l'image que le lecteur possède de l'énonciateur avant même que l'énonciation n'ait lieu, sa représentation. Séparer l'ethos discursif et l'ethos prédiscursif permet d'opposer deux considérations : soit celui créé par le texte lui-même, donc une construction du langage, soit celui relevant de la position institutionnelle du locuteur ou de sa place dans un certain champ²³⁰.

Dans ce chapitre, nous nous intéresserons d'abord au capital de consécration de l'énonciateur pour ensuite interroger son image construite par le texte. Cette distinction nous permet d'à la fois confirmer ou infirmer nos suppositions préalables, c'est-à-dire l'absence de grandes sociétés d'édition ou de développement parmi les créateurs des jeux étudiés, mais également d'observer si un certain type d'ethos est relativement courant. Par exemple, en étudiant comment le locuteur est représenté par le texte, il nous serait possible d'interroger ses dimensions internes : comment les développeurs/éditeurs se nomment-ils dans la communication ? Se revendiquent-ils comme faisant partie de communautés de créateurs ? Véhiculent-ils un message idéologique, des embrayeurs de réflexivité remettant en question le marché dans lequel leurs productions s'inscrivent ?

²²⁸ Dominique Maingueneau, *Analyser les textes de communication*, Nouvelle édition revue et mise à jour. Paris, Armand Colin, coll. ICOM, 2016, pp. 91-96.

²²⁹ Ruth Amossy, « La dimension sociale du discours littéraire. L'analyse du discours et le projet sociocritique », *L'analyse du discours dans les études littéraires* (dir. Ruth Amossy & Dominique Maingueneau). Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, coll. Cribles, 2003, pp. 63-74.

²³⁰ André Chauvin-Vileno, « Ethos et texte littéraire. Vers une problématique de la voix ». *Semen*, n° 14, 2002, pp. 2-3. En ligne : <http://journals.openedition.org/semen/2509> (Publié le 30/04/2007, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 18).

Anonymisation

L'analyse discursive de notre corpus fait face à une difficulté relativement courante avec les productions textuelles publiées sur internet : l'anonymisation²³¹. En effet, les communications publiées sur *Steam* n'indiquent aucune signature. Le fait de ne pas rattacher un énoncé à une source claire complique forcément notre recherche d'ethos, d'autant plus que toute énonciation est déjà polyphonique en soi.

D'une part, il n'est pas rare que, lors d'une énonciation, le locuteur fasse référence à une autre voix que la sienne : un énonciateur ne fait pas qu'exprimer ses pensées et opinions, il matérialise également les discours de ceux qui l'entourent et vis-à-vis desquels il se positionne. Il déplace dès lors la responsabilité de ce qu'il véhicule à un autre, et l'énonciation devient polyphonique²³². D'autre part, Emmanuel Souchier montre dans ses travaux sur *l'infraordinaire* et l'énonciation éditoriale dans la production littéraire que le principe de polyphonie est inhérent à la création de l'ouvrage-livre²³³. Du manuscrit au tapuscrit, jusqu'à l'ouvrage final, c'est toute une série de corps de métier différents qui participent à la création de l'objet. L'auteur du livre n'est pas seul, puisque son ouvrage a reçu le soin de son éditeur, peut-être du directeur de collection, de l'imprimeur et du typographe, etc. De ce fait, le livre est lui-même un espace de négociation, dans lequel il est possible de trouver des marqueurs de l'attention portée par ses multiples concepteurs.

En effet, le texte ne tisse pas uniquement des relations « *intertextuelles* » avec les autres textes qui constituent l'horizon culturel dans lequel il se meut, [...] il est également le creuset d'une énonciation collective derrière laquelle, à travers des techniques et des situations, s'affirment des fonctions, des corps de métier ainsi que des individus... Et dans cet espace composite se nouent – fatalement – des enjeux de pouvoir qui se donnent à lire ou à voir dans le corps même des objets que nous analysons. Une telle énonciation collective s'exprime à travers des *marques*, des « embrayeurs sémiotiques » qui entretiennent un rapport « dialogique » avec l'histoire, l'histoire de l'art et des arts industriels... sans compter les pratiques sociales qu'ils ne cessent de convoquer. La lecture d'un texte en sa plénitude – c'est-à-dire dans l'attention réelle portée à l'ensemble des éléments qui le constituent – prend donc une nouvelle résonance et les « traces » du livre une singulière importance au regard de la compréhension du texte.²³⁴

Certes, produire un ouvrage comme le livre et rédiger un texte sur internet ne partagent pas du tout le même *infraordinaire*, mais cette digression est intéressante : il est possible que l'éditeur du jeu ait eu un impact considérable sur la paternité de son texte de communication sur *Steam*. Il nous semble donc important que, lors de l'étape d'analyse de l'ethos prédiscursif, nous marquions un

²³¹ Dominique Maingueneau, « L'ethos discursif et le défi du web ». *Itinéraires*, n° 2015-3, 2016, p. 2. En ligne : <http://journals.openedition.org/itineraires/3000> (Publié le 01/07/2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 01).

²³² Dominique Maingueneau, *Analyser les textes de communication*, Nouvelle édition revue et mise à jour. Paris, Armand Colin, coll. ICOM, 2016, pp. 145-148.

²³³ Emmanuel Souchier, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale ». *Communication et Langage*, n° 154, 2007, pp. 23-38. En ligne : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2007_num_154_1_4688 (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 11).

²³⁴ *Id.*, pp. 26-27.

intérêt pour les multiples participants potentiels à la production du texte comme le fait Emmanuel Souchier avec la création d'un livre. Sous la problématique de l'anonymisation du texte se cachent de nombreux éléments qui pourraient nous servir lors de notre analyse.

Nous décidons donc de partir de l'hypothèse qu'en l'absence de données relevant de la source de production du texte, les différents créateurs, développeurs et éditeurs clairement identifiés sur *Steam* doivent être considérés comme les multiples producteurs de la communication, et que cette dernière est le terrain d'une négociation potentielle entre eux.

Développeur seul	Petite entreprise / réunion dévs.*	Entreprises de taille moyenne	Studio avec éditeur	Gros studio de développement	Géant vidéoludique
Unique / Premier jeu	Premier jeu	Plusieurs jeux / <i>Success story</i>	Premier / Plusieurs jeux	Plusieurs jeux	Nombreux jeux
7	15	7	4	3	1

Figure 19 : profils prédiscursifs du corpus

Profils prédiscursifs

Il est possible de distinguer dans notre corpus au moins six profils différents de créateurs, séparés en trois types d'organisation entrepreneuriale, desquels découlent des positionnements dans un marché et des capitaux de consécration qui varient²³⁵. D'un côté, nous identifions clairement le champ de l'industrie vidéoludique des gros studios de développement et de ses 25 grandes sociétés d'édition ou de production²³⁶. Si, par exemple, le capital de consécration de la seule entreprise Ubisoft est certes énorme, ce type de profil est minoritaire dans notre corpus. Au contraire, le profil d'un autre type d'entreprise, beaucoup plus modeste et composé quasi exclusivement de sociétés de développement s'autoéditant, est ici majoritaire. Nous y observons des développeurs seuls, la réunion de ces derniers en petits studios et des entreprises de taille moyenne. Dans tous les cas, et sans rentrer dans le débat du terme « indépendant » qui mériterait une analyse supplémentaire²³⁷, il faut bien constater que la présence d'un éditeur est relativement minoritaire. Il est donc probable

²³⁵ Le positionnement dans le champ et le capital de consécration qui en découle sont les deux éléments identifiés par Ruth Amossy pour interroger l'ethos prédiscursif en tant que position institutionnelle (Ruth Amossy, « La dimension sociale du discours littéraire. L'analyse du discours et le projet sociocritique », *L'analyse du discours dans les études littéraires* [dir. Ruth Amossy & Dominique Maingueneau]. Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, coll. Cribles, 2003, p. 75).

²³⁶ D'après le recensement du cabinet d'expertise statistique néerlandais NewZoo, spécialisé dans le marché du jeu vidéo (Page « Top 25 Public Companies by Game Revenues », *newzoo.com*. En ligne : <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/> [Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 55]).

²³⁷ Comme le montre Bart Simon, le terme « indépendant » est problématique, car il réfère à de très nombreuses considérations, d'où l'importance des études qui interrogent sa mobilisation dans un certain champ : le terme regroupe à la fois un mouvement social, mais aussi un mouvement artistique, une scène culturelle, une forme d'éthique, une valeur, une identité sociale, un argument d'autorité, une politique culturelle, etc. (Bart Simon, « Indie Eh? Some kind of Game Studies ». *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n° 11, 2012, pp. 1-7. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129> [Publié le 31/12/2012, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 09]).

que son poids ait peu d'impact sur la publication des communications : l'hypothèse d'une forme d'énonciation éditoriale, ou plutôt du risque de polyphonie, semble moindre dans notre corpus.

Le capital de consécration des producteurs des textes de notre corpus varie principalement entre un profil minoritaire en visibilité, mais majoritaire en nombre d'entreprises similaires présentes sur le marché, et un profil dominant au capital énorme, mais largement minoritaire. Il est dès lors possible d'émettre au moins deux hypothèses : nous faisons soit face à un marché oligopolistique, dans lequel certains agents avec un énorme capital de consécration occupent une place dominante sur le marché, soit à une situation de concurrence entre de petites entreprises au capital modeste, lesquelles entrent sur un marché délaissé par de gros acteurs de l'industrie. Cette dernière hypothèse est peut-être à nuancer, puisqu'on observe également des développeurs seuls pour qui on imagine mal, à première vue, leur place dans une situation de grande concurrence.

Ethos discursif et autres matérialisations de l'énonciateur

Scène englobante, scène générique, scénographie et encadrement de l'ethos

Dominique Maingueneau identifie au moins trois éléments permettant d'interroger la construction de l'ethos discursif avant même d'analyser sa matérialisation dans le texte : les principes de *scène englobante*, *scène générique* et *scénographie*. La scène englobante est relative au type de discours qui est mobilisé dans l'énonciation : elle définit la position de l'énonciateur, du co-énonciateur et la finalité de l'énonciation²³⁸. Ainsi, une énonciation politique et une énonciation commerciale diffèrent à la fois dans le titre donné aux énonciateurs – citoyen contre professionnel du commerce – qu'à celui du lecteur – citoyen contre client – et par la finalité même de l'acte, à savoir la régulation de l'espace public contre la vente d'un bien ou d'un service. C'est donc la définition d'un cadre spatio-temporel, auquel s'ajoute la scène générique définissant le genre de discours qui sera mobilisé dans le type d'énonciation voulu. Combinées, ces deux scènes forment le cadre scénique du texte dans lequel le sens se construit²³⁹. Ce cadre scénique se matérialise à travers une scénographie, à la fois produit du discours et engendrant celui-ci²⁴⁰, qui est soit *spécifiée* et se réfère à un genre de discours précis, soit *diffuse* et renvoie à une série de scénographies vagues et différentes, sans référencer un genre précis²⁴¹. C'est sur cette base que se constitue l'ethos.

²³⁸ Dominique Maingueneau, *Analyser les textes de communication*, Nouvelle édition revue et mise à jour. Paris, Armand Colin, coll. ICOM, 2016, pp. 83-84.

²³⁹ *Ibid.*

²⁴⁰ Dominique Maingueneau nomme la scénographie comme étant une *boucle paradoxale* dans le sens où elle est à la fois construite par le cadre scénique, donc en partie par le discours. Mais ce dernier ne sait se former sans elle, le rôle de la scénographie étant de légitimer un énoncé qui, en retour, la rendra légitime à son tour. La légitimation des scénographies est à la base de l'institutionnalisation des discours (*id.*, p. 85).

²⁴¹ *Id.*, pp. 85-88.

Dans une énonciation « classique », la scène générique joue le rôle de base intermédiaire sur laquelle reposent respectivement la scène englobante, puis la scénographie. Leur importance suit donc le schéma « scène englobante > scène générique > scénographie »²⁴², le choix du genre du discours précédant tout le reste. Cependant, lors d'une énonciation de type numérique, la conception du discours évolue et a une incidence sur le développement de l'ethos. En effet, comme l'identifie Dominique Maingueneau, la situation sur internet diffère puisque le support d'énonciation correspond à des sites *web*, soit des ensembles de pages aux modules textuels et graphiques variés reliés entre elles par des hyperliens. Ces sites se construisent selon des contraintes techniques de même nature, tendant à les homogénéiser. Par conséquent, la scénographie passe au premier plan : nous n'avons plus affaire à un genre de discours précis, à une scène générique au rôle pivot, mais à une forme d'*hypergenre* incluant plusieurs scénographies mobilisant des ressources de type textuel, des images, des vidéos, du son et des opérations hypertextuelles²⁴³.

Avec internet, la scénographie doit être dédoublée : elle est à la fois verbale puisqu'elle inclut des énoncés, et numérique avec une dimension iconotextuelle et réticulaire²⁴⁴ : tout site est composé de plusieurs pages, liées entre elles sous la forme d'un réseau d'opérations de renvoi. Cette structure a comme conséquence de ne plus offrir une seule situation d'énonciation, mais une possible infinité : chaque module présent sur un site peut revêtir plusieurs formes, telles que la liste de points, le discours argumenté, la recette de cuisine, etc., sans que celles-ci aient nécessairement un lien entre elles²⁴⁵. Cet élément, couplé à l'anonymat que nous évoquions au point précédent, rend la recherche de l'ethos encore plus difficile puisque ses différentes sources se complexifient au rythme de la multiplication des modules, et donc des situations d'énonciations sur une page ou un site.

Pour résumer jusqu'ici : nous savons que sur internet, la scénographie tend à jouer le rôle pivot dans l'énonciation puisqu'on a davantage affaire à un hypergenre plutôt qu'à un genre de discours précis. La structure d'un site a donc une influence sur l'ethos : on parlera d'ethos *encadrant* ou *encadré*²⁴⁶. Selon Dominique Maingueneau, il faut également distinguer des interactions supplémentaires avec la conception du logiciel de création du site, le codage du site en lui-même et la création des sections, des tailles de police, des titres, etc.²⁴⁷

²⁴² Dominique Maingueneau, « L'ethos discursif et le défi du web ». *Itinéraires*, n° 2015-3, 2016, p. 4. En ligne : <http://journals.openedition.org/itineraires/3000> (Publié le 01/07/2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 01).

²⁴³ *Id.* p. 4.

²⁴⁴ *Ibid.*

²⁴⁵ *Id.*, pp. 4-5.

²⁴⁶ *Id.*, p. 6

²⁴⁷ *Ibid.*

Lors de l'analyse préliminaire de notre corpus, nous avons pu observer une redondance de structure sur le site *Steam* qui laisse à penser que les auteurs des communications doivent adapter leurs contenus à une structure préexistante²⁴⁸. Dominic Arsenault tient dans sa thèse un propos similaire en citant l'exemple de la mobilisation de marqueurs génériques : elle dépend de la construction du site. Ainsi, un organe de critique vidéoludique possédant des catégories rigides devra non seulement adapter son texte, mais également les marqueurs génériques qu'il souhaite mobiliser. L'auteur cite ainsi l'exemple du site *All Game Guide*, qui oblige chaque jeu à être assimilé à un seul mot-clé, ce qui limite inévitablement les liens réalisables entre plusieurs catégories génériques²⁴⁹.

Nous émettons l'hypothèse que le site *Steam* fonctionne selon le même principe : les auteurs d'une fiche de présentation d'un jeu doivent adapter leur production textuelle à une structure rigide. De ce fait, il nous semble logique que l'ethos soit davantage *encadré* puisque contraint à un canevas qu'il est impossible de modifier avec liberté.

Saillance, effacement et dimensions internes de l'ethos

Une dimension des énonciations numériques est la distinction entre *saillance* et *effacement* d'ethos, déjà présente dans les scènes d'énonciation « classique », mais particulièrement marquée sur le web²⁵⁰. Cette distinction évoque la manière dont l'ethos va s'incarner dans l'énonciation. La saillance correspondra à la mobilisation d'un ethos *personnel*, celui d'un individu identifié manifestant un caractère et pouvant assumer la responsabilité de l'énonciation ; à la mobilisation d'un ethos *collectif*, pouvant être autant une association d'individus clairement identifiés qu'un collectif anonyme ; ou bien encore à un ethos *de marque* lorsque la communication est réalisée par une marque de société, régulièrement au détriment des caractéristiques du produit vendu²⁵¹.

À l'inverse, l'effacement d'ethos – qui ne signifie pas que le site n'en produit pas – correspond à des situations où « [...] la source s'efface derrière la gestion des parcours des usagers »²⁵². À titre exemple, des sites commerciaux ont comme but premier de favoriser de manière efficace et fonctionnelle la vente d'un produit. Cependant, la distinction entre les ethos saillants et effacés est poreuse, et nous avons constaté dans notre corpus de nombreux cas où l'ethos observé se situait dans un entre-deux.

²⁴⁸ cf. annexes 3, 4, 5, 14, 17, 18, 19 et 20.

²⁴⁹ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, pp. 134-135. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

²⁵⁰ Dominique Maingueneau, « L'ethos discursif et le défi du web ». *Itinéraires*, n° 2015-3, 2016, pp. 6-8. En ligne : <http://journals.openedition.org/itineraires/3000> (Publié le 01/07/2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 01).

²⁵¹ *Id.*, p. 8

²⁵² *Id.*, p. 9.

Enfin, dernier paramètre entrant dans notre étape actuelle d'analyse, les dimensions internes de l'ethos sont au nombre de trois : la dimension *catégorielle*, soit le rôle discursif lié à l'acte d'énonciation ou le statut extradiscursif ; la dimension *expérientielle* recouvrant « [...] les caractérisations socio-psychologiques stéréotypiques : bon sens et lenteur du campagnard, dynamisme du jeune cadre, etc. »²⁵³ ; et la dimension *idéologique* renvoyant inévitablement à une forme de réflexivité sur la position que le locuteur occupe dans un certain champ²⁵⁴. Comme nous l'avons précisé plus haut, les ethos sur une page web peuvent osciller entre les deux pôles de saillance ou d'effacement. Interroger la présence ou non de ces dimensions internes nous permet de distinguer les différentes positions intermédiaires des ethos entre ces deux pôles.

Ethos discursifs du corpus

Nous observons dans notre analyse une prévalence du discours commercial comme scène englobante. Ce discours commercial se manifeste par deux types d'argumentation : une argumentation commerciale informative, mettant en évidence les caractéristiques d'un produit et sans constitution d'un ethos de marque, et une argumentation expérientielle vantant les caractéristiques du locuteur. Nous avons constaté que cette dernière argumentation se distillait régulièrement dans la première, se manifestant par une série de valorisations personnelles : le travail acharné, destiné à contenter les joueurs ; la passion, garante de qualité ; la connaissance du champ dans lequel s'inscrit le jeu ; ou la connaissance d'un marché connexe ou différent. Cette argumentation est mobilisée davantage par le profil des petites ou moyennes entreprises, où l'on observe soit une saillance d'ethos avec la revendication d'une équipe, soit un relatif effacement contrebalancé par certains modules saillants. C'est notamment le cas lorsque le jeu est en *Early Access*²⁵⁵ : le site *Steam* impose un espace de discussion où le producteur du texte de communication est obligé de répondre à des questions concernant l'avancée du jeu. Lorsque le jeu est définitivement publié, ces notes de mise à jour disparaissent ou sont conservées dans un historique accessible via un lien hypertexte. À titre d'exemple, le jeu *Daemonical*²⁵⁶ est développé par trois développeurs associés à une société spécialisée en communication digitale et gamification. L'entière communication du jeu est accompagnée d'un discours où l'ethos est clairement identifié grâce à l'encart réservé à l'*Early Access*. L'équipe s'y présente comme attentive au retour des joueurs dans l'optique de réaliser une bonne balance des *gameplays* : c'est un élément de saillance de l'ethos. À

²⁵³ Dominique Maingueneau, « L'ethos discursif et le défi du web ». *Itinéraires*, n° 2015-3, 2016, p.3. En ligne : <http://journals.openedition.org/itineraires/3000> (Publié le 01/07/2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 01).

²⁵⁴ *Ibid.*

²⁵⁵ Accès anticipé, modèle économique permettant de publier un jeu sans qu'il soit nécessairement terminé.

²⁵⁶ *Daemonical*, Fearem, Gamifier, 2018, Microsoft Windows.

l'inverse, le reste de la communication ressemble davantage à un effacement centrant le texte sur les caractéristiques du jeu.

Nous constatons également une tendance cohérente concernant la manifestation des ethos : plus celui de type prédiscursif affiche une équipe de petite taille, voire un développeur indépendant, et plus les catégories internes vont mobiliser des dimensions catégorielle (reconnaissance d'une équipe), expérientielle (arguments expérientiels listés ci-dessus) et idéologique (montrant soit une connaissance du marché dans lequel ils s'inscrivent, soit manifestant leur entrée sur le marché). En d'autres termes, plus les producteurs d'un jeu semblent posséder un capital de consécration relativement faible dans le champ²⁵⁷, et plus leur besoin d'afficher un ethos saillant est marqué. Mais cette tendance est à nuancer, notamment avec la présence des encarts en cas de *Early Access*, qui obligent certaines de ces PME à publier des notes de mise à jour – bien que la mobilisation d'un ethos ne soit, au contraire, pas obligatoire et reflète les choix des producteurs de l'énonciation.

À l'inverse, il devient flagrant que plus la taille de la société ou son expérience est importante, plus la communication du jeu tend à s'homogénéiser vers un effacement de l'ethos. Seules les notes de mise à jour indiquent çà et là des indices d'ethos collectifs, notamment dans l'emploi de la première personne du pluriel. Pour ces sociétés de grande taille, une importance est également accordée à la manifestation des notes données aux jeux par la presse vidéoludique, ce qui renvoie inévitablement à leur position sur le marché : la note offre une certaine légitimité au jeu et à ses créateurs. Cette mobilisation des notes reçues est également visible dans la plupart des communications émanant des entreprises de moyenne taille et dans quelques-unes provenant de petites équipes.

En conclusion, nous estimons que le jeu vidéo asymétrique de notre corpus se polarise principalement autour d'un profil particulier : des petites ou moyennes sociétés de production travaillant, la quasi-majorité des cas, seules et sans l'aide d'un éditeur ou d'un distributeur. Nous observons chez les petites structures une tendance à mobiliser un ethos saillant, ce qui nous laisse à penser que ces dernières capitalisent sur des arguments expérientiels et idéologiques pour justifier leur entrée sur le marché. Nous observons également une tendance à l'homogénéisation des textes de communications, notamment dans l'effacement de l'ethos lorsque la structure de l'entreprise et son capital de consécration semblent prendre de l'ampleur, fait que nous interprétons comme une stéréotypisation des communications par inspiration d'agents plus importants présents sur le même

²⁵⁷ Ou que nous supposons faible : le corpus montre, par exemple, que dans les 15 sociétés de petite taille, seules 3 ont publié un autre jeu. Parmi les 7 développeurs indépendants et selon les informations nous étant accessibles, il semblerait que 6 d'entre eux n'aient publié qu'un seul jeu, bien que 4 valorisent une expérience passée. Nous formulons donc l'hypothèse que ces PME entrent sur un certain marché avec un capital de consécration relativement faible.

marché ou un marché connexe. En d'autres termes, plus la société souhaiterait augmenter son capital de consécration, plus elle adapterait sa logique de communication selon une dynamique concurrentielle d'homogénéisation.

Cependant, ces interprétations doivent être considérées comme telles : elles sont tirées de l'observation d'une quarantaine de jeux publiés et étudiés à des moments précis²⁵⁸. Depuis la fin de notre compilation de données, de nouveaux jeux sont arrivés sur le marché. L'étude d'un corpus plus large et actualisé permettrait donc de nuancer ces résultats, voire de les inférer, et nous devons garder à l'esprit que notre analyse reste une première hypothèse à une question de recherche relativement nouvelle. De plus, toute situation d'énonciation dépend d'un contexte qui participe à la construction de son sens. Étudier la situation dans laquelle nos communications s'inscrivent devient par conséquent nécessaire à ce stade de l'analyse.

