

# Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique

Boris KRYWICKI et Björn-Olav DOZO  
(ULiège – Liège Game Lab)

## 1. LE CAPITAL LUDIQUE

La notion de capital ludique (ou « game capital » en anglais) est généralement décrite comme un sous-type de capital culturel, tel que dépeint par Pierre Bourdieu (1979), propre au champ du jeu vidéo. Le terme « capital ludique » renvoie à des dimensions différentes selon les auteur·e·s. Pour Mia Consalvo (2007), auteure d'un ouvrage sur la culture de la triche dans les jeux vidéo, il désigne les connaissances à propos du jeu vidéo en général ou d'un jeu en particulier qu'un agent peut ensuite valoriser, par exemple lors de discussions autour du jeu vidéo. À travers l'exemple de la rubrique *Secret Agent* du magazine officiel américain *Nintendo Power*, Mia Consalvo illustre comment la presse spécialisée incarne un espace d'échange de capital ludique entre journalistes et lectrices. Dans ces pages, les rédactrices livrent à leur lectorat diverses astuces des jeux, normalement tenues secrètes (codes qui multiplient les vies de l'avatar ou le rendent invincible, passages secrets permettant d'éviter plusieurs niveaux d'affilée, *easter egg*...). La consultation d'un magazine livre aussi des informations sur l'industrie en général. Mia Consalvo prend ainsi l'exemple des dates de sortie des jeux vidéo et d'autres produits vidéoludiques : il s'agit de paramètres périphériques aux jeux eux-mêmes qui fournissent des connaissances globales sur le marché du jeu vidéo. Toutes ces informations, à propos d'un jeu ou du secteur dans sa globalité, font croître le capital ludique de la lectrice. Les paratextes, dont la presse fait partie, sont à examiner, selon Consalvo, conjointement aux œuvres vidéoludiques autour desquelles ils gravitent (Consalvo, 2007 : 22) et peuvent expliquer en partie les pratiques des joueuses, y compris lorsqu'elles deviennent créatrices en jeu à leur tour – comme avec *Super Mario Maker* (Lefebvre, 2007 : 9).

Le capital ludique, dans cette acception, est immanquablement lié à la notion de cultures vidéoludiques<sup>1</sup>. La presse vidéoludique est étudiée par de nombreux auteur·e·s (Consalvo, 2007 ; Nieborg et Sihvonen, 2009 ; Suominen, 2011 ; Kirkpatrick, 2015 ; Krichane, 2019) comme un acteur participant au développement de cultures du jeu vidéo ; comme un lieu de définition et de partage de ces cultures. Si le capital ludique a principalement été étudié, à l'instar d'autres capitaux culturels spécifiques, comme disposition propre aux joueurs et joueuses, en tant que « monnaie d'échange sociale » (Walsh et Apperley, 2008 : 4-5 ; Tiny et Sotamaa, 2014 : 111) ou comme ressource qui influence leur création (Lefebvre, 2017), il n'a à notre connaissance pas été analysé spécifiquement du point de vue des journalistes. Pourtant, ces actrices, qui occupent une position intermédiaire, font le lien entre l'industrie et la lectrice-joueuse. Les journalistes leur transmettent les informations envoyées par l'industrie, agrémentées de leur propre capital ludique, accumulé non seulement durant leur parcours de joueuse – préexistant à leur carrière dans la plupart des cas – mais aussi grâce aux contacts professionnels que leur octroie leur fonction (rencontre avec les développeuses, essais en avant-première, couverture de salons...).

Le capital ludique des journalistes de jeux vidéo, dans sa définition même, est pluriel et hétérogène. Ses composantes peuvent être sujettes à polémique : c'est une des clés de lecture que nous estimons les plus riches du *Gamergate*<sup>2</sup> et de la polémique ciblant Dean Takahashi<sup>3</sup>. Ce journaliste du site *Venture Beat* s'est filmé en essayant de jouer à *Cuphead*, illustrant ainsi (en s'en moquant lui-même) ses faibles compétences psychomotrices.

---

<sup>1</sup> Nourri par notre lecture de l'approche d'Adrienne Shaw (2010), notre emploi du pluriel pour évoquer la notion de culture vidéoludique vise à insister sur la diversité des réceptions possibles de la production de jeux vidéo et l'étendue des pratiques de jeu qui en découlent. Nous cherchons par là à nous éloigner de la vision d'une « culture *gamer* » univoque et normative, souvent dépeinte par les académiques (Dovey et Kennedy, 2007 ; Williams et al., 2008) qui graverait dans le marbre ce que constitue un « bon jeu » et ce que serait « bien y jouer ».

