

Présenté par François-Xavier Surinx,  
doctorant FNRS-FRESH à l'université de  
Liège

# Sémiorhétorique des classifications (génériques) des joueurs en ligne



# Parcours

- 2015-2018 : Bachelier (équivalent de la licence) en Langues et Lettres françaises et romanes (UNamur)
- 2018-2020 : Maitrise en Langues et Lettres françaises et romanes (ULiège), à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques
  - Mémoire sur les effets apeurants du texte dans le jeu vidéo (sous la direction de B.-O. Dozo)
- 2020-2021 : Maitrise en Langues et Lettres françaises et romanes (ULiège), à finalité didactique
- 2021-2022 : Enseignant dans le secondaire et en haute école (enseignement supérieur professionnalisant)
- 2023-aujourd'hui : Doctorat en Langues et Lettres françaises françaises et romanes (ULiège)
  - Thèse sous la direction de Sémir Badir (sémioticien) et de Fanny Barnabé

# Constats à l'origine de la thèse

- Genre vidéoludique étudié dans une perspective située dans le prolongement des études littéraires et cinématographiques : formalisme (Wolf, 2001 ; Perron, 2018) ou processus communicationnel avec une emphase sur la production et la presse (Arsenault, 2011)
  - Peu d'intérêt pour les catégories utilisées effectivement par les joueurs
- Jeu vidéo aux prises avec de nombreux phénomènes communautaires (culture participative, culture de fans, folksonomie) + caractère relativement intangible de la figure auctoriale dans l'industrie du jeu vidéo
  - Prégnance du discours des communautés de joueurs, capables de conférer une légitimité à leur discours

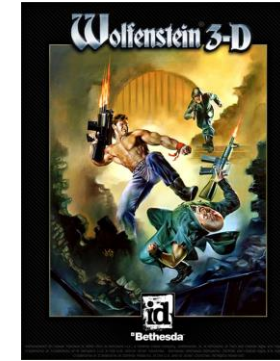
# Objectifs d'origine

- Analyser les discours des joueurs afin de comprendre comment sont formalisées et légitimées les étiquettes génériques utilisées en ligne
- Etaler l'analyse sur différents formats médiatiques et discursifs (wiki, forum, test, tag, post) pour faire ressortir les méthodes d'argumentation propres à chacun
- Démontrer que le genre est une catégorie soumise à un processus évolutif constant
- Objectif pratique : établir un guide à destination des institutions de préservation (dont la BnF) pour aider à la constitution de métadonnées génériques

# Méthodologie

Analyse qualitative des discours en ligne des joueurs à travers :

- Cinq formats : wiki, post, forum, tag, test (+ commentaire de vidéo)
- Trois jeux-cibles : *Resident Evil 4*, *Portal* et *Wolfenstein 3D*



# Méthodologie

Trois étapes :

1. Répertoire des étiquettes génériques, de leur mode d'énonciation (nominalisation, adjectivation, terme-*like*) et des critères macro-catégoriels associés (mécanique, thématique, etc.)
2. Analyse de la coconstruction des points de vue des intervenants (Rabatel, 2005 ; 2012)
3. Analyse de l'influence de l'éthos des intervenants dans les débats (Maingueneau, 2014 ; 2015)

MAINGUENEAU, D., « RETOUR CRITIQUE SUR L'ÉTHOS », *LANGAGE ET SOCIÉTÉ*, 149, 2014, PP. 31-48.

MAINGUENEAU, D., « L'ÉTHOS DISCURSIF ET LE DÉFI DU WEB », *ITINÉRAIRES. LITTÉRATURE, TEXTES, CULTURES*, 3, 2015.

RABATEL, A., « LES POSTURES ÉNONCIATIVES DANS LA CO-CONSTRUCTION DIALOGIQUE DES POINTS DE VUE : CO-ÉNONCIATION, SUR-ÉNONCIATION, SOUS-ÉNONCIATION », IN BRES, J., *DIALOGISME ET POLYPHONIE. APPROCHES LINGUISTIQUES*, DE BOECK, BRUXELLES, 2005, PP. 95-110.