Un aspect du contexte de notre corpus va particulièrement nous intéresser dans les prochaines pages : la situation d'énonciation engendrée par le site américain de distribution en ligne *Steam*. Sur base de la compréhension de la situation dans laquelle s'inscrivent nos énonciations, nous serons peut-être mieux préparés à comprendre l'enjeu qui se cache derrière la mention de l'asymétrie. Nous pouvons séparer cette étude en deux sous-points : la temporalité et la localisation.

Contextualiser avec l'histoire de l'asymétrie

Histoire et réputations de l'asymétrie

Comme nous l'avons indiqué dans le chapitre introductif de ce mémoire, il existe peu de travaux qui tentent de tracer l'histoire du *jeu vidéo asymétrique* comme catégorie d'objet : la plupart des recherches scientifiques se sont concentrées jusque-là sur l'asymétrie comme processus de *game design*. Certains chercheurs ont pourtant mis en évidence l'ancienneté de cette architecture de design, comme c'est le cas d'Abel Neto qui considère le jeu de rôle classique comme exemple de construction asymétrique. Le chercheur identifie la relation que le joueur entretient avec le maître du jeu comme une forme d'asymétrie, dont il définit l'origine au succès de « Donjons & Dragons » en 1974, lui-même étant le dérivé d'une série de jeux de simulation édités au milieu des années cinquante²⁵⁹.

Pour le journaliste Benjamin Benoit, l'asymétrie dans le jeu vidéo apparaît avec l'édition en 1982 du jeu *Nautilus* sur Atari 8-bits, créé par Mike Porter et distribué par Synapse Software.

²⁵⁸ Publication entre 2013 et 2020, analyse entre avril 2019 et août 2020.

²⁵⁹ Abel Neto, *Exploring the Game Master-Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 5-6. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-in-Neto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

L'objectif de ce jeu multijoueur en *split-screen* est de soit contrôler un sous-marin qui tente de détruire une citée sous-marine, soit incarner un navire de guerre chargé de défendre la cité. Le jeu n'est pas clairement présenté comme asymétrique : il faut attendre la sortie en 1996 du jeu de carte à collectionner *NetRunner* – créé par le concepteur de la série des *Magic : The Gathering* Richard Garfield et édité par la même société d'édition, à savoir Wizard of the Coast²⁶⁰ – pour voir apparaître la mention. *NetRunner* est un jeu de type *CTF*, acronyme de *capture the flag*, une situation ludique que nous avons déjà abordé au chapitre précédent où au moins deux joueurs s'affrontent pour la capture et la défense d'un même drapeau. Le *CTF* est devenu un incontournable des jeux vidéo multijoueur, puisque de nombreux jeux asymétriques possèdent encore une telle proposition ludique. *NetRunner* serait donc le premier jeu à se présenter comme asymétrique²⁶¹.

Benjamin Benoit identifie les premiers véritables succès du genre avec l'apparition de la *GameCube*, console de salon de la société nipponne Nintendo, dès 2003. De ce fait, cette dernière aurait fortement popularisé la formule avec *Pac-Man Vs*, développé par Namco, qui est un jeu multijoueur *cross-platform*²⁶² : un joueur incarne Pac-Man sur une *GameBoy Advance*, console portable de Nintendo sortie deux ans auparavant, et affronte trois autres joueurs incarnant les fantômes sur *GameCube*. Benjamin Benoit identifie dans ce dispositif le potentiel test d'un concept qui sera décliné sur une future console de Nintendo, la *WiiU*.

C'est justement avec la sortie de cette dernière en 2011, soit 8 ans après la *Gamecube*, que le jeu vidéo asymétrique semble observer un tournant de son histoire. Toujours selon le journaliste, le *gameplay* asymétrique devient alors un véritable argument commercial. Nintendo use de toute sa puissance marketing dans la présentation de jeux comme *Nintendo Land* ou *Mario Party* qui demandent à l'un des joueurs d'utiliser le *WiiU Gamepad*, une manette externe avec écran intégré, pour réaliser des actions visant à aider ou affronter les autres joueurs. La *WiiU* est extrêmement mal reçue dès le jour de sa présentation lors de l'édition 2011 de l'E3 à Los Angeles. Le lendemain, les actions de Nintendo dégringolent en bourse : les investisseurs considèrent que la console ne suffira pas à contrebalancer les pertes de profits de la firme nipponne, durement touchée par des années d'une concurrence de plus en plus forte dans le monde du jeu vidéo²⁶³. À l'heure actuelle,

²⁶⁰ Benjamin Benoit, « De "Pac-Man" à "Evolve", 35 ans de jeux vidéo asymétriques », *lemonde.fr*, 2015. En ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/02/10/de-pac-man-a-evolve-35-ans-de-jeux-video-asymetriques_4571740_4408996.html (Publié le 10/02/2015 à 17 h 37, dernière maj. le 10/02/2015 à 21 h 07, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 22).

²⁶¹ Certaines retranscriptions amatrices du mode d'emploi de l'époque circulent aujourd'hui sur internet. Malheureusement, aucune mention de l'asymétrie n'y figure. Il est donc difficile de vérifier cette source.

²⁶² Qui deviendra la marque de fabrique de la *WiiU*, console semi-portative de la firme nipponne Nintendo sortie en 2012.

²⁶³ Le Monde & AFP, « L'action Nintendo s'effondre à la Bourse de Tokyo », *lemonde.fr*, 2011. En ligne : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/06/09/l-action-nintendo-s-effondre-a-la-bourse-de-tokyo_1533876_651865.html (Publié le 09/06/2011 à 14 h 47, dernière maj. le 09/06/2011 à 14 h 47, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 48).

la console semble toujours être le plus gros échec commercial de Nintendo²⁶⁴ : la faute est parfois attribuée à un problème dans le *community management* de la firme, d'autres y voient une erreur de conception en accusant le processeur de la *WiiU* de terribles lenteurs²⁶⁵. Pour Benjamin Benoit, le jeu vidéo asymétrique va être le dommage collatéral de la mauvaise gestion du *bad buzz* que provoque la *WiiU* par Nintendo. En effet, le journaliste constate que si de nouveaux jeux sont édités en incluant les mêmes principes asymétriques que ceux de la *WiiU*²⁶⁶, le terme est abandonné des communications de la firme : là où le motif de *design* semble acté et validé, l'asymétrie comme argument commercial disparaît.

Force est de constater que, même si aucun travail retraçant l'historique du jeu vidéo asymétrique comme catégorie d'objets n'a été fait jusqu'à présent et que la démarche scientifique nous impose de considérer les propos de Benjamin Benoit avec distance²⁶⁷, un fait est cependant certain : l'échec de la *WiiU* est un tournant pour l'histoire du jeu vidéo. Jamais Nintendo n'avait été dans une situation aussi délicate, laquelle trouvera sa résolution avec l'édition de la *Nintendo Switch* en 2018.

Dans son article, le journaliste cite un autre jeu ayant beaucoup fait parler de lui ces dernières années et qui est régulièrement présenté comme un parangon du jeu vidéo asymétrique : *Evolve*, développé par Turtle Rock Studios, édité par Take-Two Interactive et publié en 2015 par 2 K Games. Benjamin Benoit voit en *Evolve* le successeur de plus de 35 ans d'asymétrie vidéoludique. Dans les faits, le jeu subit pendant son développement de nombreuses difficultés. L'entreprise THQ, au départ chargée de l'édition du jeu, fait faillite en 2012. Les droits de publication de l'entreprise sont vendus aux enchères l'année suivante et sont rachetés par 2 K Games. Le développement du jeu reste entre les mains de Turtle Rock Studios, une filiale de la société Valve. Après un report de la date de sortie initiale visant l'automne 2014, le jeu est vendu en février 2015²⁶⁸. Dès sa sortie, les développeurs reçoivent avec surprise des critiques mitigées²⁶⁹.

²⁶⁴ Izsak Barnette, « Nintendo's Greatest Commercial Failure », *goombastomp.com*, 2018. En ligne : <https://goombastomp.com/wii-u-nintendo-greatest-commercial-failure/> (Publié le 18/11/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 35).

²⁶⁵ S. David, « La Wii U, un CPU horrible et lent ? », *comptoir-hardware.com*, 2012. En ligne : <https://www.comptoir-hardware.com/actus/divers-a-fonkeries/19705-la-wii-u-un-cpu-horrible-et-lent.html> (Publié le 24/11/2012 à 20 h 51, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 38).

²⁶⁶ Un joueur possède un avantage temporaire sur les autres grâce au *Gamepad*.

²⁶⁷ L'article en question ne mentionne pas de sources précises. En interrogeant plusieurs moteurs de recherches, de nombreuses informations s'y trouvant coïncident avec un article collaboratif anonyme non sourcé et rédigé sur le site américain *Tvtropes.org* (Page « Asymmetric Multiplayer », *Tvtropes.org*. En ligne : <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AsymmetricMultiplayer> [Dernière consultation le 10/08/20 à 17 h 45]).

²⁶⁸ Jason Schreier, « Evolve delayed to February 2015 », *kotaku.com*, 2014. En ligne : <https://kotaku.com/evolve-delayed-to-february-2015-1616525243> (Publié le 05/08/2014 à 16 h 10, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 40).

²⁶⁹ Corentin Benoit-Gonin, « Evolve passe en free to play sur PC... dès aujourd'hui », *journaldugeek.com*, 2016. En ligne : <https://www.journaldugeek.com/2016/07/07/evolve-free-to-play-pc-aujourd'hui/> (Publié le 07/07/2016 à 10 h 11, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 23).

Mais le pire intervient lorsque des joueurs découvrent que contrairement à ce qui avait été annoncé à la base, c'est-à-dire un *season pass* d'une vingtaine d'euros incluant les contenus additionnels²⁷⁰ du jeu, plus de 135 euros de contenus supplémentaires incluant des armes et autres personnalisations de personnages ne sont pas inclus dans le fameux pass. Un coup dur pour Turtle Rock Studios, le studio essuie un *bad buzz* supplémentaire²⁷¹. Les serveurs du jeu sont désertés et la firme constate un terrible manque à gagner. Un an après sa sortie, *Evolve* change de modèle économique : il n'est plus distribué sur *Steam* et devient gratuit sur PC²⁷². Aujourd'hui, le jeu n'est simplement plus jouable.

Asymétrie : entre désertion, écran de fumée et opportunité

Il est impossible d'établir une histoire contextuelle sourcée dans l'état actuel de la recherche sur le jeu vidéo asymétrique. Il est également difficile d'établir les sources de l'insuccès du genre. Nous pensons cependant entrevoir certaines pistes de réflexion permettant de nouvelles perspectives pour le sujet : le genre aurait été la cible de *bad buzz* par le passé et serait victime d'une mauvaise réputation parmi les *designers*.

Nous pensons également que derrière les critiques mitigées d'*Evolve* pourrait se cacher une conséquence du *design* asymétrique mise en évidence par le *game designer* Keith Burgun : le jeu vidéo asymétrique serait un véritable écran de fumée masquant régulièrement des erreurs de conception dans le jeu. D'après le *game designer*, créer des jeux contenant une très large gamme de personnages et factions aux caractéristiques différentes pourrait servir à rendre artificiellement intéressant un système de jeu parfois ennuyeux. De plus, l'asymétrie pourrait provoquer un effet d'*illusion de la malchance* : un joueur se sentant – à tort ou à raison – lésé par le *gameplay* pourrait considérer qu'il a juste mal choisi son personnage alors qu'il s'agirait d'erreurs de *design*. En d'autres termes, l'un des effets néfastes de l'asymétrie serait d'empêcher une bonne analyse de la qualité du jeu par le *game designer* ou par le joueur²⁷³. Il est possible qu'elle soit dès lors considérée par de nombreux développeurs comme un terrain miné.

²⁷⁰ Ou *DLC* pour *downloading content*. Contenu non présent à l'achat du jeu, souvent délivré en ligne quelques semaines ou mois après la sortie initiale à un tarif unique ou forfaitaire. Les *DLC* sont devenus une véritable stratégie pour prolonger la durée de vie d'un jeu, en proposant notamment de nouveaux chapitres d'histoire, personnages, compétences ou accessoires selon le genre du jeu.

²⁷¹ William Zaccarini, « Evolve : Turtle Rock propose 135 euros de DLC non inclus dans le season pass. Un scandale ! », *hitek.fr*, 2015. En ligne : https://hitek.fr/actualite/evolve-turtle-rock-135-euros-dlc-non-inclus-season-pass_5011 (Publié le 13/02/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 11 h 12).

²⁷² Philippe « Pilif » Da Silva, « Evolve passe en Free to Play sur PC », *gamelove.com*, 2016. En ligne : <http://www.gamelove.com/news-actu/evolve-passe-en-free-to-play-sur-pc-145727> (Publié le 07/07/2016 à 6 h 7, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 27).

²⁷³ Keith Burgun, « Debunking Asymmetry », *gamasutra.com*, 2013. En ligne : https://www.gamasutra.com/blogs/Keith_Burgun/20130923/200828/Debunking_Asymmetry.php (Publié le 23/09/2013 à 20 h 33, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 24).

Ces hypothèses étant établies, il nous faut les intégrer à notre analyse de corpus. Comme nous l'avons vu, la grande majorité des jeux que nous avons étudiés est le fruit de petites ou moyennes entreprises qui travaillent seules. Pour une part non négligeable d'entre-elles, il s'agit de leurs premiers jeux. De plus, l'intégralité de notre corpus a été publiée entre 2013 et 2019²⁷⁴. Certains de ces jeux sont donc contemporains des *bad buzz* de la *WiiU* comme de *Evolve*, et il est plausible que ces derniers aient une influence sur la nature de notre corpus. D'une part, cela expliquerait pourquoi on ne retrouve que très peu de grandes sociétés d'édition ou de développement : le jeu vidéo asymétrique, souffrant d'une mauvaise réputation, serait perçu comme un mauvais investissement à faire, du moins peu de parangons prouveraient leur rentabilité. D'autre part, la discrétion du marché du jeu vidéo asymétrique sur PC serait une opportunité d'investissement pour toute une série de petites ou moyennes entreprises. Nous pouvons imaginer qu'en l'absence de géants vidéoludiques occupant des places dominantes sur le marché, ces *PME* pourraient voir dans le pari de s'y lancer un choix judicieux, avec l'espoir d'en tirer une certaine consécration.

Seconde temporalité : un corpus en Early Access

Les scènes d'énonciation numérique formées par les sites web diffèrent du schéma classique qui confère un rôle pivot au genre du discours, lequel sert de transition entre une scène englobante – le type de discours que l'on veut formuler – et sa scénographie. À l'inverse, publier sur un site internet relève davantage de l'hypergenre, dans le sens où de nombreux genres de discours différents peuvent coexister sur une même page, elle-même scindée en plusieurs zones d'information dont la source peut différer. Il faut également ajouter à cela l'influence de la structure du site, soit le résultat d'un processus de *webdesign*.

Dans notre corpus, nous avons eu l'occasion d'observer que certains jeux sont présentés comme étant en « Early Access », soit en *accès anticipé* : le jeu n'est pas terminé dans son intégralité, mais néanmoins publié. L'emploi du terme est courant pour les jeux qui sont édités sur PC et permet aux créateurs du jeu de continuer son développement en écoute des remarques des joueurs. Ce système est un modèle économique en soi, puisque les créateurs obtiennent une rémunération avant même la commercialisation du jeu, au risque que celui-ci ne soit jamais publié²⁷⁵ : la méthode permet aux entreprises de gagner de l'argent sans devoir fournir de garantie de distribution. Certains

²⁷⁴ cf. annexe 1.

²⁷⁵ Steve « Jarod » Mambrucchi, « Accès anticipé : les consignes de Valve », *gamekult.com*, 2014. En ligne : <https://www.gamekult.com/actualite/acces-anticipe-les-consignes-de-valve-140977.html> (Publié le 21/11/2014 à 14 h 30, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 36).

jeux, faute de qualité ou de ressources nécessaires, sont ainsi abandonnés. À titre d'exemple, le site *gamesindustry.biz* tirait d'une enquête publiée en 2014 les résultats suivants : depuis le lancement du programme *Early Access* sur *Steam* en mars 2013, seulement 25 % des jeux suivant ce modèle économique étaient publiés²⁷⁶. Aujourd'hui, de nouvelles règles sont d'application pour bénéficier du modèle de l'accès anticipé : obligation de publier des informations régulières sur le jeu sans promesse de résultat final, réduction du prix accordé aux clients *Steam* par rapport à d'autres sites tiers vendant le jeu et obligation d'avoir un jeu toujours en cours de développement²⁷⁷.

La publication en *Early Access* a un impact direct sur la construction de l'ethos de certains énonciateurs de notre corpus. Comme expliqué précédemment, là où certaines communications effacent l'image du locuteur derrière des détails techniques ou des caractéristiques du jeu, d'autres mobilisent en même temps un ethos saillant grâce à l'encart réservé à l'*Early Access* : il permet l'incarnation de l'équipe du jeu en une image stable, régulièrement celle d'un collectif se présentant par la première personne du pluriel. L'équipe de développement a alors la possibilité de publier des notes de mise à jour incluant les états d'avancement du jeu, mais également des réactions au retour des joueurs : sont alors mobilisés des arguments *commerciaux* de type technique, comme les caractéristiques des futures versions du jeu, mais aussi *expérientiels*, comme les confidences de l'équipe quant à son avancement ou ses motivations.²⁷⁸

Dans notre corpus, les 10 jeux utilisant le modèle économique de l'accès anticipé sont majoritairement issus de petites structures de production. Ainsi, 3 sont publiés par un développeur seul, 6 le sont par une petite société et un seul est développé par une équipe alliée à un éditeur. Cette stratégie est donc majoritairement utilisée par de petites structures dont les ressources financières sont peut-être limitées. Parmi ces jeux, plusieurs sont en *Early Access* depuis un certain temps. À titre d'exemple, la première version de *SurvHive*²⁷⁹ a été publiée en 2016. *Ungrounded: Ripple Unleashed*²⁸⁰ date lui de 2017. Il est donc envisageable que ces jeux soient développés sur des temps très longs, laissés à l'abandon ou conservés sur la plateforme pour assurer une rentrée financière régulière aux développeurs.

Les 27 autres jeux de notre corpus sont, quant à eux, publiés et ne bénéficient pas de l'encart réservé à l'*Early Access*. Deux pôles s'y observent, comme mentionnés aux points précédents : une forte tendance à l'effacement d'ethos, mais également quelques cas de saillance. Parmi ces jeux,

²⁷⁶ Patrick Walker, « Early Access popularity growing, but only 25% have released as a full game », *gamesindustry.biz*, 2014. En ligne : <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-13-early-access-popularity-growing-but-only-25-percent-have-released-as-a-full-game> (Publié le 14/11/2014, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 42).

²⁷⁷ Page « Accès anticipé », *partner.steamgames.com*. En ligne : <https://partner.steamgames.com/doc/store/earlyaccess> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 50).

²⁷⁸ cf. annexe 14.

²⁷⁹ *SurvHive*, Rocking Hamster, 2016, Microsoft Windows.

²⁸⁰ *Ungrounded: Ripple Unleashed VR*, Joie Liba & William Wu, 2017, Microsoft Windows.

certaines sont considérées aujourd'hui comme des *dead games*, soit des jeux qui ne sont plus mis à jour ou sont abandonnés par leurs développeurs. C'est le cas de *The Flock*²⁸¹, du studio Vogelslap, dont les commentaires des joueurs préviennent qu'il n'est plus jouable en l'état. Les développeurs ont d'ailleurs publié un encart en début de communication, indiquant pourquoi le jeu était laissé sciemment à l'abandon : faute de moyens et de retours satisfaisants, l'entreprise n'a pas pu construire un modèle économique permettant d'avoir assez de ressources pour continuer le développement du jeu et de financer des serveurs pouvant héberger les parties multijoueur²⁸². Le cas de *dead games* assumés par leurs développeurs reste cependant minoritaire et la plupart des autres jeux ne revendiquent pas d'échec de développement : certains sont toujours actualisés aujourd'hui, notamment les jeux les plus récents, d'autres ne sont plus mis à jour depuis longtemps et on peut y soupçonner un abandon potentiel servant de rentrée d'argent²⁸³.

D'après ces observations, il semblerait que l'hypothèse d'une concurrence qui se joue dans le champ de nos sociétés de développement – des *PME* qui s'associent très peu à des éditeurs et qui travaillent pour une certaine partie d'entre elles sur leur premier jeu – reste à nuancer. Le système économique de l'*Early Access*, emprunté par un quart des développeurs de notre corpus, n'est ni le *business model* rêvé assurant la pérennité de l'entreprise, ni le signe d'une volonté de défendre sa place dans un certain champ. Il nous semble qu'au contraire, certains jeux semblent refuser le jeu de la concurrence : c'est notamment le cas des développeurs indépendants qui marquent une volonté de sortir de la marge, malgré une valorisation de leur expérience, et nous semblent plus intéressés par le fait d'échanger avec les joueurs sur la qualité du jeu. Ce cas reste cependant minoritaire.

²⁸¹ *The Flock*, Vogelslap, 2015, Microsoft Windows.

²⁸² Page « The Flock », *store.steampowered.com*. En ligne : https://store.steampowered.com/app/290490/The_Flock/ (Dernière maj. le 24/11/2016 à 04 h 16, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 17).

²⁸³ Ce qui n'est pas nécessairement négatif. Par exemple, le jeu *Clandestine* (Logic Artist, 2015, Microsoft Windows) n'a plus été mis à jour depuis 2016, mais reçoit encore des critiques positives aujourd'hui (Page « Clandestine », *store.steampowered.com*. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/290530/Clandestine/> [Dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 01]).

Contextualiser avec la nature du support d'énonciation

Publier sur Steam

Steam est une plateforme de distribution en ligne développée par la société Valve. Existant depuis 2003, le site est aujourd'hui incontournable dans le monde du jeu vidéo, au point d'être devenu un acteur dominant de la vente en ligne. La plateforme a longtemps été un passage nécessaire pour de nombreuses sociétés d'édition qui souhaitaient publier leurs jeux sur PC. Depuis quelques années, certains éditeurs ont voulu s'émanciper de *Steam* et ont créé leurs sites personnels : c'est notamment le cas d'Epic Games, co-développeur et éditeur de *Fortnite*, qui crée son propre magasin en ligne dès 2018 avec comme argument principal une diminution des taxes de vente à 12 % contre les 30 % imposés par la plateforme de Valve à l'époque²⁸⁴. Dans tous les cas, cette dernière reste un poids lourd du marché dont le capital de consécration n'est plus à prouver.

Cependant, *Steam* n'est pas le seul acteur du jeu vidéo et d'autres plateformes se revendiquent comme des solutions alternatives. Ainsi, le site *Itch* est reconnu comme étant l'un des sites de vente en ligne les plus populaires chez les développeurs indépendants. Avec pas moins de 200 000 jeux dans son répertoire, *Itch* peut être considéré comme un acteur de poids. De quoi être un concurrent de *Steam* ? Pas forcément, les deux sites ne faisant probablement pas partie du même champ.