<sup>2</sup> D'après Wikipedia, « la « controverse du *Gamergate* » est une série de polémiques née durant le mois d'août 2014 ayant évolué en une campagne de harcèlement. La controverse est centrée sur la déontologie de journalistes créateurs de jeux vidéo à la fois juges et parties, la censure et la politisation du jeu vidéo ainsi que sur les problèmes de sexisme dans le milieu du jeu vidéo et de progressisme dans la culture du jeu vidéo ». Voir <https://fr.wikipedia.org/> consulté le 17 septembre 2019.

<sup>3</sup> Dean Takahashi, journaliste spécialisé dans l'analyse économique du jeu vidéo pour le site *Venture Beat*, s'est filmé en train d'essayer le jeu *Cuphead*, réputé pour sa difficulté. La vidéo montre les nombreux problèmes que le journaliste rencontre pour progresser au sein du tutoriel du jeu. Une fois mise en ligne, cette vidéo déclenche une grande quantité de commentaires virulents sur l'incapacité d'un journaliste censé être spécialisé dans le jeu vidéo à se positionner comme un bon joueur en montrant sa maîtrise du jeu de plateforme.

Lors de cette dernière polémique, certains journalistes (Corentin Lamy et William Audureau par exemple<sup>4</sup>, journalistes au *Monde*) ont contrebalancé l'absence de compétences purement liées au *play* de Takahashi par ses qualités d'historien et d'analyste économique de l'industrie. Les différentes composantes du capital vidéoludique mises en avant par les intervenants méritent que l'on s'y attarde et qu'on en interroge les implications. Comme tout capital, en particulier culturel, le capital ludique inclut une dimension distinctive, qui s'incarne de deux manières différentes et que nous allons développer. Pour comprendre comment cette distinction peut fonctionner, partons d'un extrait de l'éditorial d'Ambroise Garel, dans *Canard PC* (2017) :

Dans les commentaires de l'article [celui de Dean Takahashi accompagnant la vidéo], entre deux insultes de gamers outrés qu'on ose blasphémer leur loisir, on trouvait cette remarque : « Le jeu vidéo est bien supérieur aux autres formes d'art. La preuve c'est qu'on peut mal jouer à un jeu, alors qu'on ne peut pas mal lire un livre, ou mal regarder un film. » Malgré sa prodigieuse crétinerie, cette remarque ne manquait pas d'intérêt.  
(Garel, 2017)

Contrairement au commentaire cité, on peut affirmer avec Garel qu'il est tout à fait possible de mal lire un livre. Nous pouvons déplier l'idée en ajoutant que comme pour l'utilisation de tout dispositif médiatique (livre, jeu vidéo, film, etc.), deux types de compétences sont nécessaires : l'une est fondée sur des compétences de manipulation du dispositif (tenir le livre dans le bon sens, déchiffrer les caractères) ; l'autre mobilise des compétences d'interprétation du message (comprendre ce que le livre contient). L'une et l'autre mériteraient d'être divisées en plusieurs niveaux pour expliciter leur fonctionnement, mais nous nous contenterons de pointer ce que cette division en deux types de compétences apporte à ce stade de la discussion : nous postulons que le capital ludique peut être divisé en deux composantes, l'une psychomotrice, l'autre intellectualisante.

La critique contemporaine de jeu vidéo comme objet culturel s'indexe sur cette composante intellectualisante. C'est elle que les *gamergaters*, c'est-à-dire les partisans des accusations de manque d'éthique journalistique au sein de la presse vidéoludique et plus largement du manque de compétences des journalistes, ne supportent pas : elle ne met pas l'accent sur les compétences de la joueuse, sur un capital ludique lié à sa pratique ; elle met l'accent sur une lecture interprétative du *play*<sup>5</sup>, sur la possibilité pour la joueuse de trouver autre chose dans le jeu que le meilleur respect du *game* possible (si l'on retient cela comme forme valorisée du capital ludique psychomoteur).