RABATEL, A., « DE L'INTÉRÊT DES POSTURES ÉNONCIATIVES DE CO-ÉNONCIATION, SOUS-ÉNONCIATION, SUR-ÉNONCIATION POUR L'INTERPRÉTATION DES TEXTES (EN CLASSE) », *LA CLÉ DES LANGUES*, ENS DE LYON/DGESCO, 2012.



# Exemples d'analyse

Colloque de Mons « Dante en Belgique francophone » (15-17 mai 2024)

Analyse des discours génériques sur *Dante's Inferno* (2010) en français et en italien à travers trois formats (test, forum et commentaire de vidéo)

Objectif : voir quels genres sont assignés au jeu et à quel média appartiennent ces genres



# Exemples d'analyse

## Résultats notables

- La catégorie générique couramment associée au jeu paraît tellement intuitive qu'elle n'est jamais débattue
  - La catégorie générique majoritairement attribuée au jeu varie en fonction de l'aire linguistique (*beat them all vs action*)
  - Le genre mis en avant par l'éditeur (« action/aventure à la troisième personne ») n'est presque jamais mentionné par les joueurs
  - Le jeu est mis presque exclusivement en relation avec les jeux similaires (notamment *God of War III*), et très peu comparé à la *Divine Comédie* (ou de façon erronée)
- Intérêt majeur des chercheurs pour la manière dont le jeu adapte l'œuvre littéraire... alors que les joueurs se concentrent essentiellement sur le rapport à leur média




s SL « Trolls »

osition du tag SL variable

bsence de SL dans les discours  
des joueurs (sauf pour ironiser sur  
le tag)

Pose la question de l'intention  
arrière cette pratique

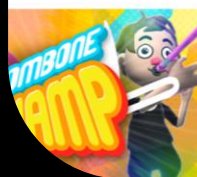



## Jeux de difficulté SL

on du tag SL souvent basse, mais  
le varier en fonction de la facilité à  
triser le jeu

pire pas de mentions de SL

ntion, assimilation de SL (ou terme  
e) à la difficulté d'un jeu (« le SL des  
e plateforme »)



## 3. Les SL désignés par la presse



- Reprise d'extraits de presse  
mettant en avant le genre SL  
(ou termes proches), mais pas  
de mention dans la  
description ou l'à-propos
- Développés par des studios de  
tailles variées

## Colloque de Limoges « Entraves et limites du jeu vidéo » (19-21 juin 2024)

Analyse et confrontation des discours sur Steam  
des jeux possédant le tag « De type Soul » :

- Discours des producteurs
- Extraits de presse repris par les producteurs
- Tags des joueurs
- Tests des joueurs

# Exemples d'analyse

# Exemples d'analyse

## Résultats notables

- Peu de développeurs revendiquent l'étiquette « Souls-like » (encore moins dans les AAA)
  - « Révisionnisme » générique (cas de *Severance : Blade of Darkness*, paru en 2001)
  - Absence de volonté de définition du genre « Souls-Like » par les joueurs, mais forte présence de revendication d'appartenance des jeux à la catégorie (ou à d'autres)
  - Omniprésence de comparaison avec d'autres jeux apparentés ou avec les jeux FromSoftware
  - Détournements des usages les plus communs de l'étiquette (catégorisation de jeux difficiles, trolling, etc.)
- Le Souls-like se présente comme une étiquette génériques polymorphe
- L'analyse purement formelle échoue
- Ecart régulièrement important entre les catégories revendiquées par les studios et celles mises en avant par les joueurs

# Objectifs révisés de la thèse

- Analyser les discours des joueurs afin de comprendre comment sont formalisées et légitimées les étiquettes génériques classifications utilisées en ligne
- Etaler l'analyse sur différents formats médiatiques et discursifs (wiki, forum, test, tag, post + commentaire de vidéo) pour faire ressortir les méthodes d'argumentation propres à chacun
- Démontrer que le genre est une catégorie soumise à un processus évolutif constant + que les joueurs utilisent d'autres méthodes de classification (série et « mètre étalon » notamment)
- Objectif pratique : établir un guide à destination des institutions de préservation (dont la BnF) pour aider à la constitution de métadonnées génériques classificatoires faisant sens pour les joueurs

# Merci de votre attention !



Contact :  
[fxsurinx@uliege.be](mailto:fxsurinx@uliege.be)