Lorsque l'on s'intéresse à la manière dont il est possible de publier un jeu sur ces deux sites, un constat est frappant. Là où *Itch* est relativement facile d'utilisation, dans le sens où n'importe quel utilisateur inscrit à la possibilité d'uploader un jeu, soit en format .exe, soit en fichier à dézipper²⁸⁵, la plateforme de Valve est beaucoup plus contraignante pour la publication de jeu dans son répertoire. Pendant des années, publier un jeu sur *Steam* pour un petit développeur ou une équipe produisant son premier jeu était synonyme d'un mot : « Greenlight ». *Steam Greenlight* est un projet lancé par le site de Valve en 2012 pour répondre aux nombreuses demandes de petites sociétés ou d'indépendants ne parvenant pas à utiliser la plateforme pour publier leur jeu²⁸⁶. *Greenlight* fonctionnait selon un principe très simple. Un petit logiciel était spécialement dédié à la publication de jeux par des particuliers. Plutôt que d'être analysé par une équipe de Valve, le prototype du jeu était confié aux bons soins des utilisateurs inscrits sur le site. Le projet était donc

²⁸⁴ Julien « Silent_Jay » Rateau, « Billet : La concurrence Steam versus Epic Games sur PC est salubre », *jeuxvideo.com*, 2019. En ligne : <https://www.jeuxvideo.com/news/1077192/billet-la-concurrence-steam-versus-epic-games-sur-pc-est-salubre.htm> (Publié le 22/07/2019 à 10 h 38, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 37).

²⁸⁵ cf. annexe 16.

²⁸⁶ Alex Hern, « Valve kills Steam Greenlight - here's why it matters », *theguardian.com*, 2017. En ligne : <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/13/valve-kills-steam-greenlight-heres-why-it-matters> (Publié le 13/02/2017 à 13 h 31, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 35).

soumis aux votes de quiconque souhaitait exprimer un avis dessus. Une fois que le jeu avait récolté un ratio assez important de votes positifs, il était considéré comme *greenlighted*²⁸⁷. L'équipe de développement ou le développeur indépendant pouvait alors commencer la démarche administrative visant à la publication du futur jeu. Cette démarche était fastidieuse, car *Steam* exigeait des données précises, notamment le *Employer Identification Number* distribué par l'*International Revenue Service*, service fiscal des États-Unis, sur leur site non traduit en remplissant les trois formulaires *W7*, *SS4* ou *W8BEN*²⁸⁸. Une fois les sésames obtenus, les papiers devaient être envoyés par fax à la firme, qui renvoyait confirmation à l'expéditeur et octroyait finalement le droit à l'équipe de développement d'accéder au fameux panneau *App Admin* qui répertorie les jeux *greenlighted*. En résumé, un parcours contraignant, mais pas impossible, comme en témoigne l'un des jeux de notre corpus – *Of Guards and Thieves*²⁸⁹ – qui a bénéficié des votes positifs des internautes²⁹⁰. D'autres jeux plus chanceux pouvaient être directement sélectionnés par les équipes de Valve, comme c'est le cas dans notre corpus du jeu *The Flock*, édité par le studio néerlandais Vogelslap et sélectionné en 2014 pour être directement distribué sur *Steam*²⁹¹.

Steam Greenlight n'était pas exempt de critiques. À côté de nombreux jeux proposant une idée originale, disposant d'un prototype assez travaillé, certains dénonçaient fin 2014 la présence de nombreux jeux relevant soit de la campagne publicitaire pour l'auteur du *Greenlight*, soit du clone d'une licence célèbre. C'est notamment le cas de *Rock Simulator*, développé par Vinoo, qui parodie le jeu *Goat Simulator* de Coffee Stain Studios, lui-même parodie de la série des *Farming Simulator* éditée par Giant Software. *Rock Simulator*, un simulateur proposant de vivre la vie d'un rocher, pousse volontairement le concept de *Greenlight* à ses limites aux yeux de certains observateurs de l'époque²⁹².

La campagne *Greenlight* prend fin en juin 2017 et la sélection des jeux indépendants est remplacée par un nouveau processus, *Steam Direct*. Le principe est encore plus simple : au lieu de laisser les internautes décider des jeux qui doivent être développés, c'est désormais un échange contractuel qui s'opère entre les développeurs et la plateforme de Valve. Pour un montant de

²⁸⁷ cf. annexe 15.

²⁸⁸ Collectif The IceHouse, « Publier son jeu sur Steam, témoignage du collectif The IceHouse », *indiemag.fr*, 2015. En ligne : <https://www.indiemag.fr/articles/publier-son-jeu-steam-temoignage-du-collectif-icehouse> (Publié le 11/09/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 24).

²⁸⁹ *Of Guards and Thieves*, Subvert Games, Polygon Moon, 2016, Microsoft Windows.

²⁹⁰ Page « Of Guards and Thieves », *steamcommunity.com*. En ligne : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=146300701> (Dernière maj. Le 27/01/2016 à 04 h 41, dernière consultation le 14/08/2020 à 15 h 44).

²⁹¹ Sébastien « Netsabes » Delahaye, « The Flock bientôt dans Steam », *nofrag.com*, 2014. En ligne : <https://nofrag.com/the-flock-bientot-dans-steam/> (Publié le 28/04/2014, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 28)

²⁹² Jeremy « MrDeriv » Satin, « Incarnez une pierre dans Rock Simulator 2014 », *jeuxvideo.com*, 2014. En ligne : <https://www.jeuxvideo.com/news/2014/00073079-incarnez-une-pierre-dans-rock-simulateur-2014.htm> (Publié le 27/06/2014 à 14 h 23, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 39)

100 dollars américains par titre, soit l'équivalent d'une somme arrondie à 86 euros pour l'Europe²⁹³, n'importe quel jeu est désormais publiable sur *Steam* via un abonnement. Si le jeu obtient plus de 1000 dollars de recettes et qu'aucune fraude n'a été détectée par les équipes de *Steam*, le montant de l'abonnement à *Steam Direct* est intégralement remboursé. S'en suit le même processus qu'avec le *Steam Greenlight*, à savoir fournir des renseignements fiscaux comprenant le numéro *EIN* et remplir le formulaire *W9* pour les non-Américains – ou le formulaire *W8BEN* pour tout pays dépendant d'un traité fiscal commun avec les États-Unis – à renvoyer à l'entreprise²⁹⁴.

Alternatives à Steam

Publier sur *Steam* demande donc, par ses démarches administratives et le coût de publication du jeu, un certain investissement. D'autres sites alternatifs proposent au contraire de publier gratuitement n'importe quel jeu. C'est notamment le cas du site *Itch*, dont les démarches sont relativement simples²⁹⁵ : sans démarche supplémentaire à une simple inscription et en dépit de la qualité de réalisation, tout jeu peut être uploadé sous la forme d'un fichier zippé et pour tout support. Si la procédure est gratuite, elle est cependant limitée avec la taille du jeu : au-delà de 1 Gb, le développeur doit soit contacter l'équipe d'*Itch* pour qu'elle lève la limite à 2 Gb, soit télécharger un pack de commandes nommé *Butler* permettant d'encore augmenter la taille du jeu²⁹⁶. En résumé, le *Steam Direct* nous semble être constitué de deux caractéristiques importantes. D'un côté, et à l'inverse d'autres sites comme *Itch*, il sert de filtre naturel à la publication de jeux dont l'objectif diffère des standards véhiculés par la plateforme – soit un jeu d'une certaine qualité, fruit d'un investissement, et qui offre du contenu aux joueurs²⁹⁷. De ce fait, on pourrait considérer qu'il exclut toute une série d'acteurs ne possédant pas les ressources nécessaires à la publication de leur jeu. Cette hypothèse est probablement à nuancer en raison du coût relativement faible du processus. Il n'est cependant pas impossible que ce coût et les difficultés administratives qui s'en suivent jouent bien dans l'argumentaire *anti-Steam*, du moins c'est ce que l'entretien réalisé par Cyrielle Maurice pour le site numerama.fr avec l'un des développeurs de la plateforme laisse à penser : le créateur de *Itch*, Leaf Corcoran, se serait inspiré de *Bancamp* – site publiant des créations musicales – pour

²⁹³ Page « Steam Direct Product Submission Fee », *store.steampowered.com*. En ligne : <https://store.steampowered.com/sub/163632/> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 55).

²⁹⁴ Page « Rejoindre le programme de distribution Steamworks », *partner.steamgames.com*. en ligne : <https://partner.steamgames.com/steamdirect?l=french> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 54).

²⁹⁵ cf. annexe 16.

²⁹⁶ Page « butler », *itch.io*. En ligne : <https://itch.io/docs/butler/> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 52).

²⁹⁷ Ce qui ne veut pas dire que les jeux publiés sur *Itch.io* sont dénués de qualité et ne sont pas le fruit d'un investissement. La plateforme en question regorge d'une multitude de jeux primés, reconnus pour leur qualité de réalisation, et est également un acteur incontournable de l'organisation de *gamejams*. La distinction qui s'opère ici est à voir dans l'histoire de *Steam*, et notamment dans les critiques formulées à l'encontre de *Steam Greenlight* que nous évoquons plus haut.

concevoir une alternative simple à *Steam*²⁹⁸. Or, il faut bien constater que la plateforme alternative est devenue aujourd'hui un lieu de rassemblement incontournable pour de très nombreux développeurs indépendants. Nous formulons donc l'hypothèse qu'*Itch* et *Steam* n'appartiennent pas au même champ.

Une seconde distinction entre ces deux plateformes se situe dans la gestion du jeu publié : *Itch* sert simplement de plateforme sans incidence sur le contenu mis en valeur et sans réclamation de droits de publication. En effet, le site ne perçoit aucune taxe de base sur la distribution des jeux, mais laisse à l'utilisateur le soin d'octroyer une partie des recettes du jeu ou non au site²⁹⁹. À l'inverse, *Steam* se veut être un gestionnaire de droits numériques³⁰⁰ et contrôle la distribution des jeux, en plus de demander une taxe à la distribution. Bref, *Itch.io* est construit sur un tout autre modèle, volontairement alternatif et collaboratif, qui séduit toute une série d'acteurs du monde vidéoludique.

En conclusion, nous estimons que la nature de *Steam* – un site de distribution et de gestion de droit payant, aux démarches administratives assez contraignantes – impacte la constitution de notre corpus et de ses énonciateurs. Les jeux publiés suivent les lois d'un certain marché concurrentiel qui diffère d'autres plateformes alternatives. Ainsi, il ne s'agit pas d'un modèle collaboratif alternatif centré sur la liberté offerte au développeur de monétiser ou non le jeu avec une taxe volontaire, mais bien le modèle contraignant d'un acteur dominant du marché classique vidéoludique qui attirerait davantage les gros éditeurs que les indépendants³⁰¹. Choisir de publier sur *Steam* plutôt que sur *Itch* – ou d'autres plateformes – peut donc être considéré, chez certains développeurs et équipes de développement, comme une forme de soumission à un modèle économique dominant et à ses règles concurrentielles.

²⁹⁸ Cyrielle Maurice, « Rencontre avec Itch.io, la plateforme de jeux vidéo indépendants alternative à Steam », *numerama.com*, 2016. En ligne : <https://www.numerama.com/pop-culture/217216-rencontre-avec-itch-io-la-plateforme-e-de-jeux-video-independants-alternative-a-steam.html> (Publié le 17/12/2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 37).

²⁹⁹ Leaf « leafo » Corcoran, « Introducing open revenue sharing », *itch.io*, 2015. En ligne : <https://itch.io/updates/introducing-open-revenue-sharing> (Publié le 04/03/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 25).

³⁰⁰ Page « Accord de souscription Steam », Point F « Propriété des Contenus et Services », *store.steampowered.com*. En ligne : https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/french/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 50).

³⁰¹ Et la baisse des taxes de *Steam* en est un bon exemple (Pierre Bazin, « Les développeurs indépendants en colère contre la nouvelle politique de Steam », *konbini.com*, 2018. En ligne : <https://www.konbini.com/fr/techtinnovation/developpeurs-independants-colere-nouvelle-politique-steam/> [Publié le 04/12/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 36]).

Impact sur les processus de standardisation et de différenciation

Comme nous l'avons mentionné dans le deuxième chapitre de ce travail, les différentes opérations de formatage, étiquetage et marquage scindent la transmission générique en 5 pôles – création, distribution, vente, critique et réception – se différenciant par des logiques de standardisation ou de différenciation³⁰². Il nous semble que la publication des communications de notre corpus sur un site de distribution en ligne comme *Steam* a un impact sur ce modèle.

En règle générale, le pôle de production – qui reprend les créateurs du jeu et leur distributeur – est généralement scindé en deux tendances qui trouvent leurs explications dans les missions bien distinctes des deux entités. Dans un premier temps, le créateur formate son jeu en s'inspirant d'un certain genre dans une logique de standardisation. Il s'agit d'une étape logique : la construction d'un jeu se base sur la répétition de schémas et de *motifs de design*. À l'inverse, le distributeur doit étiqueter le jeu et le rattacher à des catégories identifiables dans une logique de différenciation sur le marché. Son objectif est d'inscrire une série de marqueurs génériques sensés influencer la réception à l'achat du jeu, tout en garantissant que celui-ci ne soit pas une copie d'un autre titre, donc en le différenciant d'autres jeux du même genre. Le pôle de diffusion, dont le distributeur fait intégralement partie, suit le pôle précédent avec de nouveaux objectifs : sur base de l'étiquetage établi par le distributeur, le détaillant renégocie les marqueurs en vue d'une standardisation à son propre système de classement. La critique, quant à elle, va également procéder à un ré-étiquetage dans le but d'émettre un avis sur le jeu à destination des joueurs-consommateurs, tout en montrant comment le jeu suit tels standards d'un genre ou s'en détache. Enfin, la réception va procéder au marquage du jeu dans un processus de standardisation : attribuer à tel jeu telles caractéristiques a posteriori, c'est d'une certaine manière faire entrer le jeu dans ses propres typologies³⁰³.

Sur *Steam*, les choses sont différentes, et particulièrement dans le cadre de notre corpus. D'une part, les frontières entre ces différents pôles sont bien plus poreuses qu'appréhendées. En effet, le schéma de circulation générique fonctionne lorsque ses agents et leurs tâches sont bien différenciés. Comme nous l'avons vu en début de chapitre avec le principe de *polyphonie* ou d'*anonymisation*³⁰⁴, il est pratiquement impossible de savoir exactement à quel rôle *Steam* doit être rattaché. Ainsi, pour de petites sociétés de production comme celles présentes dans notre corpus, une page *Steam* peut tout aussi bien être rattachée au pôle de création – et donc de formatage

³⁰² Voir le chapitre 2 de ce mémoire, point « La transmission générique comme négociation discursive ».

³⁰³ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, pp. 142-155. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).

³⁰⁴ Voir le chapitre 4, point « Producteur, énonciateur et ethos prédiscursif », en particulier les pages 72 à 73.

générique, de rattachement à quelque chose préexistant dans une logique de standardisation – qu’au rôle de distribution, donc dans une logique de différenciation et d’étiquetage du jeu. Il y a donc une double dynamique de *standardisation-différenciation* qui trouve son explication dans le type de support qu’est *Steam* – un site internet, construit par plusieurs modules pouvant provenir de sources différentes, dont l’auteur est par nature anonyme sauf en cas de saillance précise d’ethos – et dans la nature de notre corpus : des jeux créés par une majorité de petites entreprises faisant leur entrée sur un marché délaissé par de très gros concurrents. C’est selon la même logique que le détaillant, originellement inscrit dans des processus de standardisation à un système de classement qui lui est propre, n’a plus lieu d’être puisque ce rôle est déjà assuré lors de l’étape de distribution³⁰⁵.

Contextualiser la situation d’énonciation – et notamment son support, c’est-à-dire le site en question – nous permet de rajouter de la matière à nos premières conclusions. Nous avons établi plus haut que les créateurs que nous avons identifiés dans notre corpus, à savoir une majorité de petites ou moyennes entreprises indépendantes d’un éditeur semblant entrer sur un nouveau marché délaissé par de très grosses sociétés, étaient obligés de respecter une logique commerciale bien particulière à *Steam*, un marché *mainstream* construit sur un processus de mise en concurrence. Si quelques entreprises, certainement les plus petites, refusent de participer à ce *business model*, il nous semble qu’une dynamique complexe de standardisation-différenciation s’opère dans les communications des autres énonciateurs. Cette dynamique est d’une part inhérente au site, mais également du fait de la nature de ces petites sociétés. Indépendantes du recours à des éditeurs qui pourraient eux-mêmes influencer sur la standardisation ou la différenciation des contenus des communications, elles occupent dans le schéma de la circulation générique deux places dont les frontières sont poreuses. En tant que créateurs, elles ont tout intérêt à formater et revendiquer leur jeu selon des antécédents. En tant que distributeurs, il leur est impératif de savoir vanter les particularités de leurs créations. Tirillées entre l’envie de se différencier – propre à la démarche commerciale de mise en circulation d’un jeu – et de se rattacher à des motifs d’un genre, nous estimons que ces petites sociétés utilisent de multiples dispositions rhétoriques influant à la fois sur la construction de leurs ethos – entre saillance partielle³⁰⁶ et effacement régulier au profit d’une écriture technique – et sur la place laissée à l’asymétrie dans leurs communications.

³⁰⁵ cf. annexe 17.

³⁰⁶ Grâce à des dispositifs comme l’*Early Access*, abordé plus haut dans ce chapitre, ou la référence à des arguments expérimentiels.

Dispositions rhétoriques et mention de l'asymétrie

Jusqu'à présent, nous nous sommes concentrés exclusivement sur la situation d'énonciation selon un angle sociocritique afin d'identifier plus précisément les communications de notre corpus. Il nous faut maintenant revenir sur la manière dont les énonciateurs mobilisent le rattachement au supergenre asymétrique, pour ensuite conclure ce chapitre.

L'analyse rhétorique de notre corpus a pour but de mettre en évidence les différents outils rhétoriques mobilisés par les énonciateurs à l'origine des communications des jeux. En étudiant les différentes dispositions utilisées par ces agents, nous entendons observer la manière dont la réception est, par exemple, mobilisée dans les discours de notre corpus. Nous pourrions faire face à une forme d'*antagonisation* ou d'*adjuvantisation* de la réception, une personnification précise du lecteur en joueur potentiel, qui invite à expérimenter l'exercice des possibles du jeu. Au contraire, nous pourrions faire face à un ton neutre, très peu modalisé, qui inciterait à imaginer la communication comme un ensemble d'informations techniques. L'objectif de ce point est d'également voir comment est mobilisée l'asymétrie à travers ces dispositions. Est-elle une référence générique, une forme de standardisation en référence à un canevas – son statut de supergenre – ou au contraire un argument stratégiquement utilisé pour différencier le jeu ?

Épitexte, texte et structure du site

Chaque communication est accompagnée d'éléments épitextuels qui illustrent le corps du texte principal. Nos observations ont montré qu'aucun de ces éléments ne cite clairement l'asymétrie dans leurs contenus. Les éléments les plus récurrents de notre corpus sont :

- un *trailer* du jeu sous forme de bande-annonce listant certains points essentiels du jeu et modalisant régulièrement le joueur comme un antagoniste. Ce trailer est monté sous forme d'une compilation de vidéos extraites du jeu, d'extraits de phases de jeu ou de cinématiques. Certains jeux possèdent plusieurs trailers montés différemment, une tendance observable chez les plus grosses sociétés de production de notre corpus. Dans tous les cas, un trailer est présent pour chacun des jeux analysés ;
- des extraits de *gameplay* commentés, expliquant la proposition ludique du jeu ;
- des captures d'écran et des montages ;
- des éléments graphiques ajoutés au corps du texte, des polices spéciales ou des illustrations.

Un module textuel situé en haut à gauche de la page est consacré à un premier résumé du jeu, ce qui peut s'expliquer par le fait que le travail de *webdesign* d'un site attache de l'importance à sa visibilité³⁰⁷. Dans cette optique, plusieurs recherches avancent qu'un schéma de lecture récurrent de site web suit plusieurs directions similaires : le regard se déplace de gauche à droite, puis de bas en haut, et ainsi de suite³⁰⁸. Par conséquent, les motifs en Z, en F et en E sont des stratégies de *design* couramment utilisées pour disposer des informations importantes dans des modules web³⁰⁹ : l'œil suivra la forme de la lettre pour lire de multiples informations placées dans cet ordre. Le site *Steam* sépare la disposition de ses modules en plusieurs rangées disposées de haut en bas, ainsi qu'en deux colonnes. Le premier module écrit est donc accessible dès l'ouverture d'une page et comprend un résumé du jeu³¹⁰, accompagné de marqueurs génériques sous forme de tags décidés par les lecteurs³¹¹. Dans notre corpus, la mention asymétrique y est régulière, notamment dans une dimension générique : le jeu se rattache au supergenre dans son résumé initial. Elle n'est pourtant pas systématique et peut être remplacée par d'autres mentions génériques comme *multiplayer*, *cooperation* ou encore *FPS* et *Shooter*, selon les cas. Dans de rares occasions, le résumé générique et technique sera remplacé par une introduction à la narration du jeu sous la forme d'un résumé apéritif pouvant impliquer la modalisation du joueur.

Le corps du texte, situé en dessous de l'épitéxte et du module de présentation du jeu, contient la description voulue par le créateur et est l'objet principal de notre analyse. On peut y retrouver plusieurs parties, dont les objectifs diffèrent, mais dont la structure est récurrente³¹² :

- un encart réservé à l'*Early Access*, comme explicité précédemment ;
- des liens hypertextes, parfois illustrés d'images, renvoyant vers d'autres pages connexes du site, notamment les notes de mise à jour ou du contenu à télécharger ;

³⁰⁷ cf. annexe 18.

³⁰⁸ Dianne Cyr et Haizley Trevor-Smith montrent dans leurs recherches que des sites web venant des États-Unis, du Japon et d'Allemagne ont des différences notables de *web design* : notamment dans l'emplacement des bannières, des menus et dans la balance entre éléments textuels et épitéxuels, etc. Elles soutiennent l'hypothèse qu'il n'existe pas de consensus universel et multiculturel sur le *webdesign*, mais au contraire des spécificités techniques propres à comment les concepteurs de site imaginent la lisibilité et la satisfaction du lecteur. De ce fait, nous pourrions considérer les motifs observés dans notre corpus comme culturellement ancrés, peut-être typiquement occidentaux, et nécessitant d'être interrogés dans de futures recherches (Dianne Cyr & Haizley Trevor-Smith, « Localization of Web Design: An Empirical Comparison of German, Japanese, and United States Web Site Characteristics », *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 55, n° 13, 2004, pp. 1199-1208. En ligne : <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/asi.20075> [Publié le 14/07/2004, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 21]).

³⁰⁹ Sarosha Imtiaz, *The Psychology Behind Web Design*. Technical Report, McMaster University, Hamilton. 2016. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/312146392_The_Psychology_Behind_Web_Design (Publié en décembre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 40).

³¹⁰ Le nombre de caractères possibles dans ce module semble limité par la structure du *webdesign*.

³¹¹ Voir le deuxième chapitre de ce mémoire.

³¹² Elle nous semble être le résultat du *webdesign* du site *Steam*, montrant à nouveau à quel point la scénographie (ici, encadrante, car voulue par le *design* du site) a un impact sur l'énonciation.

- une section « About this game », contenant la plupart des informations qui résument le jeu ;
- une section « System Requirements » résumant les capacités techniques indispensables à l'ordinateur pour pouvoir jouer au jeu.