Cette composante intellectualisante, si elle peut être libératrice pour les joueuses n'ayant pas nécessairement des compétences psychomotrices affûtées, parce qu'elle permet de valoriser d'autres éléments qu'elles rencontrent au cours de leur *play*, inclut le jeu vidéo au sein d'un réseau d'autres pratiques culturelles, plus ou moins légitimes, plus ou moins intellectuelles, plus ou moins considérées comme culturelles. Cette inclusion dans ce réseau rejoue la carte de la distinction et de la domination symbolique classique. Celle-ci, pour les joueuses très compétentes en termes de manipulations mais faiblement dotées en capital culturel classique, est d'autant plus difficile à admettre que le jeu vidéo n'est pas un objet légitime de la haute culture. On peut en déduire que ces dernières conçoivent ce retour du légitime comme une double spoliation : d'une part la hiérarchie des valeurs pour juger une bonne joueuse est complexifiée (ce n'est plus seulement celle qui gagne), mais le jeu lui-même leur échappe, adoubé qu'il est par l'institution culturelle traditionnelle. De sous-culture, il devient culture, et certaines le vivent comme une trahison, en particulier de la part des agents qui sont censés partager leurs valeurs culturelles, c'est-à-dire les journalistes.

Il est à noter que les analyses intellectualisantes du jeu vidéo n'ont pas toujours été présentes dans la presse ; c'est même un euphémisme de le signaler. S'il a pu y avoir une prise de distance ponctuelle dans certains articles des années 1980 (comme dans certains articles de *Tilt* par exemple, qui ne se définit pas principalement comme un guide d'achat), l'identité de la presse vidéoludique ne s'est pas fondée sur ces valeurs. L'histoire de cette presse montre que les années 1990 ont été un moment très particulier. Dans un article récent (Dozo et Krywicki 2018), nous expliquons que cette période est un « âge d'or » durant lequel le nombre de lectrices a explosé. Nous avons proposé la métaphore des amis de papier<sup>6</sup> pour évoquer les journalistes jeu vidéo, avec lesquelles on nouait à l'époque une relation à sens unique mais souvent chargée émotionnellement : la lectrice attendait chaque mois leur avis sur la dernière nouveauté, elle riait à leurs mises en scène de la vie de la

---

<sup>4</sup> Voir notamment AUDUREAU W. et LAMY C., « L'étrange humiliation publique d'un journaliste américain spécialisé dans le jeu vidéo », *Lemonde.fr*, [en ligne] <https://www.lemonde.fr/>, 4 septembre 2017. Au total, quatre articles signés par ces deux journalistes ont été consacrés à cette polémique.

<sup>5</sup> Pour la distinction entre *game* et *play*, voir notamment Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, 2011, coll. "Zones". p.13-35.

rédaction, etc. Cette presse était célébrative, elle suscitait un sentiment d'adhésion autour de cette culture ludique commune en pleine construction, fondant une encyclopédie partagée entre journalistes et lectrices. Or, cette presse a beaucoup évolué, et, aujourd'hui, on constate une plus grande diversité d'approches : la critique d'adhésion n'est plus qu'une option parmi d'autres. L'objet vidéoludique est devenu un objet culturel et la critique mobilise désormais un capital ludique à dimension intellectualisante également.

Pour expliquer la violence verbale de certaines joueuses envers Dean Takahashi comme de nombreuses autres journalistes, nous fondons une hypothèse sur cette double nature du capital ludique. Quand des joueuses constatent dans une vidéo qu'une journaliste de jeu vidéo, dont la représentation fondamentale dans l'imaginaire des lectrices est d'être payé pour jouer (Dozo et Krywicki, 2018 : 216), ne maîtrise pas des éléments jugés comme élémentaires du capital ludique, cela peut créer un hiatus dans le contrat de lecture du magazine. Découvrir les journalistes de jeu vidéo en maladroitises du joystick est contradictoire par rapport à l'horizon d'attente qui s'est déployé à leur propos, qui a été mis en scène dans les magazines des années 1990 et qui s'est propagé dans la frange dominante de la presse vidéoludique jusqu'à nos jours. La tension entre le capital ludique intellectualisant et le capital ludique psychomoteur nous semble expliquer en partie la crise que traverse la culture vidéoludique depuis quelques années et dont la polémique du *Gamergate* est une des saillances les plus visibles.

## 2. LES LIVRES DE JOURNALISTES

La nature clivée du capital ludique étant établie, nous souhaiterions analyser, comme annoncé, quelques cas de livres sur les jeux vidéo écrits par des journalistes, animatrices ou rédactrices de médias spécialisés dans le traitement du jeu vidéo. Commençons par les livres généraux d'histoire du jeu vidéo, comme celui de Daniel Ichbiah (*La Saga des jeux vidéo*) ou encore ceux de Marc Lacombe (Marcus, animateur sur NoLifeTV<sup>6</sup>, signe *Nos jeux vidéo 70-90* et *Nos jeux vidéo 90-2000*), qui collectionnent les anecdotes, les souvenirs, les illustrations colorées et les dates importantes dans l'histoire du jeu vidéo. Ce regard bienveillant et nostalgique imprègne la description des événements relatés, pour susciter la connivence de la lectrice qui les a vécus également. On retrouve cette rhétorique dans des livres sur l'histoire de la presse de jeu vidéo (citons celui de Julien Chièze, qui se qualifie lui-même de "ménestrel", *AHL - Tu le crois ça ?*, qui interviewe AHL, rédacteur en chef de plusieurs revues emblématiques des années 1990 dont *Consoles +* ; ou encore celui de Sébastien Pissavy, fondateur et directeur de *Jeuxvideo.com*). Ces livres ont développé le même type d'ambition : témoigner d'une époque, en rappeler ou en dévoiler les coulisses, dans une optique célébrative et enthousiaste<sup>7</sup>. Le livre de Jean-Marc Demoly (J'm Destroy, qui a fondé les éditions Geeks-line après avoir contribué puis dirigé plusieurs magazines de jeux vidéo dans les années 1990), *L'âge d'or du jeu vidéo & de la presse spécialisée*, nous semble correspondre à un climax de ce courant de livres.

Quel capital ludique transite via ces livres ? Du côté de la production, des actrices de l'époque témoignent ou compilent des moments jugés importants de leur histoire personnelle, intégrée en partie à l'histoire du jeu vidéo en France. Du côté de la réception, ces livres représentent une accumulation de connaissances juxtaposées et peu articulées<sup>8</sup>, généralement de première main. Ces journalistes y évoquent des expériences ludiques, on y commente des contextes d'apparition des consoles et des jeux, on commente l'excellence de tel ou tel jeu. Cependant, cette culture vidéoludique n'est presque jamais mise en relation avec d'autres pratiques culturelles, comme le cinéma ou la lecture. Les jeux n'y sont pas analysés au-delà de critères évaluatifs minimaux (« les graphismes sont magnifiques » ou « la bande-son est entraînante »). Il n'y a pas de construction de la culture vidéoludique en dehors d'elle-même et de la remémoration de l'expérience de la joueuse. Le passage du discours célébratif du magazine au livre n'a d'autre valeur ajoutée que celle de l'entretien de la mémoire d'une époque et ne rend pas le capital ludique valorisable en dehors de l'espace culturel vidéoludique. C'est un capital à usage interne, difficilement monnayable en dehors du champ.

## 3. UNE FORME COMMUNE

---

<sup>6</sup> *NoLife* est une chaîne de télévision spécialisée dans la musique et les jeux vidéo lancée sur fonds propres en juin 2007 via le bouquet du téléopérateur Free et sa diffusion par ADSL.

<sup>7</sup> Cette ligne éditoriale célébrative traverse toute l'histoire de la presse vidéoludique. Elle mériterait quasiment d'être érigée en école, comme l'un des relecteurs de l'article nous le suggère. Elle serait à analyser en détail et à comparer avec d'autres courants historiques, comme celui de défense du consommateur incarné par exemple par *Canard PC*.

<sup>8</sup> C'est-à-dire qu'elles ne font pas système et ne permettent pas de donner un sens général ou un plan d'ensemble à leur accumulation.

Certains livres de journalistes spécialisés (*Sur les traces de Miyamoto*, Audureau, 2014 ; *La Légende Dragon Quest*, Andreyev, 2017...) choisissent de dépasser cette dimension commémorative en proposant une enquête journalistique sur une franchise de jeux vidéo et son créateur. Lorsque des auteurs optent pour l'emploi de techniques journalistiques, on peut remarquer une régularité formelle dans la plupart des ouvrages qui en découlent : ils se composent uniquement de texte, ne comportent pratiquement pas d'illustrations en dehors de celle de la couverture. Si ce choix esthétique peut s'expliquer par une volonté d'affirmer l'importance du texte et le travail réalisé pour recouper toutes les informations qui le composent, d'éviter de lui faire de l'ombre avec une mise en page chargée, l'épure s'explique parfois avant tout par des contraintes juridiques :