Modalisation du ton et mention asymétrique

Le dispositif le plus observé dans notre corpus est formé de la combinaison d'un ton relativement neutre et d'une invitation à l'exercice des possibles. L'utilisation d'un ton neutre, peu modalisé, nous semble destinée à présenter des informations de manière précise et concise : aller à l'essentiel sans besoin d'une formulation incluant des figures de style, humoristiques ou parodiques. Ce ton relativement assertif est presque systématiquement contrebalancé par une modalisation du joueur, présente dans le même paragraphe ou dans un paragraphe séparé, invitant ce dernier à l'expérimentation et à la découverte du jeu. Cette combinaison discursive est utilisée dans toutes les énonciations de notre corpus. Deux alternatives complémentaires, mais moins courantes, sont la modalisation du joueur en tant qu'antagoniste – à qui l'énonciation donne un défi – et la mobilisation d'un ton humoristique ou parodique. L'antagonisation s'observe ainsi dans un tiers des communications de notre corpus, généralement de manière parcimonieuse : elle nous semble servir d'effet de style dans un paragraphe, accompagnant les informations énoncées avec assertion. Dans une minorité de 6 cas sur les 37 jeux de notre corpus, l'antagonisation sert de ton général à la communication. Enfin, le ton humoristique est nettement moins présent avec seulement 2 occurrences dans notre corpus. Malgré les faibles données que nous offre cette analyse rhétorique, il est possible d'observer une certaine tendance à l'uniformisation à travers la mobilisation de stratégies assertives et modalisant le joueur comme un agent à guider. L'utilisation de dispositifs alternatifs, comme le ton humoristique ou l'antagonisation, peut être perçue comme une volonté de se distinguer. Ces stratégies de démarcations restent cependant marginales, et nous indiquent une tendance à la standardisation.

Concernant la mobilisation de l'asymétrie dans le corps du texte, elle est utilisée dans 35 des 37 corps de texte analysés dans un objectif générique : le but est de se référer à l'asymétrie comme catégorie d'objet sans avoir besoin d'en expliciter la nature³¹³. Pour 18 d'entre eux, les termes *asymmetrical* et *asymmetric* sont utilisés dans des phrases assertives, courtes, décrivant le jeu en référence aux différents genres le constituant. Pour les 17 derniers, l'asymétrie est associée à un élément du jeu : le caractère multijoueur, accordé à un mode de jeu spécifique ou non ; le *gameplay* général ; les rôles, classes et personnages des joueurs ; ainsi que le périphérique, avec la mention

³¹³ cf. annexe 19.

régulière de *asymmetrical VR*. Nous pourrions argumenter que ces associations renvoient à une forme de catégorie d'objet à condition de posséder un savoir préalable sur l'asymétrie vidéoludique et ses éléments constitutifs : le lecteur connaissant les éléments de *design* réguliers de l'asymétrie pourrait voir ces associations comme une forme de catégorisation de l'objet. Enfin, les deux derniers jeux ont délibérément supprimé la mention asymétrique de leurs communications respectives depuis le début de notre étude.

Nous observons également dans la quasi-entière de notre corpus la mobilisation d'une structure rédactionnelle précise : la liste de points. Son objectif résumatif vise à lister les particularités du jeu, ses structures de *design* ou ses fonctionnalités, en des points clairement identifiables. Dans certains cas, cette liste sera nommée « Key Features » ou « Features » et sera placée juste avant les caractéristiques minimales requises pour jouer au jeu. Le ton employé dans cette liste est essentiellement neutre et peu modalisé. Dans de rares occasions, cette liste est remplacée par une série de paragraphes expliquant chaque point, en quel cas le ton employé change et le joueur peut être modalisé et invité à l'exercice des possibles³¹⁴. De plus, l'asymétrie n'y est que très peu identifiée : lorsque c'est le cas, elle renvoie à la notion de *gameplay*, ce qui peut lui donner une valeur générique³¹⁵.

Publier un jeu vidéo asymétrique sur Steam

Le jeu vidéo asymétrique sur *Steam* semble se polariser autour d'un profil de petites ou moyennes entreprises qui entrent pour la première fois sur un marché de jeux d'ordinateur délaissé par de grosses sociétés. Les quelques éléments historiques que nous avons pu récolter montrent les signes d'une mauvaise réputation, d'une série de *bad buzz* ou de jeux asymétriques n'ayant pas fait leurs preuves, laissant entendre que le jeu vidéo asymétrique est un mauvais investissement. La désertion de ce marché par des dominants permettrait à des entreprises plus modestes de s'y installer.

Ces entreprises de production se soumettent à un système économique dominant plutôt qu'alternatif. Le site *Steam* est en effet un acteur incontournable d'une logique commerciale concurrentielle où l'on observe des dynamiques de standardisation et de différenciation. Sur base de ces éléments, nous formulons l'hypothèse que le jeu asymétrique peut être considéré comme une stratégie répondant à ces deux dynamiques : entre rattachement à un supergenre et mise en évidence d'une différence. L'asymétrie, motif de *design* qui n'est pas récent, devient l'argument

³¹⁴ cf. annexe 20.

³¹⁵ Le terme « *gameplay* asymétrique » est souvent mobilisé pour désigner la catégorie d'objets, donnant le nom de « jeu à *gameplay* asymétrique »

central d'une logique à la fois générique et communicationnelle, et sert autant de canevas auquel se référer que de valorisation d'un caractère singulier.

Steam a également un impact sur la construction des communications. L'éthos est largement encadré par la structure rigide du site et impacté par son *business model*, le rôle des énonciateurs se voit dédoublé entre deux pôles de création et de distribution, et les entreprises avec un capital économique suffisant y sont favorisées au détriment de créateurs seuls aux moyens limités. Il est également possible de constater une uniformisation des différentes stratégies rhétoriques, combinant majoritairement un ton assertif technique à une invitation à l'exercice des possibles. Nous identifions cette uniformisation comme une conséquence du *business model* du site de distribution, dont le recours à l'*Early Access* est un parfait exemple, mais également comme une alternative aux dynamiques de standardisation et de différenciation impliquant la mention minoritaire d'arguments catégoriels, expérientiels et idéologiques par les entreprises les plus petites.

CHAPITRE 5 : DISCUSSION

Conclusions

Tout individu cherche à affiner et formaliser ses perceptions du monde à l'aide d'outils matériels et conceptuels. La catégorisation d'objet est l'un de ces outils : elle participe à l'heuristique, la création du sens. Elle est donc un procédé artificiel, interrogeable et dont il est possible de définir les fondements et objets. Elle est également un processus à la fois social, communicationnel et structurel : elle produit des discours sur l'objet et les agents d'un certain champ qui le mobilisent, elle est le reflet d'un échange lui-même basé sur une structure, des motifs répétés et observables.

Tel était le point de départ de ce mémoire : le jeu vidéo asymétrique est une construction sociale et culturelle dont il est nécessaire d'analyser les fondements, de circonscrire les objets. Au terme d'une étude scindée en trois angles et en trois méthodologies, ce travail arrive à ses conclusions et permet de dresser un dernier portrait de notre objet.

Le jeu vidéo asymétrique correspond à une supercatégorie générique. Intermédiaire entre l'hypergenre multijoueur et le genre vidéoludique, il est le *supergenre* dans lequel une infinité de motifs différents ont le terreau nécessaire pour fleurir et évoluer. Doté d'une récurrence structurelle, il est analysable sur le plan du *game design*. Ses fondements reflètent un principe général qui le dépasse : la différenciation du gameplay, qui se traduit par des dynamiques de singularisation et de distinction d'éléments relatifs à la jouabilité. Le jeu vidéo asymétrique se construit donc sur la valorisation d'un choix de *design* dont il n'est pas le seul récipiendaire, un choix qui est lui-même le versant d'une procédure communicationnelle visant à mettre en valeur le singulier d'un jeu. Cette mise en valeur tire son origine de développeurs seuls ou de petites et moyennes structures de production, travaillant pour la très grande majorité sans éditeur sur un marché du jeu vidéo d'ordinateur largement délaissé par de grosses entreprises. La mention de l'asymétrie est donc un choix conscient témoignant d'une dynamique complexe de différenciation et de standardisation, laquelle est en grande partie influencée par le support d'énonciation que constitue le site *Steam*, mais également par le statut *supergénérique* du jeu vidéo asymétrique.

Si nos différentes méthodologies ont réussi à dégager des éléments permettant une meilleure compréhension de l'asymétrie comme principe de *design* et dénominateur commun d'une série d'objets, force est de constater qu'elles possèdent des limites dont la considération permet une série d'approfondissements nouveaux. En guise de conclusion à ce travail, nous souhaitons exposer les limitations des différents protocoles présentés en amont et proposer plusieurs

orientations de recherche, méthodologies et objets pouvant participer à prolonger la réflexion sur le jeu vidéo asymétrique.

Prolongements

Étudier d'autres énonciateurs et corpus

Le protocole d'analyse générique de ce travail se base sur les conceptions que font Dominic Arsenault et Jonathan Lessard du genre, c'est-à-dire un processus à la fois structurel, conventionnel et communicationnel. Le concept de marqueur générique permet de mettre en évidence une série d'agents s'échangeant des outils de langage ayant un impact sur l'horizon d'attente et l'expérience esthétique des joueurs : la transmission générique³¹⁶.

La constitution de notre corpus, centré sur le marché du jeu sur ordinateur publié exclusivement sur la plateforme *Steam*, a montré que seuls certains pôles étaient interrogeables par une telle méthode : les pôles de création et de distribution contenant à la fois les créateurs et les distributeurs d'un jeu, lesquels se confondent comme exposé dans le quatrième chapitre de ce mémoire. Un premier prolongement naturel de notre travail serait d'interroger la mobilisation des marqueurs génériques des jeux vidéo asymétriques par d'autres agents : les commerçants détaillants aux typologies propres, la presse spécialisée et la critique, la recherche scientifique et les récepteurs-joueurs. Notre conclusion est d'ailleurs le reflet de ce biais puisqu'elle définit le jeu vidéo asymétrique avant tout comme un choix de *design* et un dispositif de communication, et non comme une expérience esthétique particulière. Il est donc essentiel que les autres agents de la transmission générique soient interrogés dans de futurs travaux pour produire une définition englobante.

Le support d'énonciation sur lequel les jeux de notre corpus ont été mobilisés, à savoir le site en ligne *Steam*, est également un biais qu'il faut pouvoir dépasser. Interroger des jeux exclusivement publiés sur ordinateur constitue en effet une limitation drastique du corpus potentiel du jeu vidéo asymétrique. Cette limite est d'une part méthodologique puisque pour étudier une série d'objets, il est bien nécessaire d'en déterminer le cadre en amont. Mais cette limite a une conséquence sur toute tentative de définition : elle oblige à replacer les différentes analyses de ce mémoire dans leur contexte, à savoir le jeu vidéo développé pour être joué sur ordinateur et publié sur le site *Steam*. Nos conclusions ne sont viables que dans ce contexte particulier et à condition d'être confrontées à d'autres travaux étudiant des corpus plus larges de même nature.

³¹⁶ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011, p. pp. 129-133. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34)

Interroger des corpus différents est donc essentiel : des objets sortis sur d'autres plateformes en ligne ou sur des sites de vente propres à des consoles de jeux, mobilisant d'autres types de marqueurs, travaillant autour d'autres classifications, etc., sont autant de pistes de prolongement inévitables si l'on souhaite dresser un portrait plus large du jeu vidéo asymétrique. S'il est vrai qu'une telle tâche est presque illusoire puisqu'un genre évolue sans cesse, le chercheur souhaitant confronter les conclusions de ce mémoire à ses propres idées trouvera là des pistes de réflexion qui nous semblent intéressantes. Les jeux sortis sur la console Nintendo *WiiU* nous semblent être des objets particulièrement prometteurs, au regard de l'importance que la console semble prendre dans l'histoire de l'asymétrie.

Retracer l'histoire et l'évolution du genre

Les trois méthodologies mobilisées dans ce travail ont dû, à un certain moment, recourir à l'histoire du genre asymétrique pour apporter du relief aux différentes observations. Si ce mémoire a pu mettre en avant quelques faits historiques permettant d'établir des hypothèses de corrélation, force est de constater qu'aucun travail dédié n'a encore été produit sur l'asymétrie.

Peut-être est-elle plus proche de l'hypergenre multijoueur que nous le pensions, dans le sens où il serait difficile d'en remonter la plus ancienne trace. Peut-être est-elle, au contraire, distinctement explicitée dans un ancien ouvrage de création de jeu : on peut d'ailleurs légitimement soupçonner que son origine remonte à des formes ancestrales de jeux, comme le *Hefnatafl* ou *jeu de taff*³¹⁷. On peut également formuler l'hypothèse que sa mobilisation en tant qu'outil de communication pourrait remonter au jeu de plateau, à *Donjon & Dragons* dans les années 70³¹⁸ ou encore à *NetRunner* dans les années 90. On peut enfin supposer que la console Nintendo *WiiU* et son échec commercial peuvent avoir influencé certaines sociétés à investir ou non dans un tel marché. Cependant, en l'absence d'une véritable procédure historique visant à retracer l'évolution du genre ou encore la mobilisation de l'asymétrie comme choix de *design*, il est nécessaire d'utiliser ces différents éléments historiques avec précaution. Nous estimons pourtant que certains points peuvent constituer des pistes permettant de produire de futures recherches dédiées.

D'une part, les travaux d'Abel Neto montrent bien le lien que l'asymétrie entretient avec une structure type du jeu de rôle : la relation entre le joueur et le *maître du jeu*. Ce dernier a pour but

³¹⁷ Timothy Day, Robert Gray, Weicheng Liu, et al. « Torchless: Asymmetry in a Shared Screen Dungeon Crawler ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, p. 47. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309127657_Torchless_Asymmetry_in_a_Shared_Screen_Dungeon_Crawler (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 25).

³¹⁸ Abel Neto, *Exploring the Game Master/Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 5-6. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-in-Neto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

de guider une série de joueurs, attablés autour d'un plateau ou réunis dans un espace imaginaire, à travers une histoire dont il est le guide : son rôle est d'incarner un conteur qui a la responsabilité des règles et de leur respect, mais également de la dynamique interactionnelle des joueurs³¹⁹. De ce fait, le maître du jeu a une jouabilité différenciée et les éléments qu'il actualise sont singuliers par rapport à ceux des autres joueurs. Cette structure rappelle les différents équilibres des conditions de départ et de victoire, des mécaniques, des compétences, des informations, de l'investissement et du challenge que notre grille d'analyse de *design* a mobilisés dans le troisième chapitre de ce mémoire. De plus, certains jeux vidéo actuels utilisent une telle structure pour construire leur asymétrie. C'est notamment le cas de *Darwin Project*³²⁰, jeu de confrontation de type *battle royale* qui ne se revendique pas comme étant asymétrique, mais qui sélectionne pourtant un joueur en début de partie pour être le « réalisateur » : à l'instar d'un maître du jeu, celui-ci a alors le pouvoir de distribuer des avantages et des inconvénients aux autres joueurs, de supprimer une certaine zone de la carte de jeu pour forcer les joueurs à se déplacer, voire de tous les tuer s'il le désire. Nous estimons par conséquent que le jeu de rôle est une piste à privilégier si l'on veut travailler sur l'histoire de l'asymétrie.

Dans une perspective plus récente, il nous paraît indispensable d'étudier également l'évolution de la différenciation des périphériques de jeu³²¹. Si l'exemple de la Nintendo *WiiU* – laquelle propose à l'un des joueurs d'utiliser un pad externe – a été largement évoqué dans ce mémoire, il ne faut pas oublier le dispositif de *réalité virtuelle* qui préfigure peut-être une évolution du genre³²². Il nous semble également intéressant de se pencher sur un corpus dont nulle mention n'a été faite dans ce mémoire, mais qui pourrait bien offrir de nouvelles perspectives à l'étude asymétrique : la mobilisation des *smartphones* dans le *design* des jeux *cross-platform*, lesquels proposent à certains joueurs d'interagir avec une application mobile.

Les travaux de Mathieu Triclot dans l'ouvrage « Philosophie du jeu vidéo » montrent à quel point l'évolution des périphériques a un impact sur l'engagement des joueurs et leur expérience esthétique : l'histoire du jeu vidéo montre qu'à chaque évolution technique majeure, de son origine universitaire à ses dernières matérialisations en consoles de salon ou en dispositif de réalité virtuelle,

³¹⁹ Abel Neto, *Exploring the Game Master/Player relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016, pp. 6-8. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-in-Neto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).

³²⁰ *Darwin Project*, Scavengers Studio, 2020, Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One.

³²¹ Les travaux de Robert Speck, consacrés aux écosystèmes hétérogènes de jeu permettant le *design* d'un gameplay collaboratif, nous semblent particulièrement pertinents pour une telle approche. Robert S. Speck., *Designing Asymmetrical Collaborative Gameplay for Heterogeneous Device Ecosystems*, Thèse de mémoire, Université Drexel, 2013. En ligne : <https://idea.library.drexel.edu/islandora/object/idea%3A4256> (Publié en juin 2013, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 12).

³²² Puisque, comme indiqué en fin du quatrième chapitre, l'étiquette générique « Asymmetrical VR » semble se mobiliser de plus en plus sur *Steam*.

c'est une renégociation du *play* qui se joue³²³. Chaque dispositif est traduisible selon des usages sociaux, des contextes particuliers de jeu qui influencent l'activité ludique. Jouer avec un *pad* de *Nintendo WiiU*, console connue pour proposer de nombreux *party games*, et jouer avec un casque de réalité virtuelle renvoient à des contextes de jeu différents qu'il nous semble intéressant d'interroger.

Mobiliser les études vidéoludiques réductionnistes

Le troisième chapitre de ce mémoire était consacré à une étude des différents motifs récurrents dans les jeux vidéo asymétriques. En circonscrivant leur analyse à une dizaine de paramètres du *gameplay*, notre grille d'analyse structurelle a mis en évidence l'intérêt du *game design* pour une différenciation qui se singularise en fonction des différents genres vidéoludiques. Nous avons également émis l'hypothèse que cette différenciation n'était pas exclusive à la catégorie asymétrique, mais bien un commun au jeu vidéo multijoueur : la création de ce dernier passerait par un choix inévitable concernant l'égalité des joueurs, lequel déboucherait sur la création d'un *gameplay* symétrique, dissymétrique ou asymétrique. Un prolongement possible des recherches de ce mémoire serait de confronter les différents modèles de cette asymétrisation au regard d'études provenant des *game studies*. Les théories réductionnistes, qui visent à traduire le jeu vidéo en une série de plus petites unités analysables, nous semblent particulièrement pertinentes pour confronter les résultats de ce mémoire.

Nous avons déjà mobilisé de telles thèses dans la conclusion de notre première grille avec les concepts de *cœur de jeu* et de *briques de gameplay* tels que formulés par Marc Albinet³²⁴, mais également avec les constats de Staffan Björk et Jussi Holopainen tirés de leur théorie des *patrons de conception*³²⁵. D'autres études nous semblent également fournir des outils au potentiel analytique puissant. À titre d'exemple, la typologie réductionniste de Ben Cousins envisage le jeu vidéo en quatre niveaux *macro* à *micro* : le jeu, structure complète et totale, est ainsi composé en *chapitres* ou *niveaux*, eux-mêmes scindés en *missions* attribuées à chaque joueur, lesquels vont répondre aux objectifs des missions à travers des *actions uniques*³²⁶. Ces dernières possèdent un élément de base, nommé *élément primaire*, qui matérialise le plus petit élément de chaque action et qui en permet l'étude³²⁷. Analyser les éléments primaires d'un corpus asymétrique, et plus largement se référer

³²³ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, deuxième édition. Paris, La Découverte, collection Poche, 2017 (2011).

³²⁴ Marc Albinet, *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP éditions, coll. Enreprendre, 2010.

³²⁵ Staffan Björk, Lundgren Sus & Jussi Holopainen, « Patterns in Game Design », *Digital Games Research Conference 2003*, Université d'Utrecht, 2003. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/221217599_Game_Design_Patterns (Publié en janvier 2003, dernière consultation le 11/08/2020 à 10h24).

³²⁶ Ben Cousins, « Elementary Game Design ». *Develop*, oct. 2004, pp. 51–54. En ligne : <http://www.bencousins.com/index.html> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 15h57).

³²⁷ *Id.*, p. 52.

à une telle conception, permettrait de relier plusieurs points cités dans le troisième chapitre : les distinctions des conditions de victoire de chaque mission et les mécaniques utilisées pour les satisfaire. Une autre théorie plus récente nous semble être un autre outil permettant de confronter les théories de ce mémoire à d'autres systèmes de pensée : le concept de *ludème* tel qu'imaginé par Pierre-Yves Hurel comme unité minimale du jeu vidéo, et ensuite formalisé par Damien Hansen dans un travail de traduction des théories réductionnistes en un vocabulaire spécialisé. Selon Pierre-Yves Hurel, le ludème est une unité servant au *jouer*, à l'expérience esthétique de l'objet vidéoludique³²⁸. Elle est elle-même le résultat de la combinaison de trois sous-unités isolables : un élément mécanique de base servant à l'action du joueur, une matérialisation sonore de la mécanique et une représentation visuelle³²⁹. Selon Damien Hansen, le ludème peut être considéré comme l'équivalent vidéoludique du morphème sémiologique : une unité significative qui, tout comme le morphème se scinde en phonèmes distinctifs dont la combinaison ordonnée forme le sens, se décompose en une mécanique, un son et une image³³⁰. Étudier un corpus asymétrique en se focalisant sur ses ludèmes permettrait de confronter les différents modèles produits dans ce travail à d'autres angles d'étude, notamment quant au partage ou non de ludèmes similaires dans une situation de différenciation des conditions, compétences, informations, etc., des joueurs.

Interroger les champs et agents de l'asymétrie

La méthodologie sociocritique de notre étude a montré comment les dynamiques de standardisation et de différenciation – qui sont le reflet d'une position mixte des énonciateurs sur *Steam*, lesquels ont des rôles correspondant à la fois aux pôles de création et de distribution du jeu – se manifestaient à travers la valorisation de l'asymétrie. Certaines contextualisations ont également montré que les énonciateurs, majoritairement de petites ou moyennes structures de production, entraient sur un marché délaissé par de grosses sociétés. Il nous semble qu'une analyse sociologique et ethnographique bien plus poussée garantirait un éclaircissement nécessaire aux hypothèses formulées dans le quatrième chapitre de ce mémoire.

D'une part, nous estimons possible et pertinent de reconsidérer la mobilisation de l'asymétrie sur le plan communicationnel – largement présentée comme un outil ou une stratégie dans ce travail – sous l'angle de la distinction formulée par Michel de Certeau entre *stratégie* et

³²⁸ Pierre-Yves Hurel utilise le concept de ludème comme outil d'analyse de la création de jeu vidéo en amateur. Le ludème y est envisagé comme une prise idéale sur le jeu, élément permettant aux joueurs-créateurs d'apprécier, reproduire, créer ou encore de juger un jeu. Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*. Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020, pp. 149-153, 197-200. En ligne : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377> (Publié le 22/05/2020, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 39).

³²⁹ Damien Hansen, *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*. Thèse de mémoire. Université de Liège, 2019, pp. 49-52. En ligne : <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/8274> (Publié en août 2019, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 33).

³³⁰ *Id.*, p. 52.

*tactique*³³¹. S'intéresser au positionnement des différents agents mobilisant l'asymétrie dans un certain champ, ainsi que les moyens qu'ils utilisent pour négocier leurs rapports de force, nous semble être une étape inévitable au chercheur souhaitant dresser un profil plus objectif du créateur-diffuseur de notre corpus. Plus généralement, une étude des champs sociaux de l'asymétrie sur *Steam* ou tout autre dispositif d'énonciation apporterait à notre objet une mise en perspective qui nous semble appropriée.

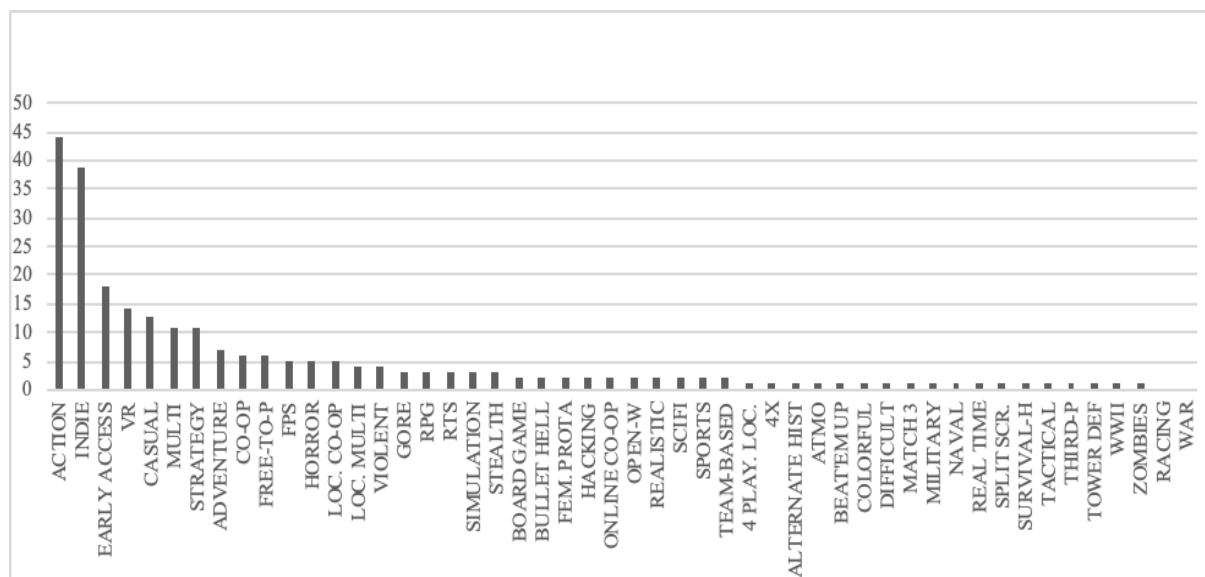
D'autre part, une méthodologie ethnographique qui s'intéresserait à l'agent mobilisant l'asymétrie comme un individu pris dans un milieu social particulier permettrait un autre angle de recherche des plus intéressants. Une approche *in situ* – qui pourrait se matérialiser, par exemple, en un terrain ou une étude des discours par le biais d'entretiens – permettrait d'étudier l'individu mobilisant l'asymétrie au plus près, d'observer ses codes et principes, ses revendications, de rencontrer ses communautés, etc., d'analyser des éléments qui ne sont pas spécialement accessibles au moyen d'un travail sociocritique ou d'une étude textuelle.

³³¹ Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. Les arts de faire*, Nouvelle édition. Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1990.

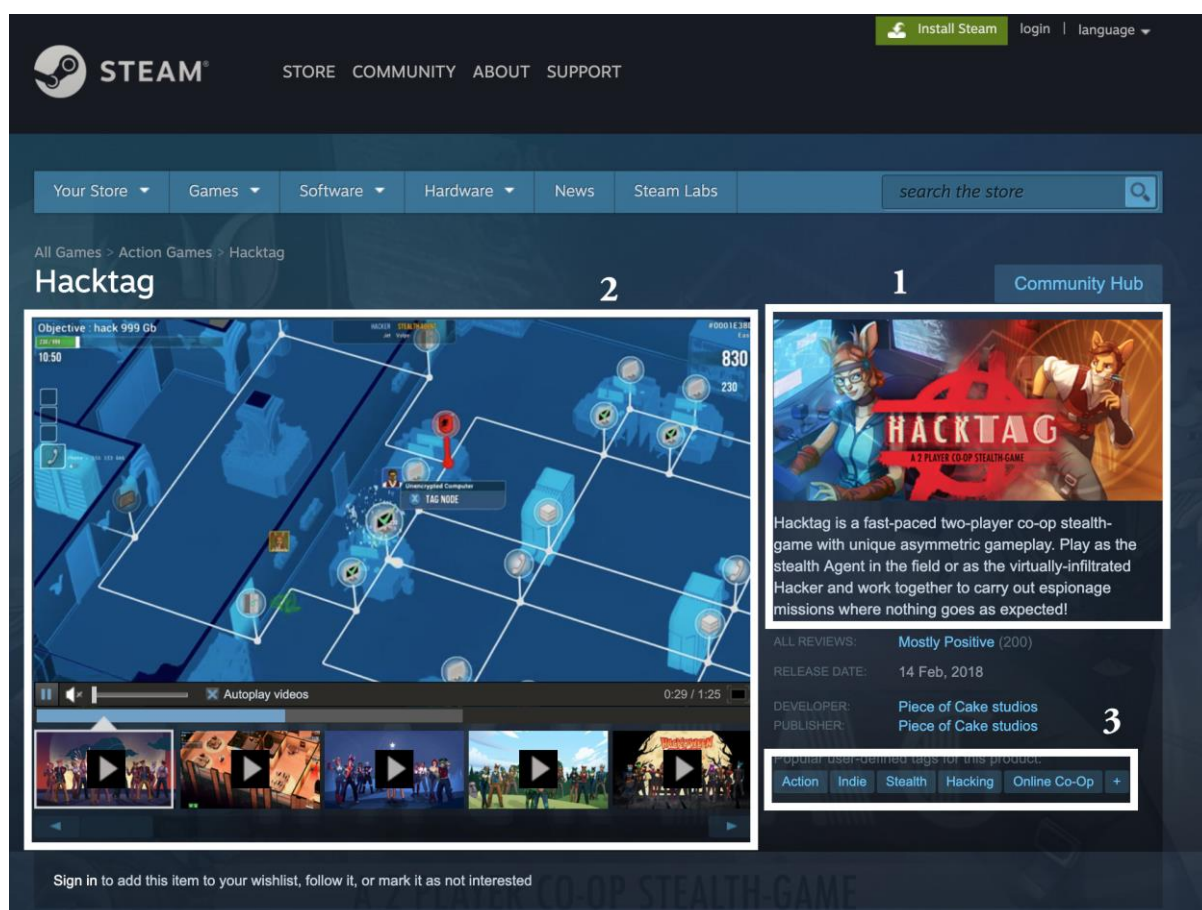
ANNEXES

<i>Nom</i>	<i>Date</i>	<i>Développeur</i>	<i>Éditeur</i>
7 Bones and 7 Stones - The Ritual	2019	RunAroundGames	RunAroundGames
A Year Of Rain	2019	Daedelic Entertainment	Daedelic Entertainment
Abyss Crew	2019	Aquarealm Studio	Aquarealm Studio
Aftercharge	2019	Chainsawesome Games	Chainsawesome Games
BeeBeeQ	2018	Popup Asylum	Popup Asylum
Bionic Attack	2017	The Selenite Forge	The Selenite Forge
Bohrdom	2018	Cole Allen	Cole Allen
Boss Defiance	2017	Tiny Pixel	Tiny Pixel
BOSSGARD	2019	Sand Sailor Studio	Sand Sailor Studio
Carly and the Reaperman - Escape from the Underworld	2018	Odd Raven Studios	Odd Raven Studios
Clandestine	2015	Logic Artists	Logic Artists
Containment Initiative	2017	Gwyn Games	Gwyn Games
Cookies vs. Claus	2017	Joshua Williams, Evil Tortilla Games Inc.	Evil Tortilla Games
Couch Versus	2019	Mubarak AIKhuzae	Mubarak AIKhuzae
Daemonical	2018	Fearem	Gamifer
Death Stair	2016	Fun Sponge Games	Missing Link Games
Eye in the Sky	2017	VinLia Games	VinLia Games
Fiery Disaster	2016	Vogelfänger	Vogelfänger
Glitchrunners	2016	Torque Studios	Green Man Gaming Publishing
GoalkeepVr	2017	DigitalBadger Design	DigitalBadger Design
GunFleet	2017	Aero Gaming	Aero Gaming
Hacktag	2018	Piece of Cake Studios	Piece of Cake Studios
Hide or Die	2019	VecFour Digital	VecFour Digital
Horror Legends	2018	October Games	October Games
Insurgency	2014	New World Interactive	New World Interactive
Jake and the Giant	2018	Moonshine Games	Moonshine Games
Late for Work	2017	Salmi Games	Salmi Games
Legend of Dungeon: Masters	2015	Robot Loves Kitty	Robot Loves Kitty
Levers & Buttons	2019	5 Hours of Sleep	5 Hours of Sleep
Light Bearers	2018	FAT BOMB STUDIO, LLC	FAT BOMB STUDIO, LLC
Nemesis Perspective	2016	Evocat Games	Kajak Games
Nemesis Realms	2018	Evocat Games	Evocat Games
OBEY	2015	Dez	The Lo-Fi Apocalypse, Inc.
Of Guards And Thieves	2016	Subvert Games	Subvert Games
Omega Extinction	2017	Twin Vault Games	Twin Vault Games
Panoptic	2019	Team Panoptes	Team Panoptes
Paralysis	2018	Justin Jackson	Justin Jackson
Reiner Knizia's The Confrontation	2015	Offworld Games LLC	Offworld Games LLC
Rising Storm 2: Vietnam	2017	Antimatter Games, Tripwire Interactive	Tripwire Interactif
Rising Storm Game of the Year Edition	2013	Tripwire Interactif / Anti-Matter Games	Tripwire Interactif
Scuttlers	2018	Open Mid Interactive	Open Mid Interactive
Scythe: Digital Edition	2018	The Knights of Unity	Asmodee Digital
Sophie's Guardian	2018	GameCoder Studios, Render Farm Studios	GameCoder Studios, Render Farm Studios
Supa Kila Monsta Hunta	2016	Tadej Fius	MediaAtlas
SurvHive	2016	Rocking Hamster	Rocking Hamster
Temple Scramble	2018	Birdwards	Birdwards
The Day They Landed	2017	Studio Axiom	Studio Axiom
The Flock	2015	Vogelslap	Vogelslap
The Great Emu War	2018	Suspicious Box	Suspicious Box
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	2013	Ubisoft Toronto	Ubisoft
Ungrounded: Ripple Unleashed VR	2017	Joie Liba, William Wu	Joie Liba
VR Party Club	2018	Callenshow Indiegames	Callenshow Indiegames
VR The Diner Duo	2016	Whirlybird Games	Whirlybird Games
Wanted Corp.	2016	Eko Software	Eko Software
We Were Here Too	2018	Total Mayhem Games	Total Mayhem Games
Where's Baby	2019	Well Bred Rhino	Well Bred Rhino
Whiskered Away	2018	2cute	The Crimson Nights Team
White Noise 2	2017	Milkstone Studios	Milkstone Studios
Wurst Defender Coop Edition	2017	Sven Möhring	Sven Möhring
ZEscape	2018	Madhouse Studios	Madhouse Studios
探灵笔记-1v5(Notes of Soul)	2019	搞快点工作室	灵异调查管理局

Annexe 1 : corpus élargi de 61 jeux (avril 2019).



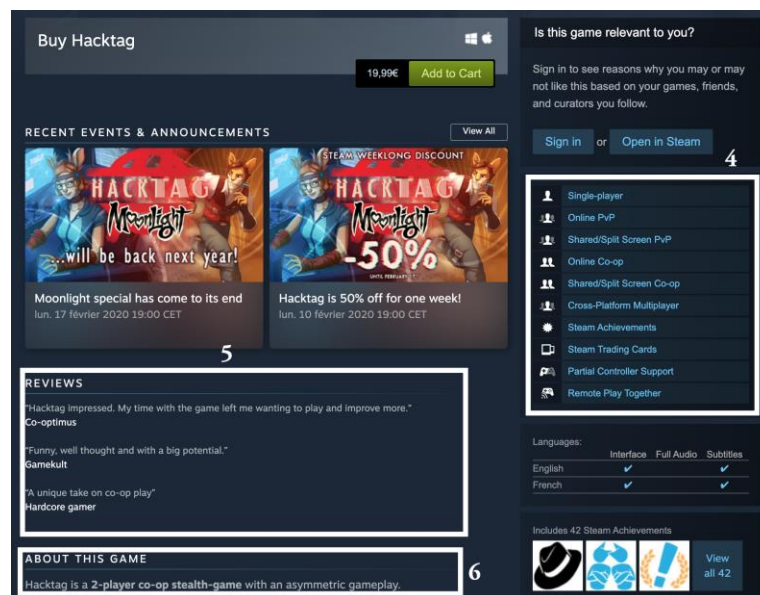
Annexe 2 : occurrence des marqueurs génériques du corpus (avril 2019)



Annexe 3 : haut de page de présentation Steam

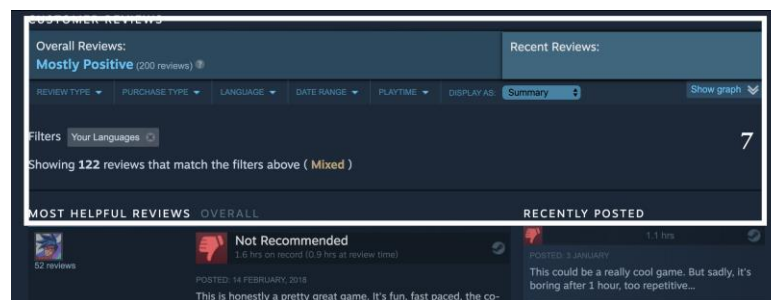
Une page *Steam* est composée de plusieurs espaces dédiés. L'encart 1 est consacré à une courte description du jeu faite par les énonciateurs, ou du moins ceux qui possèdent les autorisations pour modifier directement la page du site (pôle création-diffusion). On peut déjà y retrouver la présence du marqueur « asymétrique », ainsi que d'autres éléments comme des marqueurs ludiques ou des informations sur le *gameplay*. L'espace 2 est dédié aux sources épitextuelles. On y retrouve, par exemple, des captures d'écrans ou des bandes-annonces. Cet espace est utile lorsqu'il faut chercher des informations relatives aux marqueurs ludiques et

thématiques. Enfin, l'espace 3 est consacré à mettre en évidence des marqueurs génériques sous la forme de tags. Ces derniers sont générés par les pôles de création et de diffusion du jeu, mais peuvent être modifiés par les lecteurs du site selon un système de vote. Les espaces 1, 2 et 3 sont les plus visibles d'une page *Steam*. Illustration : capture d'écran de la page du jeu Hacktag (en ligne, dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 10) <https://store.steampowered.com/app/622770/Hacktag/>



Annexe 4 : milieu de page de présentation *Steam*

Le milieu d'une page de présentation *Steam* comprend également trois espaces différents. L'encart 4 est consacré aux informations techniques du jeu qui sont rédigées par les pôles de création et de diffusion. L'encart 5 est le premier dédié à un pôle relatif à la réception, celui de la critique et de la presse, bien que les articles mis en évidence soient choisis par les précédents pôles. Enfin, l'encart 6 présente le résumé du jeu, dont la taille peut varier, contenant des informations textuelles ou épitextuelles. Ce dernier encart sert notamment à faire un premier tri dans une compilation de données, puisqu'il explicite l'utilisation de certains marqueurs. Illustration : capture d'écran de la page du jeu Hacktag (en ligne, dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 10) <https://store.steampowered.com/app/622770/Hacktag/>



Annexe 5 : bas de page de présentation *Steam* (anonymisé)

Le bas de page de présentation sur Steam présente les avis qui émanent des lecteurs du site. L'encart 7 est donc le premier espace véritablement consacré au pôle de la réception. Il permet notamment d'interroger la mobilisation – ou non – par les joueurs des marqueurs génériques utilisés par les pôles de création et de diffusion. Illustration : capture d'écran de la page du jeu Hacktag (en ligne, dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 10) <https://store.steampowered.com/app/622770/Hacktag/>

Annexe 6 : table de contingence des variables principales

Jeux	I		II			III		IV																
	A	B	A	B	C	A	B	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		
7 Bones and 7 Stones – The Ritual	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Abyss Crew	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
Aftercharge	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Bohrdom	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
BOSSGARD	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Carly and the Reaperman – Escape from the Underworld	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
Clandestine	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Daemonical	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Death Stair	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Eye in the Sky	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Fiery Disaster	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
Hacktag	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Hide or Die	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Horror Legends	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Insurgency	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Jake and the Giant	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Late for Work	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Levers & Buttons	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Light Bearers	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
OBEY	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Omega Extinction	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Panoptic	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Paralysis	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
Rising Storm Game of the Year Edition	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Scythe : Digital Edition	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Temple Scramble	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
The Day They Landed	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
The Flock	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
VR Party Club	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
VR The Diner Duo	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
We Were Here Too	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Where's Baby	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Whiskered Away	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Wurst Defender Coop Edition	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
A Year Of Rain	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
BeeBeeQ	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
Bionic Attack	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
Boss Defiance	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Containment Initiative	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Cookies vs. Claus	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Couch Versus	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
Glitchrunners	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
GoalkeepVr	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
GunFleet	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Legend of Dungeon : Masters	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Nemesis Perspective	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Nemesis Realms	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Of Guards And Thieves	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Reiner Knizia's The Confrontation	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Rising Storm 2 : Vietnam	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Scuttlers	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
Sophie's Guardian	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Supa Kila Monsta Hunta	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
SurvHive	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
The Great Emu War	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
Ungrounded : Ripple Unleashed	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Wanted Corp.	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
White Noise 2	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
Zescape	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
探灵笔记-1v5(Notes of Soul)	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Jeux	I		II			III		IV																
	A	B	A	B	C	A	B	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		

<i>Jeux</i>	<i>V</i>								<i>VI</i>		<i>VII</i>	
	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>A</i>	<i>B</i>
7 Bones and 7 Stones - The Ritual	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Abyss Crew	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Aftercharge	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
Bohrdom	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
BOSSGARD	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
Carly and the Reaperman - Escape from the Underworld	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
Clandestine	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
Daemonical	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Death Stair	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
Eye in the Sky	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
Fiery Disaster	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1
Hacktag	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
Hide or Die	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Horror Legends	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Insurgency	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Jake and the Giant	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
Late for Work	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
Levers & Buttons	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
Light Bearers	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
OBEY	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Omega Extinction	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Panoptic	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
Paralysis	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
Rising Storm Game of the Year Edition	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Scythe: Digital Edition	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
Temple Scramble	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0
The Day They Landed	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0
The Flock	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
VR Party Club	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
VR The Diner Duo	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
We Were Here Too	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
Where's Baby	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
Whiskered Away	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0
Wurst Defender Coop Edition	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
A Year Of Rain	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
BeeBeeQ	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
Bionic Attack	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Boss Defiance	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
Containment Initiative	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1
Cookies vs. Claus	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
Couch Versus	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
Glitchrunners	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
GoalkeepVr	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1
GunFleet	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Legend of Dungeon: Masters	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
Nemesis Perspective	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
Nemesis Realms	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
Of Guards And Thieves	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Reiner Knizia's The Confrontation	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Rising Storm 2: Vietnam	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Scuttlers	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
Sophie's Guardian	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1
Supa Kila Monsta Hunta	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1
SurvHive	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
The Great Emu War	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
Ungrounded : Ripple Unleashed	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0
Wanted Corp.	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1
White Noise 2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
ZEscape	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
探灵笔记-1v5(Notes of Soul)	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
<i>Jeux</i>	<i>V</i>								<i>VI</i>		<i>VII</i>	
	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>A</i>	<i>B</i>

Annexe 7 : table de contingence des variables secondaires

	I	II	III	IV	V	VI	VII
	Type de multijoueur	Type d'interaction	Objectifs	Étiquettes ludiques	Étiquettes thématiques	Utilisation VR	Jeu ou Mode
A	En ligne	Xc/1	Similarité	Action-adv	Aventure	Oui	Jeu
B	Local	Xc/X	Différenciation	ARTS	Fantasy	Non	Mode de jeu
C		Coopération		Beat-em-Up	Science-Fiction		
D				Board Games	Fantastique		
E				Combat	Divers		
F				FPS	Guerre		
G				Infiltration	Horreur		
H				MMORPG	Sport		
I				Party Games			
J				Platformers			
K				Puzzle			
L				RTS			
M				Simulation			
N				Survival			
O				Tower Defense			

Annexe 7b : légende des tables de contingence

Nom	Date	Développeur	Éditeur
7 Bones and 7 Stones - The Ritual	2019	RunAroundGames	RunAroundGames
A Year Of Rain	2019	Daedelic Entertainment	Daedelic Entertainment
Abyss Crew	2019	Aquarealm Studio	Aquarealm Studio
Aftercharge	2019	Chainsawesome Games	Chainsawesome Games
Bohrdom	2018	Cole Allen	Cole Allen
Boss Defiance	2017	Tiny Pixel	Tiny Pixel
Clandestine	2015	Logic Artists	Logic Artists
Containment Initiative	2017	Gwyn Games	Gwyn Games
Cookies vs. Claus	2017	Joshua Williams, Evil Tortilla Games Inc.	Evil Tortilla Games
Daemonical	2018	Fearem	Gamifer
Eye in the Sky	2017	VinLia Games	VinLia Games
Hacktag	2018	Piece of Cake Studios	Piece of Cake Studios
Hide or Die	2019	VecFour Digital	VecFour Digital
Horror Legends	2018	October Games	October Games
Insurgency	2014	New World Interactive	New World Interactive
Late for Work	2017	Salmi Games	Salmi Games
Levers & Buttons	2019	5 Hours of Sleep	5 Hours of Sleep
Light Bearers	2018	FAT BOMB STUDIO, LLC	FAT BOMB STUDIO, LLC
Nemesis Perspective	2016	Evocat Games	Kajak Games
Nemesis Realms	2018	Evocat Games	Evocat Games
OBEY	2015	Dez	The Lo-Fi Apocalypse, Inc.
Of Guards And Thieves	2016	Subvert Games	Subvert Games
Omega Extinction	2017	Twin Vault Games	Twin Vault Games
Rising Storm 2: Vietnam	2017	Antimatter Games, Tripwire Interactive	Tripwire Interactif
Rising Storm Game of the Year Edition	2013	Tripwire Interactif / Anti-Matter Games	Tripwire Interactif
Sophie's Guardian	2018	GameCoder Studios, Render Farm Studios	GameCoder Studios, Render Farm Studios
SurvHive	2016	Rocking Hamster	Rocking Hamster
The Flock	2015	Vogelslap	Vogelslap
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	2013	Ubisoft Toronto	Ubisoft
Ungrounded: Ripple Unleashed VR	2017	Joie Liba, William Wu	Joie Liba
VR Party Club	2018	Callenshow Indiegames	Callenshow Indiegames
VR The Diner Duo	2016	Whirlybird Games	Whirlybird Games
We Were Here Too	2018	Total Mayhem Games	Total Mayhem Games
Whiskered Away	2018	2cute	The Crimson Nights Team
Wurst Defender Coop Edition	2017	Sven Möhring	Sven Möhring
ZEscape	2018	Madhouse Studios	Madhouse Studios
探灵笔记-1v5(Notes of Soul)	2019	搞快点工作室	灵异调查管理局

Annexe 8 : corpus réduit après analyse factorielle (avril 2019)

Annexe 9 : cosinus carrés des jeux du corpus

Jeu	Cosinus carrés		Jeu	Cosinus carrés	
	F1	F2		F1	F2
7 Bones and 7 Stones - The Ritual	0,184	0,056	We Were Here Too	0,386	0,003
Abyss Crew	0,243	0,068	Where's Baby	0,131	0,142
Aftercharge	0,152	0,512	Whiskered Away	0,236	0,216
Bohrdom	0,053	0,001	Wurst Defender Coop Edition	0,384	0,244
BOSSGARD	0,173	0,000	A Year Of Rain	0,098	0,210
Carly and the Reaperman - Escape from the Underworld	0,146	0,173	BeeBeeQ	0,105	0,188
Clandestine	0,307	0,033	Bionic Attack	0,007	0,017
Daemonical	0,407	0,052	Boss Defiance	0,223	0,169
Death Stair	0,000	0,049	Containment Initiative	0,282	0,077
Eye in the Sky	0,384	0,244	Cookies vs. Claus	0,364	0,187
Fiery Disaster	0,133	0,100	Couch Versus	0,028	0,029
Hacktag	0,327	0,000	Glitchrunners	0,180	0,149
Hide or Die	0,052	0,568	GoalkeepVr	0,005	0,049
Horror Legends	0,364	0,187	GunFleet	0,066	0,110
Insurgency	0,152	0,512	Legend of Dungeon: Masters	0,087	0,020
Jake and the Giant	0,102	0,025	Nemesis Perspective	0,223	0,169
Late for Work	0,236	0,216	Nemesis Realms	0,223	0,169
Levers & Buttons	0,384	0,244	Of Guards And Thieves	0,001	0,229
Light Bearers	0,364	0,187	Reiner Knizia's The Confrontation	0,002	0,162
OBEY	0,019	0,222	Rising Storm 2: Vietnam	0,152	0,512
Omega Extinction	0,364	0,187	Scuttlers	0,167	0,003
Panoptic	0,102	0,025	Sophie's Guardian	0,407	0,052
Paralysis	0,049	0,020	Supa Kila Monsta Hunta	0,011	0,027
Rising Storm Game of the Year Edition	0,052	0,568	SurvHive	0,052	0,568
Scythe: Digital Edition	0,081	0,054	The Great Emu War	0,063	0,051
Temple Scramble	0,003	0,058	Ungrounded : Ripple Unleashed	0,315	0,000
The Day They Landed	0,039	0,004	Wanted Corp.	0,108	0,054
The Flock	0,364	0,187	White Noise 2	0,172	0,004
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	0,197	0,219	ZEscape	0,152	0,512
VR Party Club	0,236	0,216	探灵笔记-1v5(Notes of Soul)	0,396	0,012
VR The Diner Duo	0,224	0,212			



Annexe 10 : comparaison des gameplays des joueurs du jeu coopératif Abyss Crew (PGM Studio, 2020).