[Avant la publication de *L'histoire de Mario vol. 1*,] j'étais déjà en contact avec Pix'n Love. Après il n'y a eu aucune commande de leur part. C'est moi qui avais envie de retravailler avec le maquettiste de *Jeux Vidéo Magazine*, qui est un pote, et j'avais une idée de collection : des « Monsieur-Madame » du jeu vidéo. Un format un peu entre « Qui est-ce ? » et « Monsieur-Madame ». Le but était de raconter l'histoire d'un personnage un peu iconique, de manière extrêmement visuelle en jouant sur la maquette. [...] Là où j'ai été assez naïf c'est que chaque éditeur a ses droits sur son personnage et que tous ne réagissaient pas de la même façon. On avait commencé avec deux numéros zéro qui étaient Mario et Sonic. Ce qui est assez amusant, c'est que les deux éditeurs ont réagi de manière radicalement inverse : Sonic, Sega a voulu en faire un livre officiel, ce qu'il est devenu. [...] Un beau livre, avec des interviews officiels exclusives, des trucs comme ça. Et à l'inverse, Nintendo a refusé catégoriquement. Alors, je ne sais plus si ils ont menacé de procès mais en tout cas ils ont fait savoir [qu'il était] « hors de question d'utiliser Mario », ce qui fait qu'il y a toute une version non-publiée qui existe, qui était purement visuelle. Du coup, il a fallu faire marche arrière et je me suis dit « il y a un truc qu'ils ne peuvent pas nous interdire de faire, c'est un bouquin en noir et blanc, qui ne soit pas illustré ou très très peu et qui relève d'un vrai travail de recherche ».

(Entretien avec William Audureau, auteur de *L'histoire de Mario vol. 1* et *Sur les traces de Miyamoto*, le 19 janvier 2018)

Loin de ce que l'on appelle communément « beaux-livres<sup>9</sup> », ces ouvrages édités par Pix'n Love et Third Editions (maison d'édition elle-même créée par des anciens de Pix'n Love), signés par des journalistes, semblent miser sur un capital ludique de nature différente de ceux cherchant à convoquer la nostalgie par l'imagerie. De quel ordre est ce capital et quelles réappropriations les joueuses-lectrices peuvent-elles en faire ? La suite de cet article analyse brièvement cinq ouvrages sur le jeu vidéo signés par des journalistes spécialisés : *L'histoire de Mario vol.1* et *Sur les traces de Miyamoto* par William Audureau, *L'œuvre étrange de Yoko Taro* de Nicolas Turcev, *La Légende Dragon Quest* par Daniel Andreyev et *L'histoire de Zelda vol.1* par Oscar Lemaire. Ces ouvrages ont été sélectionnés parce qu'ils ont tous été réalisés par des auteurs qui exercent en parallèle une activité de journaliste spécialisé dans le domaine relativement restreint de la presse francophone du jeu vidéo<sup>10</sup>. Nous souhaitons, dans un premier temps, observer ce qui les rapprochait en termes d'approche du médium et de conception du travail journalistique qui y est lié. Ces œuvres ont en effet en commun d'avoir fait appel à des méthodes journalistiques pour révéler des informations, autrefois inconnues du grand public ou non-communicées, à propos de la création des jeux vidéo sur lesquels elles se penchent. Dans un second temps, des entretiens compréhensifs (Kaufmann, 1999) d'une durée d'approximativement une heure<sup>11</sup> ont été réalisés avec leurs auteurs entre septembre 2017 et février 2018. Ils vont nous permettre de confronter la posture de ces journalistes, la vision qu'ils communiquent de leur travail, à leurs livres et au capital ludique qu'ils véhiculent.

#### 4. UN TRAVAIL DE JOURNALISTE

Au-delà de la forme plus sobre des ouvrages étudiés, il semble avant tout nécessaire d'exposer les éléments

---

<sup>9</sup> Dans l'édition d'art, le beau livre est un livre de grand format, avec de nombreuses illustrations généralement en couleur et imprimé avec soin sur du papier de qualité. Il s'inscrit ainsi dans le paradigme des objets de luxe.

<sup>10</sup> Certains ouvrages francophones sur le jeu vidéo réalisés par des journalistes n'ont pas été retenus pour la constitution de ce corpus parce que leurs auteurs n'exerçaient plus d'activité de journaliste professionnelle au moment de la publication (c'est par exemple le cas de *Zelda. Chronique d'une saga légendaire - Volume 2 : Breath of the Wild* de Valérie Précigout, ex-journaliste à *Jeuxvideo.com* ou *Diablo. Génèse et rédemption d'un titan* de Benoit Reinier, ex-Gamekult). Mentionnons aussi *Halo, le space opera selon Bungie* de Loïc Ralet, actuellement journaliste à *Jeuxvideo.com*, que les contraintes de temps liées à la publication de cet article ne nous ont pas permis d'analyser.