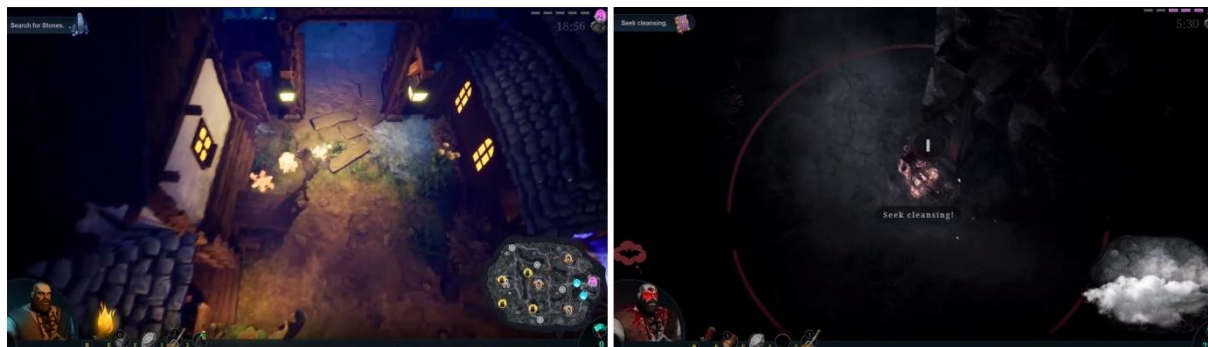
Illustrations : Abyss Crew Official, « Abyss Crew Stream », 1h 12min 32s, youtube.com, 2020. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=91rFr8OSJ6A> (Publié le 05/05/2020, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 12)



Annexe 11 : exemple de Levers & Buttons (5 Hours of Sleep, 2019). À l'avant-plan, la cabine de commande. Dans la lucarne, à l'arrière-plan, l'instance du second joueur en plateforme. Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Levers & Buttons* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 46) https://store.steampowered.com/app/1036550/Levers_and_Buttons/



Annexe 12 : exemple de Sophie's Guardian (GameCoder Studios, Render Farm Studios, 2018). Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Sophie's Guardian* (en ligne, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 09) https://store.steampowered.com/app/530830/Sophies_Guardian/



Annexe 13 : exemple de 7 Bones and 7 Stones : The Ritual (RunAroundGames, 2020) opposant des paysans (gauche) à un vampire dont le but est de convertir les autres joueurs (droite). Illustrations : RunAroundGames, « Full Gameplay Match of "7 Bones and 7 Stones - The Ritual" », 18 min 31 s, youtube.com, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=cY9hqYCD9Bw> (Publié le 30/11/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 09).

Early Access Game

Get instant access and start playing; get involved with this game as it develops.

Note: This Early Access game is not complete and may or may not change further. If you are not excited to play this game in its current state, then you should wait to see if the game progresses further in development. [Learn more](#)

WHAT THE DEVELOPERS HAVE TO SAY:

Why Early Access?
"We have many ideas to create the game we would love to play! But we would like to ask the community the features they like most, to focus on these parts during the development."

Approximately how long will this game be in Early Access?
"The early access is planned for about 1 year - until early 2021. We can't provide a precise release date yet, but we'll be transparent with the community with regular (monthly) updates and new released versions."

How is the full version planned to differ from the Early Access version?
"We plan to improve the graphics, notably the UI of all stations. Next important update will be the level design, by designing interesting enemies, especially end-of-level boss, and by creating a campaign with multiple levels. We are also improving the Abyss Master station, to create two additional play modes: the dungeon master, like a tabletop role-playing game; and an asymmetrical versus mode, where the Abyss Master plays against the submarine."

What is the current state of the Early Access version?
"The game is already playable, in local and online play, with the four main stations mechanics designed. Three maps are available, and two additional are almost finished."

Will the game be priced differently during and after Early Access?
"Price will gradually increase when new features will be added during the early access, until it reaches the final game price."

How are you planning on involving the Community in your development process?
"We'll send regular updates to the community, which can provide feedback, on our Discord server (<http://discord.abyscrew.com>)"

Is this game relevant to you?

Sign in to see reasons why you may or may not like this based on your games, friends, and curators you follow.

[Sign in](#) or [Open in Steam](#)

[Download Demo](#)

- [Single-player](#)
- [Online Co-op](#)
- [LAN Co-op](#)
- [Cross-Platform Multiplayer](#)
- [Profile Features Limited](#)

Languages:

	Interface	Full Audio	Subtitles
English	✓	✓	

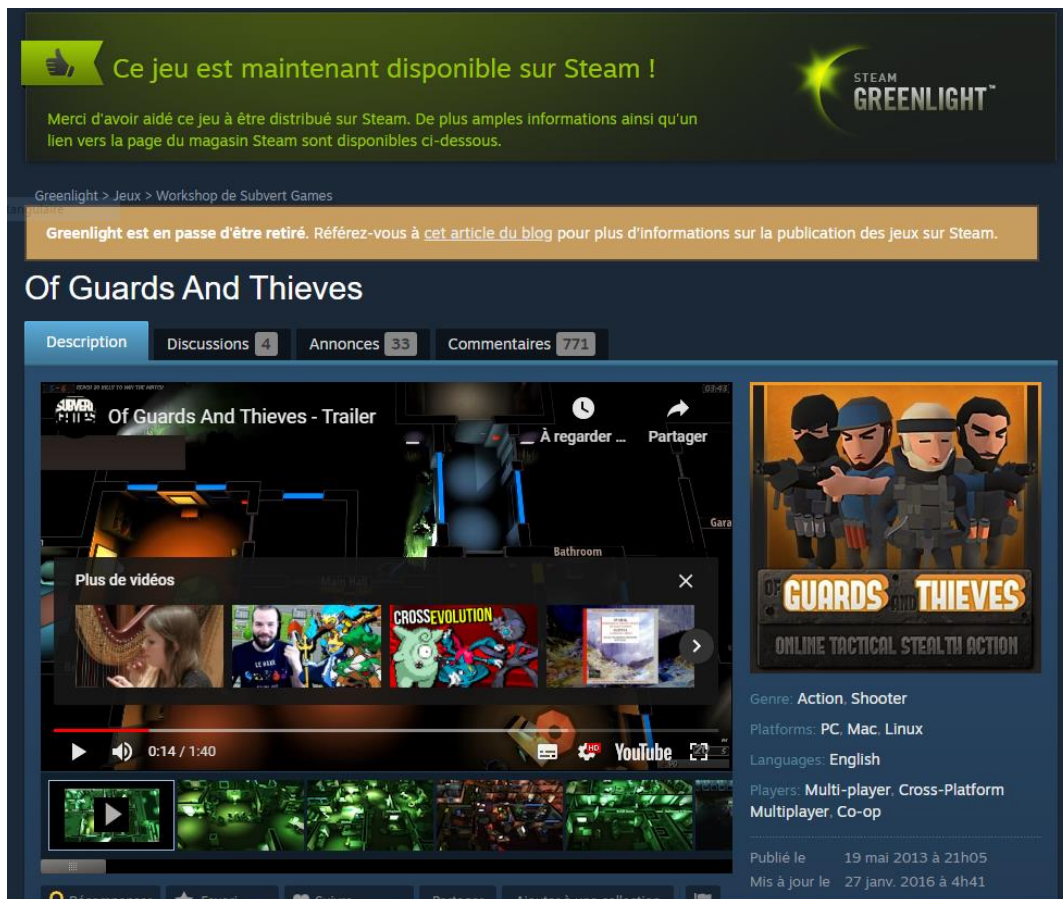
TITLE: Abyss Crew
 GENRE: Adventure, Indie, Early Access
 DEVELOPER: PGM Studio
 PUBLISHER: PGM Studio
 RELEASE DATE: 30 Apr, 2020

[Visit the website](#)

[Abyss Crew on Facebook](#)

[pollux568 on Twitch](#)

Annexe 14 : encart d'Early Access du jeu Abyss Crew (PGM Studios, 2020). Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Abyss Crew* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 41) https://store.steampowered.com/app/769520/Abyss_Crew/



Annexe 15 : exemple de la page Greenlight. Illustration : capture d'écran de la page Greenlight du jeu *Of Guards And Thieves* (en ligne, dernière consultation le 17/08/2020 à 09 h 21) <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=146300701>

Kind of project

Downloadable — You only have files to be downloaded
Downloadable — You only have files to be downloaded
HTML — You have a ZIP or HTML file that will be played in the browser
Flash — You have an SWF that will be played in the browser
Java applet — You have a JAR that will be played in the browser
Unity ≤ 5.3 — You have a Unity3d file that will be played in the browser

Pricing

☒ \$0 or donate
☐ Paid
☐ No payments

Someone downloading your project will be asked for a donation before getting access. They can skip to download for free.

Suggested donation — Default donation amount

\$2.00

Uploads

TIP Use *butler* to upload game files: it only uploads what's changed, generates patches for the *itch.io* app, and you can automate it. [Get started!](#)

Upload files

 or

Choose from Dropbox

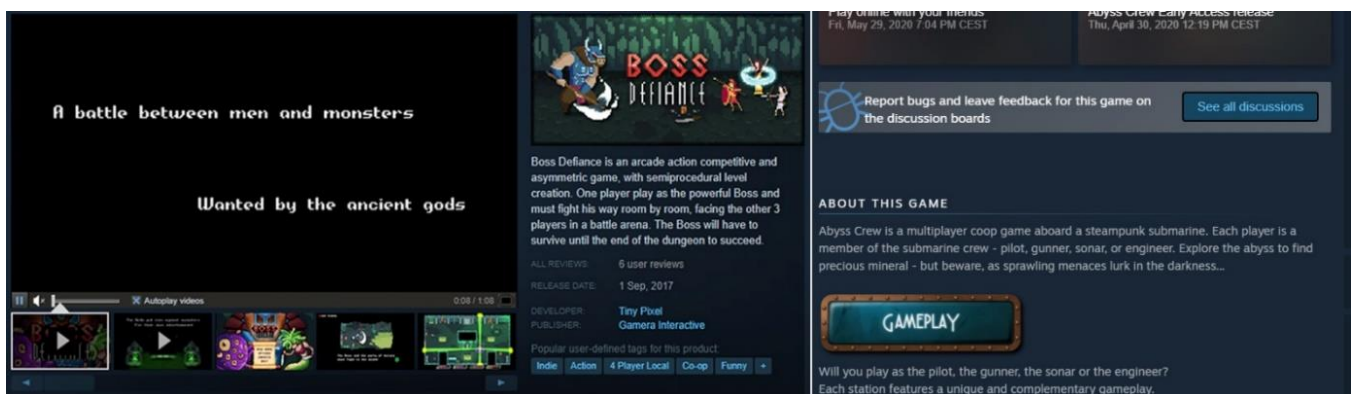
Add External file ?

File size limit: 1 GB. [Contact us](#) if you need more space

Annexe 16 : Capture d'écran de publication d'un jeu sur Itch.io (en ligne, dernière consultation le 07/08/2020 à 09 h 24) <https://itch.io/game/new>

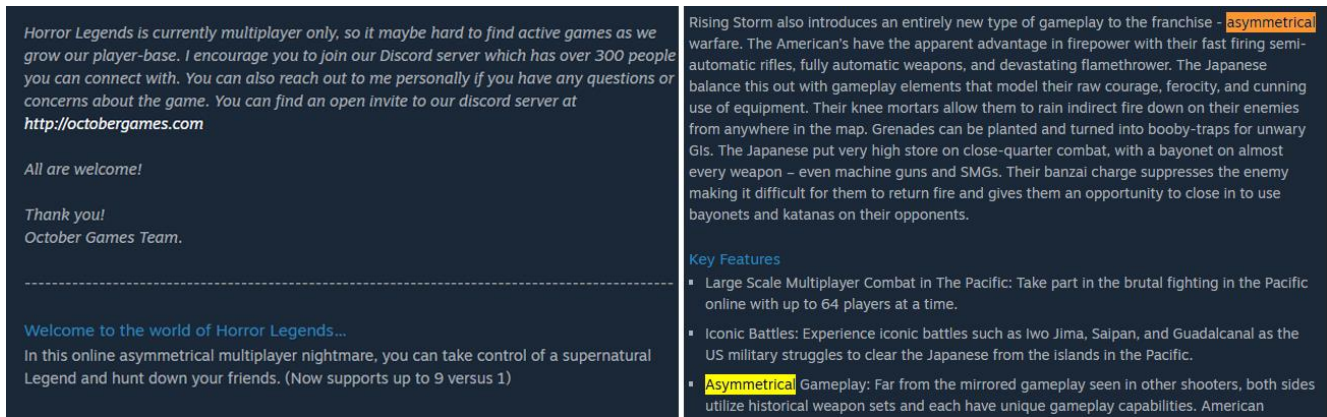


Annexe 17 : extrait de la communication du jeu Cookie vs. Claus qui illustre les dynamiques de différenciation (« unique asymmetric shooter ») et de standardisation (« asymmetric shooter », « that combines éléments of FPS and battle arena »). Illustration : capture d'écran (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 03) https://store.steampowered.com/app/752910/Cookies_vs_Claus/



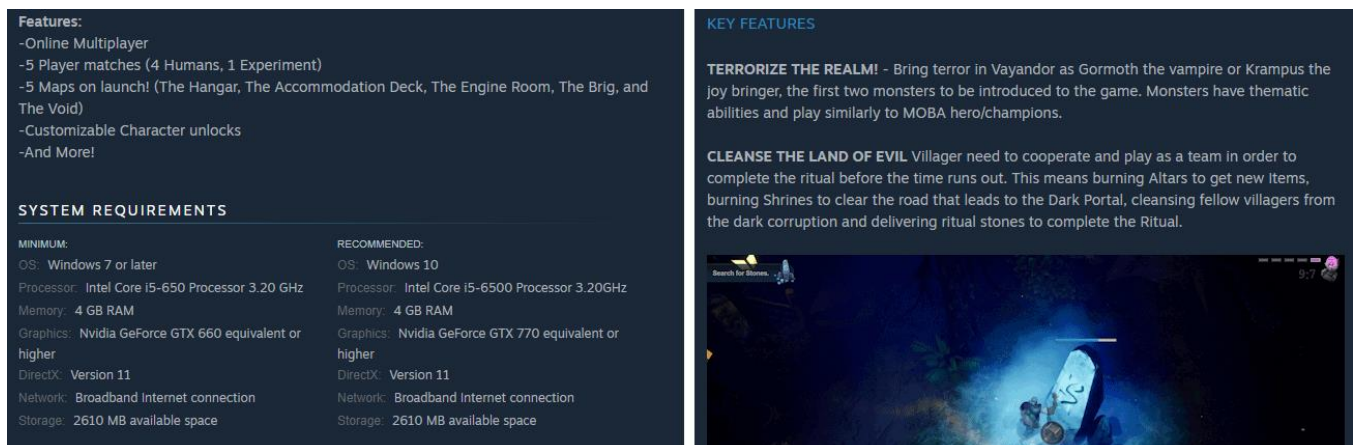
Annexe 18 : (gauche) : exemple d'épitéxte et de premier module écrit avec mentions génériques. Illustration : page du jeu *Boss Defiance* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 52) https://store.steampowered.com/app/619470/Boss_Defiance_Heroic_Edition/

(droite) : exemple d'accompagnement épitextuel dans le corps du texte du jeu *Abyss Crew*. Illustration : page du jeu *Abyss Crew* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 41) https://store.steampowered.com/app/769520/Abyss_Crew/



Annexe 19 (gauche) : mobilisation générique de l'asymétrie. Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Horror Legends* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 38) https://store.steampowered.com/app/965640/Horror_Legends/

(droite) : association de l'asymétrie à un élément précis du jeu. Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Rising Storm Game of the Year Edition* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 12 h 03) https://store.steampowered.com/app/234510/Rising_Storm_Game_of_the_Year_Edition/



Annexe 20 (gauche) : exemple de liste de points. Illustration : capture d'écran de la page du jeu *Omega Extinction* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 55) https://store.steampowered.com/app/670230/Omega_Extinction/

(droite) : exemple alternatif de paragraphe. Illustration : capture d'écran de la page du jeu *7 Bones and 7 Stones - The Ritual* (en ligne, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 38). https://store.steampowered.com/app/712080/7_Bones_and_7_Stones_The_Ritual/

RÉFÉRENCES

Bibliographie

- AARSETH Espen, « Game Studies, Year One ». *Game Studies*, vol. 1 n° 1, juillet, 2001. En ligne : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 09 h 59).
- ADAMS Ernest, *Fundamentals of Game Design*. 3ème édition. New Riders, 2013, pp. 10-11. En ligne : <https://learning.oreilly.com/library/view/fundamentals-of-game/9780133435726/ch01.xhtml> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 48).
- ALBINET Marc, *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP Éditions, coll. Enreprendre, 2010.
- AMOSSY Ruth, « La dimension sociale du discours littéraire. L'analyse du discours et le projet sociocritique ». *L'analyse du discours dans les études littéraires* (dir. Amossy Ruth et Maingueneau Dominique), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, coll. Cribles. 2003, pp. 63-74.
- ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutation du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011. En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (Publié en août 2011, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 34).
- BARNABÉ Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Bebook Editions Numériques, coll. Culture Contemporaine, 2014.
- BEAU Philipp, *Achieving Balance in Asymmetrical Video Games*. Thèse de mémoire, Université d'Amsterdam, 2016. En ligne : <https://esc.fnwi.uva.nl/thesis/centraal/files/f2081585456.pdf> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 12).
- BJÖRK Staffan, SUS Lundgren & HOLOPAINEN Jussi, « Patterns in Game Design ». *Digital Games Research Conference 2003*, Université d'Utrecht, 2003. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/221217599_Game_Design_Patterns (Publié en janvier 2003, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 24).
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes, Le masque et le Vertige*, Édition revue et commentée. Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1967.
- CHAUVIN-VILÉNO André, « Ethos et texte littéraire. Vers une problématique de la voix ». *Semen*, n° 14, 2002. En ligne : <http://journals.openedition.org/semen/2509> (Publié le 30/04/2007, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 18).

- COUSINS Ben, « Elementary Game Design ». *Develop*, oct. 2004, pp. 51–54. En ligne : <http://www.bencousins.com/index.html> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 15 h 57).
- CYR Dianne & TREVOR-SMITH Haizley, « Localization of Web Design: An Empirical Comparison of German, Japanese, and United States Web Site Characteristics », *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 55, n° 13, 2004, pp. 1199-1208. En ligne : <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/asi.20075> (Publié le 14/07/2004, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 21).
- DAY Timothy, GRAY Robert, LIU Weicheng, et al. « Torchless: Asymmetry in a Shared Screen Dungeon Crawler ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016, pp. 47-53. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309127657_Torchless_Assembly_in_a_Shared_Screen_Dungeon_Crawler (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 25).
- DALL'ARMELLINA Luc, *Des champs du Signe, Du design hypermédia à une écologie de l'écran*. Thèse de doctorat, Université Paris 8, 2003. En ligne : <http://lucdall.free.fr/recherch/telethese.html> (Dernière consultation le 12/08/2020 à 14 h 33).
- DE CERTEAU Michel, *L'Invention du quotidien. Les arts de faire*, Nouvelle édition. Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1990.
- DI FILIPPO Laurent, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25, 2014, pp. 281-308. En ligne : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 26).
- DOZO Björn-Olav, *Mesures de l'écrivain, Profil socio-littéraire et capital relationnel dans l'entre-deux-guerres en Belgique francophone*. Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. Situations, 2011. En ligne : <https://books.openedition.org/pulg/2241?lang=fr> (Publié le 23/10/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 28).
- DOZO Björn-Olav, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », *Culture vidéoludique !*. Liège, Maison des Sciences de l'Homme, Petite Collection MSH, 2019, pp. 21-35.
- FULLERTON Tracy, *Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, deuxième édition. Burlington, Elsevier, 2014 (2008). En ligne : <http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (Dernière consultation le 14/08/2020 à 09 h 52).

- GENVO Sébastien, « Introduction. L'expression vidéoludique ». *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir : Genvo S.), Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005.
- GONZALEZ Pierre, « Production journalistique et contrat de lecture : autour d'un entretien avec Eliseo Veron ». *Quaderni*, vol. 29, n° 1, 1996, pp. 51-59. En ligne : https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1996_num_29_1_1157 (Dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 31).
- HANSEN Damien, *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*. Thèse de mémoire. Université de Liège, 2019. En ligne : <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/8274> (Publié en août 2019, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 33).
- HARRIS John, HANCOCK Mark & SCOTT D. Stacey, « “Beam Me ‘Round, Scotty!”: Studying Asymmetry and Interdependence in a Prototype Cooperative Game ». *CHI PLAY '15 Proceeding of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, Londres, 2015, pp. 775-778. En ligne : <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2793107.2810274> (Publié en octobre 2015, dernière consultation le 13/08/2020 à 10 h 25).
- HARRIS John, HANCOCK Mark & SCOTT D. Stacey, « Leveraging Asymmetries in Multiplayer Games: Investigating Design Elements of Interdependent Play ». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2016. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/309030688_Leveraging_Asymmetries_in_Multiplayer_Games_Investigating_Design_Elements_of_Interdependent_Play (Publié en octobre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 36).
- HENRIOT Jacques, *Le jeu*, 3ème édition. Paris, Éditions Archétype82, coll. « Arts et essais », 1983 (1969). En ligne : https://fr.calameo.com/read/005031003ccbcd2983ca6?fbclid=IwAR1A57qNQZ4_GFM9p3XBQuD-UHmmWwzX-g-AtVRdvVs1-zrbVXbDNFOL4Xg (Dernière consultation le 17/08/2020 à 08 h 57).
- HUREL Pierre-Yves, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*. Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020. En ligne : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377> (Publié le 22/05/2020, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 39).
- IMTIAZ Sarosha, *The Psychology Behind Web Design*. Technical Report, McMaster University, Hamilton. 2016. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/312146392_The_Psychology_Behind_Web_Design (Publié en décembre 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 40).

- LESSARD Jonathan, « Game Genres and High-Level Design Pattern Formations ». *Third Workshop on Design Patterns in Games, colocated with the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, Floride. 2014. En ligne : https://www.researchgate.net/publication/313788977_Game_Genres_and_High-Level_Design_Pattern_Formations (Publié en avril 2014, dernière consultation le 11/08/2020 à 10 h 56).
- LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans le jeu vidéo ». *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (dir. GENVO Sébastien), Paris, L'Harmattan, coll. Communication et Civilisation, 2005, pp. 39-54.
- LIÈGE GAME LAB, « Lexique », *Culture vidéoludique*. Liège, Presses Universitaires de Liège, pp. 138-144.
- MAINGUENEAU Dominique, « Ouverture. Un tournant dans les études littéraires ». *L'analyse du discours dans les études littéraires* (dir. AMOSSY Ruth et MAINGUENEAU Dominique), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, coll. Cribles, 2003, pp. 15-25.
- MAINGUENEAU Dominique, « L'ethos discursif et le défi du web ». *Itinéraires*, n° 2015-3, 2016. En ligne : <http://journals.openedition.org/itineraires/3000> (Publié le 01/07/2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 01).
- MAINGUENEAU Dominique, *Analyser les textes de communication*, Nouvelle édition revue et mise à jour. Paris, Armand Colin, coll. ICOM, 2016.
- MONTEMBEAULT Hugo & DESLONGCHAMPS-GAGNON Maxime. « The Walking Simulator's Generic Experiences ». *Press Start*, vol. 5, n° 2, 2019, pp. 1-28. En ligne : <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9> (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 05).
- NEALE Steve, *Genre and Hollywood*. Londres, Routledge, 2000. En ligne : <https://www.semantic-scholar.org/paper/Genre-and-Hollywood-Neale/550bb6a39c281782748743bec410d3b3d839c52e> (Dernière consultation le 12/08/2020 à 15 h 19).
- NETO Abel, *Exploring the Game MasterPlayer relationship in video games*. Thèse de mémoire, Université de Porto, 2016. En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Exploring-the-Game-Master-Player-relationship-in-Neto/ca3795159888603d5089c8688d102fd5247624df> (Publié en 2016, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 06).
- O'DONNELL John, *Why Are There Not More Asymmetrical Sports?*, à paraître.
- ODIN Roger, « La théorie du cinéma, enfin en crise ». *CiNéMAS*, vol. 17, n° 2-3, 2007, pp. 9-32. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2007-v17-n2-3-cine1887/016748ar/> (Publié le 16/11/2017, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 07).

- ROBERTS J. Thomas, *An aesthetics of junk fiction*. Athènes, University of Georgia Press, 1990, pp. 176-181. En ligne : https://archive.org/details/aestheticsofjunk0000robe/page/178/mod_e/2up (Dernière consultation le 13/08/2020 à 18 h 35).
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, coll. Poétique, 1989.
- SIMON Bart, « Indie Eh? Some kind of Game Studies ». *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n° 11, 2012, pp. 1-7. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129> (Publié le 31/12/2012, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 09).
- SOUCHIER Emmanuel, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale ». *Communication et Langage*, n° 154, 2007, pp.23-38. En ligne : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2007_num_154_1_4688 (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 11).
- SPECK Robert S., *Designing Asymmetrical Collaborative Gameplay for Heterogeneous Device Ecosystems*, Thèse de mémoire, Université Drexel, 2013. En ligne : <https://idea.library.drexel.edu/islandora/object/idea%3A4256> (Publié en juin 2013, dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 12).
- SURINX François-Xavier, *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo*. Thèse de mémoire, Université de Liège, à paraître.
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, deuxième édition. Paris, La Découverte, collection Poche, 2017 (2011).
- TUDOR Andrew, *Theories of film*. New York, Viking Press, 1973, p. 138. En ligne : <https://www.academia.edu/586144/Genre> (Dernière consultation le 15/08/2020 à 10 h 18).
- WOLF Mark J. P., « Genre and the video game ». *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press, 2000, pp. 113-134. En ligne : https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game (Dernière consultation le 11/13/2020 à 11 h 13).

Références complémentaires

- NINTENDO, *Mario Kart 64: Instruction Booklet*. Victoria, Nintendo Australia, 1997. En ligne : https://www.mariomayhem.com/downloads/mario_instruction_booklets (Dernière consultation le 11/08/2020 à 11 h 14).

Sitographie

- BARNETTE Izsak, « Nintendo's Greatest Commercial Failure », *goombastomp.com*, 2018. En ligne : <https://goombastomp.com/wii-u-nintendo-greatest-commercial-failure> (Publié le 18/11/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 35).
- BAZIN Pierre, « Les développeurs indépendants en colère contre la nouvelle politique de Steam », *konbini.com*, 2018. En ligne : <https://www.konbini.com/fr/techetinnovation/developpeurs-independants-colere-nouvelle-politique-steam> (Publié le 04/12/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 36).
- BENOIT Benjamin, « De "Pac-Man" à "Evolve", 35 ans de jeux vidéo asymétriques », *lemonde.fr*, 2015. En ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/02/10/de-pac-man-a-evolve-35-ans-de-jeux-video-asymetriques_4571740_4408996.html (Publié le 10/02/2015 à 17 h 37, dernière m. le 10/02/2015 à 21 h 07, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 22).
- BENOIT-GONIN Corentin, « Evolve passe en free to play sur PC... dès aujourd'hui », *journaldugeek.com*, 2016. En ligne : <https://www.journaldugeek.com/2016/07/07/evolve-free-to-play-pc-aujourd'hui> (Publié le 07/07/2016 à 10 h 11, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 23).
- BURGUN Keith, « Debunking Asymmetry », *gamasutra.com*, 2013. En ligne : https://www.gamasutra.com/blogs/KeithBurgun/20130923/200828/Debunking_Asymmetry.php (Publié le 23/09/2013 à 20 h 33, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 24).
- Collectif THE ICEHOUSE, « Publier son jeu sur Steam, témoignage du collectif The IceHouse », *indiemag.fr*, 2015. En ligne : <https://www.indiemag.fr/articles/publier-son-jeu-steam-temoignage-du-collectif-icehouse> (Publié le 11/09/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 24).
- CORCORAN « leafo » Leaf, « Introducing open revenue sharing », *itch.io*, 2015. En ligne : <https://itch.io/updates/introducing-open-revenue-sharing> (Publié le 04/03/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 25).
- DA SILVA « Pilif » Philippe, « Evolve passe en Free to Play sur PC », *gamelove.com*, 2016. En ligne : <http://www.gamelove.com/news-actu/evolve-passe-en-free-to-play-sur-pc-145727> (Publié le 07/07/2016 à 06 h 07, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 27).

- DELAHAYE « Netsabes » Sébastien, « The Flock bientôt dans Steam », *nofrag.com*, 2014. En ligne : <https://nofrag.com/the-flock-bientot-dans-steam/> (Publié le 28/04/2014, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 28).
- GALYONKIN Sergei, « Learn about Steam Spy », *steamspy.com*. (en ligne) <https://www.steamspy.com/about> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 29).
- GALYONKIN Sergei, « What's going on with Steam Spy », *galyonk.in*, 2018. En ligne : <https://galyonk.in/whats-going-on-with-steam-spy-deed5d699233> (Publié le 27/04/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 30).
- GENGLER « Tiris » Hervé, « Gameplay asynchrone et asymétrique », *gameblog.fr*, 2012. En ligne : http://www.gameblog.fr/blogs/Tiris/p_69669_gameplay-asynchrone-et-asymetrique (Dernière mäj. le 07/05/2018, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 32).
- GOETZMANN Marc & ZUPPINGER Thibaud, « Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique ? », *implications-philosophiques.org*, 2016. En ligne : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrain-philosophique/> (Publié le 18/07/2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 33).
- HERN Alex, « Valve kills Steam Greenlight — here's why it matters », *theguardian.com*, 2017. En ligne : <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/13/valve-kills-steam-greenlight-heres-why-it-matters> (Publié le 13/02/2017 à 13 h 31, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 35).
- JEUXVIDEO.COM, « Nintendo ne veut pas reproduire les erreurs de la Wii U », *jeuxvideo.com*, 2017. En ligne : <http://www.jeuxvideo.com/news/595067/nintendo-ne-veut-pas-reproduire-les-erreurs-de-la-wii-u.htm> (Publié le 16/01/2017 à 10 h 12, consultation le 10/08/2020 à 17 h 48).
- LE MONDE & AFP, « L'action Nintendo s'effondre à la Bourse de Tokyo », *lemonde.fr*, 2011. En ligne : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/06/09/l-action-nintendo-s-effondre-a-la-bourse-de-tokyo_1533876_651865.html (Publié le 09/06/2011 à 14 h 47, dernière mäj. le 09/06/2011 à 14 h 47, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 48).
- MAINGUENEAU Dominique, « Glossaire », *dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr*. En ligne : <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/glossaire.html#Hypergen> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 35).

- MAMBRUCCHI « Jarod » Steve, « Accès anticipé : les consignes de Valve », *gamekult.com*, 2014. En ligne : <https://www.gamekult.com/actualite/acces-anticipe-les-consignes-de-valve-140977.html> (Publié le 21/11/2014 à 14 h 30, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 36).
- MAURICE Cyrielle, « Rencontre avec Itch.io, la plateforme de jeux vidéo indépendants alternative à Steam », *numerama.com*, 2016. En ligne : <https://www.numerama.com/pop-culture/217216-rencontre-avec-itch-io-la-plateforme-de-jeux-video-independants-alternative-a-steam.html> (Publié le 17/12/2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 37).
- NINTENDO, « Nintendo All-Access Presentation @ E3 2012 », 1 h 10 min 43 s, *youtube.com*, 2012. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=e1dUDq74cHo> (Publié le 07/06/2012, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 30)
- RATEAU « Silent_Jay » Julien, « Billet : La concurrence Steam versus Epic Games sur PC est salubre », *jeuxvideo.com*, 2019. En ligne : <https://www.jeuxvideo.com/news/1077192/billet-la-concurrence-steam-versus-epic-games-sur-pc-est-salubre.htm> (Publié le 22/07/2019 à 10 h 38, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 37).
- S. David, « La Wii U, un CPU horrible et lent ? », *comptoir-hardware.com*, 2012. En ligne : <https://www.comptoir-hardware.com/actus/divers-a-fonkeries/19705-la-wii-u-un-cpu-horrible-et-lent-.html> (Publié le 24/11/2012 à 20 h 51, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 38).
- SATIN « MrDeriv » Jeremy, « Incarnez une pierre dans Rock Simulator 2014 », *jeuxvideo.com*, 2014. En ligne : <https://www.jeuxvideo.com/news/2014/00073079-incarnez-une-pierre-dans-rock-simulateur-2014.htm> (Publié le 27/06/2014 à 14 h 23, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 39).
- SCHREIER Jason, « Evolve delayed to February 2015 », *kotaku.com*, 2014. En ligne : <https://kotaku.com/evolve-delayed-to-february-2015-1616525243> (Publié le 05/08/2014 à 16 h 10, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 40).
- SHAFER Jon, « Asymmetry », *jonshaferdesign.com*, 2013. En ligne : <https://jonshaferdesign.com/2013/01/09/asymmetry/> (Publié le 09/01/2013, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 40).
- WALKER Patrick, « Early Access popularity growing, but only 25% have released as a full game », *gamesindustry.biz*, 2014. En ligne : <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-13-early-access-popularity-growing-but-only-25-percent-have-released-as-a-full-game> (Publié le 14/11/2014, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 42).

ZACCARINI William, « Evolve : Turtle Rock propose 135 euros de DLC non inclus dans le season pass. Un scandale ! », *hitek.fr*, 2015. En ligne : https://hitek.fr/actualite/evolve-turtle-rock-135-euros-dlc-non-inclus-season-pass_5011 (Publié le 13/02/2015, dernière consultation le 10/08/2020 à 11 h 12).

Articles encyclopédiques :

- CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES, « Analogie », *cnrtl.fr*. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/analogie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06)
- CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES, « Asymétrie », *cnrtl.fr*. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/asymetrie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).
- CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES, « Dissymétrie », *cnrtl.fr*. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/dissym%C3%A9trie> (Dernière consultation le 13/08/2020 à 09 h 53).
- CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES, « Symétrie », *cnrtl.fr*. En ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/symetrie> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).
- DICTIONNAIRE LAROUSSE, « Commensurable », *larousse.fr*. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/commensurable/17477> (Dernière consultation le 15/08/2020 à 09 h 22).
- DICTIONNAIRE LAROUSSE, « Proportion », *larousse.fr*. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/proportion/64391> (Dernière consultation le 26/02/2020 à 15 h 06).
- GAMEART.EU, « Lexique du jeu vidéo : Gameplay », *gameart.eu*. En ligne : <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/gameplay.html> (Dernière consultation le 10/08/20 à 17 h 45).
- TVTROPES.ORG, « Asymmetric Multiplayer », *Tvtropes.org*. En ligne : <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AsymmetricMultiplayer> (Dernière consultation le 10/08/20 à 17 h 45).

Pages complémentaires :

- « Accès anticipé », *partner.steamgames.com*. En ligne : <https://partner.steamgames.com/doc/store/earlyaccess> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 50).
- « Accord de souscription Steam », *store.steampowered.com*. En ligne : https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/french/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 50).
- « Accord sur la protection de la vie privée », *store.steampowered.com*. en ligne : https://store.steampowered.com/privacy_agreement/?l=french (Dernière révision le 20/02/2020, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 51)
- « Analyse des correspondances multiples (ACM ou AFCM) », *xlstat.com*. En ligne : <https://www.xlstat.com/fr/solutions/fonctionnalites/analyse-des-correspondances-multiples-acm-ou-afcm> (Dernière consultation le 26/10/2019 à 11 h 13).
- « butler », *itch.io*. En ligne : <https://itch.io/docs/butler/> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 52).
- « Of Guards and Thieves », *steamcommunity.com*. En ligne : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=146300701> (Dernière mäj. Le 27/01/2016 à 04 h 41, dernière consultation le 14/08/2020 à 15 h 44).
- « Règlement général sur la protection des données », *eur-lex.europa.eu*. En ligne : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:32016R0679> (Dernière révision le 27 avril 2016, dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 53).
- « Rejoindre le programme de distribution Steamworks », *partner.steamgames.com*. En ligne : <https://partner.steamgames.com/steamdirect?l=french> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 54).
- « Steam Direct Product Submission Fee », *store.steampowered.com*. En ligne : <https://store.steampowered.com/sub/163632/> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 55).
- « Top 25 Public Companies by Game Revenues », *newzoo.com* : <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/> (Dernière consultation le 10/08/2020 à 17 h 55).

Compilation de données réalisée sur Excel 2019, 2020 (Microsoft, 1985).

Analyse statistique réalisée sur XLSTAT 2019 (Addinsoft, 2016) versions Windows10 et Apple macOS Mojave

Corpus primaire

Pages Steam des jeux étudiés

7 Bones and 7 Stones - The Ritual, RunAroundGames, à paraître, Microsoft Windows. En ligne : [https://store.steampowered.com/app/712080/7 Bones and 7 Stones The Ritual/](https://store.steampowered.com/app/712080/7_Bones_and_7_Stones_The_Ritual/) (Dernière mäj. le 18/06/2020 à 20 h 42 ; dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 38).

Abyss Crew, PGM Studio, 2020, Microsoft Windows. En ligne : [https://store.steampowered.com/app/769520/Abyss Crew/](https://store.steampowered.com/app/769520/Abyss_Crew/) (Dernière mäj. le 26/07/2020 à 12 h 44 ; dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 41).

Aftercharge, Chainsawesome Games, 2019, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/492760/Aftercharge/> (Dernière mäj. le 28/05/2019 à 17 h 15 ; dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 45).

A Year Of Rain, Daedalic Entertainment, 2020, Microsoft Windows. En ligne : [https://store.steampowered.com/app/319540/A Year Of Rain/](https://store.steampowered.com/app/319540/A_Year_Of_Rain/) (Dernière mäj. le 06/02/2020 à 18 h 18 ; dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 46).

BeeBeeQ, Popup Asylum, 2018, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/494250/BeeBeeQ/> (Dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 47).

Bionic Attack, The Selenite Forge, 2017, Microsoft Windows. En ligne : [https://store.steampowered.com/app/632380/Bionic Attack/](https://store.steampowered.com/app/632380/Bionic_Attack/) (Dernière mäj. le 25/09/2017 à 19 h 50, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 49).

Bohrdom, Cole Allen, 2018, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/945530/Bohrdom/> (Dernière mäj. le 02/04/2019 à 22 h 16, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 51).

Boss Defiance, Tiny Pixel, Gamera Interactive, 2017, Microsoft Windows. En ligne : [https://store.steampowered.com/app/619470/Boss Defiance Heroic Edition/](https://store.steampowered.com/app/619470/Boss_Defiance_Heroic_Edition/) (Dernière mäj. le 04/08/2020 à 18 h 54, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 52).

BOSSGARD, Sand Sailor Studio, 2020, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/865980/BOSSGARD/> (Dernière mäj. le 10/06/2020 à 15 h 16, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 53).

Carly and the Reaperman - Escape from the Underworld, Odd Raven Studio, 2018, Microsoft Windows.

En ligne : https://store.steampowered.com/app/547480/Carly_and_the_Reaperman_Escape_from_the_Underworld/ (Dernière mäj. le 29/01/2020 à 16 h, dernière consultation le 08/08/2020 à 10 h 54).

Clandestine, Logic Artist, 2015, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/290530/Clandestine/> (Dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 01).

Containment Initiative, Gwyn Games, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/527700/Containment_Initiative/ (Dernière mäj. le 15/07/2020 à 13 h 50, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 02).

Cookies vs. Claus, Joshua Williams, Evil Tortilla Games Inc., 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/752910/Cookies_vs_Claus/ (Dernière mäj. le 06/07/2020 à 19 h 24, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 03).

COUCH VERSUS, Mubarak AlKhuzae, 2019, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/957280/COUCH_VERSUS/ (Dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 05).

Daemonical, Fearem, Gamifier, 2018, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/779100/Daemonical/> (Dernière mäj. le 24/12/2018 à 17 h 33, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 10).

Death Stair, Fun Sponge Games, Missing Link Games, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/444880/Death_Stair/ (Dernière mäj. le 15/11/2016 à 11 h 11, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 14).

Eye in the Sky, VinLia Games, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/566700/Eye_in_the_Sky/ (Dernière mäj. le 04/12/2019 à 13 h 8, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 15).

Fiery Disaster, Vogelfänger, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/538920/Fiery_Disaster/ (Dernière mäj. le 06/02/2017 à 21 h 22, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 16).

Glitchrunners, Torque Studios, Green Man Gaming Publishing, 2016, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/446870/Glitchrunners/> (Dernière mäj. le 01/06/2016 à 18 h 5, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 18).

GoalkeepVr, DigitalBadger Design, 2017, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/573550/GoalkeepVr/> (Dernière mäj. le 18/10/2017 à 17 h 1, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 19).

GunFleet, Areo Gaming, 2017, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/568580/GunFleet/> (Dernière mäj. le 22/05/2017 à 23 h 25, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 32).

Hacktag, Piece of Cake studios, 2018, Microsoft Windows, Apple Mac OS. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/622770/Hacktag/> (Dernière mäj. le 07/08/2020 à 19 h 1, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 36).

Hide or Die, VecFour Digital, 2020, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/731620/Hide_Or_Die/ (Dernière mäj. le 25/06/2020 à 5 h 25, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 37).

Horror Legends, October Games, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/965640/Horror_Legends/ (Dernière mäj. le 02/08/2020 à 05 h 10, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 38).

Insurgency, New World Interactive, 2014, Microsoft Windows, Apple Mac OS, SteamOS & Linux. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/222880/Insurgency/> (Dernière mäj. le 28/03/2020 à 23 h 36, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 40).

Jake and the Giant, MoonShine Games, 2018? Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/940240/Jake_and_the_Giant/ (Dernière mäj. le 09/02/2019 à 15 h 15, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 41).

Late for Work, Salmi Games, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/623540/Late_For_Work/ (Dernière mäj. le 29/06/2020 à 17 h 37, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 42).

Legend of Dungeon: Masters, Robot Loves Kitty, 2015, Microsoft Windows, Apple Mac OS, SteamOS & Linux. En ligne : https://store.steampowered.com/app/405980/Legend_of_Dungeon_Masters/ (Dernière mäj. le 08/02/2016 à 16 h 16, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 45).

Levers & Buttons, 5 Hours of Sleep, 2019, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/1036550/Levers_Buttons/ (Dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 46).

Light Bearers, FAT BOMB STUDIOS LLC, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/765710/Light_Bearers/ (Dernière mäj. le 10/04/2020 à 14 h 06, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 47).

Nemesis Perspective, Evocat Games, Kajak Games, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/537140/Nemesis_Perspective/ (Dernière mäj. le 20/08/2018 à 17 h 08, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 51).

Nemesis Realms, Evocat Games, 2018, Microsoft Windows, En ligne : https://store.steampowered.com/app/716750/Nemesis_Realms/ (Dernière mäj. le 27/04/2018 à 14 h 24, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 52).

OBEY, Dez, The Lo-Fi Apocalypse Inc., 2020, Microsoft Windows, Apple MacOS, SteamOS & Linux. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/346970/OBEY/> (Dernière mäj. le 22/07/2020 à 0 h 52, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 52).

Of Guards And Thieves, Subvert Games, Polygon Moon, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/302590/Of_Guards_And_Thieves/ (Dernière mäj. le 11/07/2020 à 14 h 52, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 54).

Omega Extinction, Twin Vault Games, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/670230/Omega_Extinction/ (Dernière mäj. le 14/03/2018 à 04 h 57, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 55).

Panoptic, Team Panoptes, 2019, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/541930/Panoptic/> (Dernière mäj. le 22/07/2020 à 14 h 03, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 56).

Paralysis, Justin Jackson, 2018, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/688800/Paralysis/> (Dernière mäj. le 30/06/2018 à 17 h 37, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 57).

Reiner Knizia's The Confrontation, Offworld Games LLC, 2015, Microsoft Windows, Apple MacOS. En ligne : https://store.steampowered.com/app/395190/Reiner_Knizias_The_Confrontation/ (Dernière mäj. le 06/01/2020 à 07 h 44, dernière consultation le 08/08/2020 à 11 h 59).

Rising Storm Game of the Year Edition, Tripwire Interactive, Anti Matter Games, 2013, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/234510/Rising_Storm_Game_of_the_Year_Edition/ (Dernière mäj. le 23/03/2016 à 19 h 09, dernière consultation le 08/08/2020 à 12 h).

Rising Storm 2: Vietnam, Antimatter Games, Tripwire Interactive, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/418460/Rising_Storm_2_Vietnam/ (Dernière mäj. le 02/04/2020 à 17 h 35, dernière consultation le 08/08/2020 à 12 h 03).

Scuttlers, Open Mid Interactive, 2018, Microsoft Windows, Apple MacOS, SteamOS & Linux. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/689040/Scuttlers/> (Dernière mäj. le 30/03/2018 à 17 h 26, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 05).

Scythe: Digital Edition, The Knights of Unity, Asmodee Digital, 2018, Microsoft Windows, Apple MacOS. En ligne : https://store.steampowered.com/app/718560/Scythe_Digital_Edition/ (Dernière mäj. le 08/04/2020 à 19 h 17, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 07).

Sophie's Guardian, GameCoder Studios, Render Farm Studios, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/530830/Sophies_Guardian/ (Dernière mäj. le 29/06/2019 à 0 h 58, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 09).

Supa Kila Monsta Hunta, Tadej Fius, MediaAtlas, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/537920/Supa_Kila_Monsta_Hunta/ (Dernière mäj. le 09/07/2017 à 02 h 47, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 10).

SurvHive, Rocking Hamster, 2016, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/499230/SurvHive/> (Dernière mäj. le 26/05/2017 à 10 h 46, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 12).

Temple Scramble, Birdwards, 2018, Microsoft Windows, Apple MacOS, SteamOS & Linux. En ligne : https://store.steampowered.com/app/953550/Temple_Scramble/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 13).

The Day They Landed, Studio Axiom, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/761880/The_Day_They_Landed/ (Dernière mäj. le 25/01/2018 à 22 h 48, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 15).

The Flock, Vogelslap, 2015, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/290490/The_Flock/ (Dernière mäj. le 24/11/2016 à 04 h 16, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 17).

The Great Emu War, Suspicious Box, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/976980/The_Great_Emu_War/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 18).

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist, Ubisoft Toronto, Ubisoft, 2013, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/235600/Tom_Clancys_Splinter_Cell_Blacklist/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 19).

Ungrounded: Ripple Unleashed VR, Joie Liba, William Wu, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/676170/Ungrounded_Ripple_Unleashed_VR/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 21).

VR Party Club, Callenshaw Indiegames, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/949150/VR_Party_Club/ (Dernière mäj. le 10/03/2020 à 04 h 05, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 22).

VR The Diner Duo, Whirlybird Games, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/530120/VR_The_Diner_Duo/ (Dernière mäj. le 19/12/2017 à 09 h 35, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 23).

Wanted Corp., Eko Software, 2016, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/340560/Wanted_Corp/ (Dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 24).

We Were Here Too, Total Mayhem Games, 2018, Microsoft Windows, Apple MacOS. En ligne : https://store.steampowered.com/app/677160/We_Were_Here_Too/ (Dernière mäj. le 24/06/2020 à 14 h 35, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 25).

Where's Baby, Well Bred Rhino, 2019, Microsoft Windows, Apple MacOS. En ligne : https://store.steampowered.com/app/895610/Wheres_Baby/ (Dernière mäj. le 02/04/2019 à 19 h 51, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 26).

Whiskered Away, 2cute, The Crimson Nights Team, 2018, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/890930/Whiskered_Away/ (Dernière mäj. le 30/07/2018 à 04 h 19, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 28).

White Noise 2, Mikstone Studios, 2017, Microsoft Windows, Apple MacOS, SteamOS & Linux. En ligne : https://store.steampowered.com/app/503350/White_Noise_2/ (Dernière mäj. le 22/08/2018 à 13 h 18, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 30).

Wurst Defender Coop Edition, Sven Möhring, 2017, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/740990/Wurst_Defender_Coop_Edition/ (Dernière mäj. le 30/06/2018 à 19 h 47, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 31).

ZEscape, Madhouse Software, 2018, Microsoft Windows. En ligne : <https://store.steampowered.com/app/517280/ZEscape/> (Dernière mäj. le 25/10/2018 à 10 h 27, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 32).

探灵笔记-1v5(Notes of Soul), 搞快点工作室, 拾遗社, Microsoft Windows. En ligne : https://store.steampowered.com/app/991780/1V5Notes_of_Soul/ (Dernière maj. le 10/08/2020 à 10 h 34, dernière consultation le 10/08/2020 à 16 h 33).

Ludographie supplémentaire

Call of Duty: Black Ops, Treyarch, Activision, 2010, Microsoft Windows, Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS, Playstation Vita.

Darwin Project, Scavengers Studio, 2020, Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One.

Fortnite, People Can Fly, Epic Games, 2017, Microsoft Windows, Apple Mac OS, Android, iOS, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

Hearthstone, Blizzard Entertainment, 2012, Microsoft Windows, Apple Mac OS, Android, iOS.

Mario Kart 64, Nintendo, Nintendo E.A.D., 1996, Nintendo 64

Mario Kart 8, Nintendo, Nintendo E.A.D., 2014, Nintendo WiiU

Overwatch, Blizzard Entertainment, 2014, Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

Team Fortress 2, Valve Corporation, 2007, Microsoft Windows, Apple Mac OS, Linux, Playstation 3, Xbox 360.

Sources audiovisuelles des jeux étudiés

- 7 Bones and 7 Stones** : RunAroundGames, « Full Gameplay Match of "7 Bones and 7 Stones - The Ritual" », 18 min 31 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=cY9hqYCD9Bw> (Publié le 30/11/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 09)
- A year of Rain** : SergiuHellDragoonHQ, « A Year of Rain - Gameplay (PC/UHD) », 39 min 15 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=Hn-qr4MFZzM> (Publié le 05/11/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 11)
- Abyss Crew** : Abyss Crew Official, « Abyss Crew Stream », 1h 12min 32s, *youtube.com*, 2020. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=91rFr8OSJ6A> (Publié le 05/05/2020, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 12)
- Aftercharge** : AllGamesWorldHd, « Aftercharge Gameplay (PC Game). », 17 min 31 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=xZc1qvwQMXI> (Publié 27/01/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 14)
- Bohrdom** : Check'n Games, « Check'n Bohrdom », 10 min 53 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=HOg7GSsLiFk> (Publié le 18/01/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 15)
- Boss Defiance** : Stumpt, « Boss Defiance - #1 – Reverse CRAWL?! (4 Player Gameplay) », 16 min 17 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=kMGcQxf_gKRE (Publié le 26/08/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 15)
- Containment Initiative** : The Hidden Object Guru, « What is Containment Initiative? (Co-Op) », 17 min 53 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=dPCJC1dHuWI> (Publié le 18/01/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 17)
- Daemonical** : Wankil Studio - Les VOD, « VOD - Laink et Terracid // Daemonical », 41 min 59 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=162NUtQh3vM> (Publié le 29/10/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 19)
- Eye in the Sky** : Cas and Chary VR, « ESCAPE ROOM GAME VR CO-OP + GIVEAWAY! | Eye in the Sky VR Review (HTC Vive Gameplay) », 14 min 33 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=5RRYmAUK1O4> (Publié le 24/09/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 21)
- Hacktag** : Bazar du Grenier, « Découverte COOP - HACTKAG », 25 min 57 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=LAfU4qGub28> (Publié le 03/08/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 23)

- Hide or Die** : Monto, « HIDE OR DIE IS BACK! », 26 min 04 s, *youtube.com*, 2020. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=N4Mf4awTD8> (Publié le 01/05/2020, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 24)
- Horror Legends** : Omar Sebal, « THE PUMPKIN MONSTER (SAM) IS AFTER MY LIFE!!!! - Horror Legends (feat. TheGameSalmon) », 11 min 43 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=Dl5fWA-MeEM> (Publié le 22/02/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 25)
- Insurgency** : RecoGaming, « Insurgency Gameplay 1080p », 28 min 26 s, *youtube.com*, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=vg44WNMMd0Q> (Publié le 12/08/2016, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 28)
- Late for work** : Waffle Bros, « VR MEGA-GORILLA MULTIPLAYER! -- Let's Play Late for Work (HTC Vive VR Gameplay)(Versus Multiplayer) », 10 min 15 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=eXg-ltiPzKs> (Publié le 02/04/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 31)
- Lever & Buttons** : Ars Electronica, « Levers and Buttons / Five Hours of Sleep (AT) », 1 min 09 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=oy7juZs5ILU> (Publié le 04/09/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 33)
- Light Bearers** : Scyushi, « HIDE AND SEEK TAG!? | Light Bearers Online (Free to Play) », 11 min 52 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1jEpmLaT1t8> (Publié le 02/03/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 34)
- Nemesis Perspective** : Neuvron – Virtual Reality, « Becoming the raid boss! - Nemesis Perspective VR - HTC Vive Asymmetric Multiplayer Gameplay », 05 min 35 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=HUtA_-lcgUM (Publié le 15/06/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 35)
- Nemesis Realms** : Ctop, « Be The MASSIVE BOSS! - Nemesis Realms Gameplay - VR HTC Vive Multiplayer », 14 min 49 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=H72keD0spSc> (27/01/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 36)
- OBEY** : Good Clean Gaming, « OBEY Gameplay », 35 min 42 s, *youtube.com*, 2015. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=ajvcaoyLS_c (Publié le 22/05/2015, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 37)
- Of Guards and Thieves** : Zoino, « Of Guards and Thieves Demonstration Gameplay », 14 min 37 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=0On6r2OXjRo> (Publié le 23/10/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 39)

- Omega Extinction** : Twin Vault Games, « Omega Extinction- Gameplay Trailer 1 », 50 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=BacTYn9r4GA> (Publié le 01/10/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 41)
- Rising Storm 2: Vietnam** : Tantwo, « Rising Storm 2: Vietnam Review (2020) », 09 min 26 s, *youtube.com*, 2020. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=oUeYSk_fbvc (Publié le 07/06/2020, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 42)
- Rising Storm: Game of the Year Edition** : GameSpot, « Rising Storm: Game of the Year Edition Trailer », 02 min 17, *youtube.com*, 2014. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=AB1MXfv-tI> (Publié le 21/04/2014, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 44)
- Sophie's Guardian** : Render Farm Studios, « Sophie's Guardian Gameplay », 01 min 39 s, *youtube.com*, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=Jy5dH3RY904> (Publié le 20/10/2016, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 45).
- SurvHive** : YOGSCAST Lewis & Simon, « TTT (Trouble in Thing Town) - SurvHive », 20 min 28 s, *youtube.com*, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=XlntJrbH6e4> (Publié le 03/11/2016, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 46)
- The Flock** : NukemDukem, « The Flock Gameplay Walkthrough Part 1 Let's Play Playthrough Review 1080p HD », 41 min 35 s, *youtube.com*, 2015. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=xhy-wGn9NMk> (Publié le 21/08/2015, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 48)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist** : Karralie Fitzgerald, « Splinter Cell: Blacklist - Spies vs. Mercs Blacklist Full Round Gameplay MVP », 22 min 56 s, *youtube.com*, 2013. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=jkWYnCAhr60> (Publié le 22/08/2013, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 50)
- Ungrounded: Ripple Unleashed VR** : Joie Liba, « Ungrounded: Ripple Unleashed VR - Official Trailer », 02 min 48 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=qOJ9yZLvDmY> (Publié le 17/08/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 51)
- VR Party Club** : vrgamecritic, « VR Party Club - Early Access Trailer [VR, HTC Vive, Oculus Rift, WMR] », 01 min 27 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=dpV-DruB1uY> (Publié le 16/10/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 52)

VR The Diner Duo : Ctop, « VR The Diner Duo Gameplay - Flipping Burgers with Sarah! - Let's Play VR The Diner Duo », 23 min 32 s, *youtube.com*, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=hKvXE0svOIA> (Publié le 03/12/2016, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 54)

We Were Here Too : Wankil Studio - Les VOD, « VOD - Laink et Terracid // We Were Here Too », 02 h 09 min 53 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=WjyyI-GY6Pk> (Publié le 19/05/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 56)

Whiskered Away : Whiskered Away, « Whiskered Away GGJ17 Gameplay », 18 min 57 s, *youtube.com*, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=GEJX1w07tJI> (Publié le 27/01/2017, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 57)

ZEscape : PietSmiet, « ECHTE PANIK, LAUF 🎮 ZEscape », 15 min 48 s, *youtube.com*, 2018. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=oZ_vR0R2vRA (Publié le 25/07/2018, dernière consultation le 16/08/2020 à 16 h 59)

探灵笔记-1v5(Notes of Soul) : OGZxFTWGlitcher, « 探灵笔记-1v5(Notes of Soul) », 37 min 09 s, *youtube.com*, 2019. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=DFqmtnVfL_8 (Publié le 22/01/2019, dernière consultation le 16/08/2020 à 17 h 00).

LEXIQUE

Action adventure : genre vidéoludique axé vers l'exploration, la découverte ou l'interaction avec l'environnement et combinant des éléments du jeu d'action et du jeu d'aventure.

Asymétrie : nom donné à la différence tangible des *gameplays* des joueurs dans un jeu multijoueur, argument commercial utilisé dans la communication des jeux.

Asymétrisation : processus visant à différencier certains éléments du *gameplay* d'un jeu vidéo multijoueur.

Battle royale : sous-genre du jeu mélangeant survie et jeu de tir, visant à téléporter un très grand groupe de joueurs devant s'affronter jusqu'au dernier dans une zone délimitée qui se réduit tout au long de la partie.

Beat'em up : également connu sous le terme faussement anglais *beat them all*, sous-genre jeu de combat visant à éliminer des vagues d'ennemis de plus en plus puissants à l'aide de capacités d'attaque.

Board games : sous-genre du *party game* reproduisant le *gameplay* des jeux classiques de plateau.

Capture the flag : type de mission couramment présente dans les jeux de confrontation, séparation de deux équipes selon un objectif biface visant à capturer et défendre un « drapeau » qui se traduit le plus souvent par une zone ou un objet.

Casual : pour *casual gaming*, catégorie de jeu destinée à des joueurs ne pouvant s'investir dans de très longues sessions de jeu.

Compétence : (de jeu) traduction de *ability*, terme de *game design* signifiant les actions que les joueurs peuvent accomplir, souvent synonyme de mécanique de jeu.

Contenu additionnel : ou *downloading content*, contenu téléchargeable proposé après la date de sortie du jeu et permettant d'en prolonger la durée de vie.

Coopération : structure de *game design* visant à créer une interdépendance le plus souvent bidirectionnelle entre deux joueurs, lesquels doivent accomplir une même condition de victoire avec des sous-objectifs différenciés.

Cross-platform : également nommé *cross-play*, fonctionnalité en ligne ou locale permettant de jouer avec plusieurs consoles ou supports de jeu compatibles.

Data analysis : analyse de données par des entreprises spécialisées à des fins commerciales.

Death match : ou *match à mort*, type de confrontation empruntant les caractéristiques du jeu de tir et opposant souvent deux équipes de joueurs sur une même carte.

Dissymétrie : asymétrie partielle. Voir **asymétrie**.

Early Access : ou *accès anticipé*, modèle commercial visant à délivrer le jeu avant le terme de son *game design* pour bénéficier d'une source de revenus.

Équilibrage : (des *gameplays*) : nom donné à l'ensemble des opérations de *game design* visant à stabiliser une trop grande pression de la structure du jeu et une trop grande liberté d'action des joueurs, soit vérifier que chacun des joueurs a le même potentiel de victoire.

First person shooter : sous-genre du jeu de tir dont la focalisation du personnage est en vue à la première personne, donc sans vue sur le corps de l'avatar.

Game design : terme rassemblant l'ensemble des processus de création du jeu, de ses règles et d'autres composantes.

Indie : pour *independent game*, catégorie de jeux réalisés par des indépendants ou revendiqués comme tels.

Infiltration : genre vidéoludique demandant au joueur de s'infiltrer dans un lieu et d'éviter de se faire repérer par des ennemis, dans le but d'accomplir certains objectifs.

Jeu massivement multijoueur : jeu en ligne rassemblant de très grands nombres de joueurs, souvent associé au jeu de rôle en ligne.

Level design : ensemble des processus visant à construire l'environnement numérique où l'avatar évolue : monde ouvert, plateformes aériennes, etc.

Maître du jeu : figure incontournable du jeu de rôle, statut d'un joueur devant gérer le fil conducteur de l'histoire, le respect des règles et les dynamiques des joueurs.

Mode de jeu : circonscription d'un jeu en un mode séparé, différent d'autres modes ou du jeu principal.

Multijoueur : statut de tout jeu construit pour être joué à plusieurs au même moment.

Objectif : condition de victoire d'un jeu pouvant prendre des formes et amplitudes différentes.

Party game : genre vidéoludique basé sur l'accomplissement de mini-jeux et dont l'objectif est souvent synonyme d'ambiance et de convivialité.

Platformer : genre vidéoludique demandant à un joueur d'évoluer sur des plateformes aériennes, souvent en défilement horizontal.

Puzzle Game : genre vidéoludique axé sur la réflexion et la résolution d'énigmes.

Real time strategy : genre vidéoludique de stratégie en temps réel, souvent séquencée au tour par tour, demandant de gérer des ressources et armées qui sont impactées par les différents choix du joueur dans le but d'affronter un adversaire ou l'ordinateur.

Rejouabilité : également nommé *replay value*, terme englobant les éléments qui incitent le joueur à recommencer le jeu après l'avoir terminé, avec de nouveaux points de vue.

Season pass : contenu achatable promettant au joueur d'avoir accès à l'ensemble des contenus additionnels d'un jeu pour un montant fixe.

Simulation : genre vidéoludique visant à simuler des situations du réel.

Shared-screen : statut d'un jeu opposant plusieurs joueurs sur un même écran, dispositif propre au jeu en ligne local.

Survival : genre vidéoludique de survie, souvent associé à la thématique de l'horreur, demandant au joueur d'accomplir des conditions de victoire tout en ayant des compétences d'action limitées, souvent peu portées vers le combat.

Solo : terme désignant tout jeu construit pour être joué seul, sans possibilité multijoueur.

Split-screen : statut d'un jeu opposant plusieurs joueurs sur un même écran scindé en plusieurs parties, dispositif propre au jeu en ligne local.

Symétrie : nom donné à la similarité des *gameplays* des joueurs dans un jeu multijoueur. Voir **asymétrie**.

Third person shooter : équivalent du FPS avec vue de l'avatar à la troisième personne, donc en focalisation externe.

Tower defense : genre vidéoludique visant à défendre une base, laquelle prend le plus souvent la forme d'un itinéraire fixe, en construisant des tourelles aux compétences singulières à améliorer.

Trinité Tank-Heal-DPS : trinité complémentaire présente dans de nombreux jeux de rôle de type action et qui oppose un *tank* spécialisé dans la réception de dégâts, un *heal* ayant pour mission de soigner des joueurs et un *dps* spécialisé dans l'attaque d'ennemis.

Walking simulator : genre vidéoludique centré autour de la découverte, de la captation de l'atmosphère et de l'errance, offrant peu de capacités d'actions aux joueurs.

Abréviations

ACM : Analyse des correspondances multiples

AFC : Analyse factorielle des correspondances

A-RTS : *Action Real Time Strategy*, ou jeu d'action stratégique en temps réel

CTF : *Capture the flag*, ou capture de drapeau

DLC : *Downloading Content*, ou contenu additionnel téléchargeable

FPS : *First Person Shooter*, ou jeu de tir à la première personne

TPS : *Third Person Shooter*, ou jeu de tir à la troisième personne

MMORPG : *Massively Multiplayer Online Role Play Game*, ou jeu de rôle massivement multijoueur

PME : petite ou moyenne entreprise

RTS : *Real Time Strategy*, ou jeu de stratégie en temps réel

VR : *Virtual Reality*, ou réalité virtuelle

Xc/1 : Confrontation numériquement déséquilibrée

Xc/X : Confrontation numériquement équilibrée

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE.....	0
CHAPITRE PREMIER : JEU ASYMÉTRIQUE	4
INTRODUCTION	4
SYMÉTRIE, DISSYMÉTRIE ET ASYMÉTRIE	5
DÉFINIR LE JEU VIDÉO ASYMÉTRIQUE	7
PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODOLOGIE	13
CHAPITRE 2 : GENRE ASYMÉTRIQUE	16
LE GENRE ET LE JEU VIDÉO	16
LA TRANSMISSION GÉNÉRIQUE COMME NÉGOCIATION DISCURSIVE	19
MÉTHODOLOGIES D'ANALYSE GÉNÉRIQUE	22
CONSTITUTION DU CORPUS.....	25
COMPLÉMENT MÉTHODOLOGIQUE PAR ANALYSE FACTORIELLE	28
ANALYSE DU CORPUS.....	34
MOTIFS ET PROPOSITIONS LUDIQUES DU JEU VIDÉO ASYMÉTRIQUE	38
LE JEU VIDÉO ASYMÉTRIQUE COMME SUPERGENRE	41
CHAPITRE 3 : GAMEPLAY ASYMÉTRIQUE.....	43
L'ASYMÉTRIE DANS LES GAME STUDIES	44
INTERROGER L'ASYMÉTRISATION DU GAMEPLAY	53
LES JEUX MULTIJOUEUR COOPÉRATIFS	55
LA CONFRONTATION NUMÉRIQUEMENT DÉSÉQUILIBRÉE.....	57
LA CONFRONTATION NUMÉRIQUEMENT ÉQUILIBRÉE.....	60
SYMÉTRISATION, DISSYMÉTRISATION ET ASYMÉTRISATION	63
LE JEU VIDÉO ASYMÉTRIQUE COMME VALORISATION	67
CHAPITRE 4 : ÉNONCIATION DE L'ASYMÉTRIE	69
PRODUCTEUR, ÉNONCIATEUR ET ETHOS PRÉDISCURSIF	71
ETHOS DISCURSIF ET AUTRES MATÉRIALISATIONS DE L'ÉNONCIATEUR	74
CONTEXTUALISER AVEC L'HISTOIRE DE L'ASYMÉTRIE	79
SECONDE TEMPORALITÉ : UN CORPUS EN EARLY ACCESS.....	83
CONTEXTUALISER AVEC LA NATURE DU SUPPORT D'ÉNONCIATION.....	86
IMPACT SUR LES PROCESSUS DE STANDARDISATION ET DE DIFFÉRENCIATION	90
DISPOSITIONS RHÉTORIQUES ET MENTION DE L'ASYMÉTRIE	92
PUBLIER UN JEU VIDÉO ASYMÉTRIQUE SUR STEAM.....	95
CHAPITRE 5 : DISCUSSION	97
CONCLUSIONS.....	97
PROLONGEMENTS	98
ANNEXES.....	104
RÉFÉRENCES.....	116
LEXIQUE.....	137
TABLE DES MATIÈRES.....	141
TABLE DES FIGURES.....	142

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1 : MODÈLE DE LA TRANSMISSION GÉNÉRIQUE D'ARSENAULT.....	21
FIGURE 2 : TABLEAU DES FONCTIONS DES GENRES D'ARSENAULT.....	22
FIGURE 3 : VARIABLES DE L'ANALYSE FACTORIELLE	32
FIGURE 4 : GRAPHIQUE DE L'ANALYSE FACTORIELLE.....	33
FIGURE 5 : COSINUS CARRÉS DES VARIABLES DE L'ANALYSE FACTORIELLE.....	33
FIGURE 6 : GRAPHIQUE INTERPRÉTÉ DE L'ANALYSE FACTORIELLE	35
FIGURE 7 : MODÉLISATION DU CORPUS.....	37
FIGURE 8 : MODÈLE DU SUPERGENRE ASYMÉTRIQUE.....	42
FIGURE 9 : TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DEUX ASYMÉTRIES DE NETO	46
FIGURE 10 : TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DEUX ASYMÉTRIES DE FULLERTON.....	48
FIGURE 11 : TYPOLOGIE ASYMÉTRIQUE D'O'DONNELL	50
FIGURE 12 : TYPOLOGIE ASYMÉTRIQUE DE HARRIS, HANCOCK ET SCOTT.....	52
FIGURE 13 : TABLEAU DE LA DYNAMIQUE ASYMÉTRIQUE DE HARRIS, HANCOCK ET SCOTT.....	53
FIGURE 14 : GRILLE D'ANALYSE STRUCTURELLE	55
FIGURE 15 : MODÉLISATION DE L'ASYMÉTRIE DES JEUX COOPÉRATIFS.....	57
FIGURE 16 : MODÉLISATION DE LA CONFRONTATION NUMÉRIQUEMENT DÉSÉQUILBRÉE.....	60
FIGURE 17 : MODÉLISATION DE LA CONFRONTATION NUMÉRIQUEMENT ÉQUILBRÉE.....	63
FIGURE 18 : MODÈLE DE L'ASYMÉTRISATION DU GAMEPLAY.....	67
FIGURE 19 : PROFILS PRÉDISCURSIFS DU CORPUS	73