<sup>11</sup> L'analyse de ces entretiens au prisme de la méthode de la théorisation ancrée (Lejeune, 2014) est toujours en cours. Nous faisons part dans cet article d'un premier aperçu des résultats des recherches de Boris Krywicki, susceptibles d'évoluer.

justifiant leur qualification de « travail journalistique ». En termes de sources, ces auteurs utilisent majoritairement des documents publics, glanés en bibliothèque ou sur le net, et travaillent seuls, sans le concours des éditeurs des jeux concernés – tous japonais<sup>12</sup> et d'envergure colossale, en l'occurrence, ce qui complexifie la prise de contact. Il s'agit alors, dans un premier temps, de rassembler toutes les publications, officielles ou non, dans lesquelles les créateurs étudiés se sont exprimés. Nicolas Turcev compare ce pan du travail à la posture du journaliste documentariste, plongé dans l'archivage de sources existantes :

C'est un travail d'archiviste, en fait. Tu te plonges dedans, c'est comme le journaliste documentariste qui va s'isoler pendant cinq mois dans les tréfonds de l'INA pour aller chercher ses matériaux, là c'est un peu pareil, peut-être pas avec la même intensité mais voilà, tu farfouilles les magazines, tu farfouilles le Net, tu recenses tout ce qui a pu s'écrire au sujet du bonhomme, tout ce qu'il a pu dire [...].

(Entretien avec Nicolas Turcev, auteur de *L'œuvre étrange de Yoko Taro*, le 5 décembre 2017)

L'intégralité des auteurs interrogés ne se limitent pas à cette consultation d'archives (guides officiels, magazines spécialisés, interviews d'époque...). Ces dernières sont convoquées en premier lieu, pour « reconstituer le puzzle » du processus de création et de développement dans les grandes lignes. Dans un second temps, des entretiens spécifiques avec des personnes ayant travaillé sur les jeux originaux – ou qui ont fréquentés de près de telles personnes – permettent de recouper les informations existantes et, surtout, d'éclaircir des zones d'ombre :

Je vois vraiment cela comme un puzzle : j'essaye de retrouver les différentes citations à droite et à gauche pour reconstituer l'histoire, mais il subsiste toujours des trous. Et faire cette interview finale, c'est justement tenter de compléter ces trous. [La documentation existante m'apparaît comme] des indices de « comment le jeu a été fait ». Dans une interview, [le créateur] va pouvoir évoquer un sujet. Dans une autre interview, il va pouvoir évoquer un sujet similaire mais en ne racontant pas exactement le même moment. Du coup, il y a cette vision d'un puzzle où on essaye de retracer le cheminement du développement, ou comment les réflexions qui ont façonné le jeu en lui-même sont arrivées.

(Entretien avec Oscar Lemaire, auteur de *L'histoire de Zelda vol. 1*, le 29 septembre 2017)

On voit ici apparaître une spécificité du secteur vidéoludique : un secret de l'industrie particulièrement marqué. Lorsqu'il s'agit d'enquêter sur la conception d'œuvres réalisées sous la coupole d'éditeurs majeurs, obtenir des informations confidentielles demande un carnet d'adresses bien fourni et la garantie de l'anonymat des sources. Ces impératifs, en termes de capital social, expliquent que les maisons d'édition – qui sont régulièrement initiatrices du projet d'ouvrage, à l'exception notable de ceux de William Audureau<sup>13</sup> – proposent ces travaux à des journalistes installés depuis plusieurs années dans le milieu.

[Je n'ai pas réalisé, pour l'ouvrage, d'entretiens à découvert avec les équipes de développement de *Dragon Quest* mais] alors après y'a les trucs avec mes sources confidentielles, [...] et tout ça, ben eux évidemment il y a eu des formes d'interviews d'eux mais elles sont complètement informelles et elles n'apparaissent pas en tant que telles, quoi. Je ne vais pas nommer « selon une source bidule ». [La protection des sources est importante] surtout quand elle concerne des gens qui travaillent au centre de la société ou qui sont liés d'une manière ou d'une autre à la société et qui ne veulent surtout pas avoir leur nom cité et je le respecte totalement.

(Entretien avec Daniel Andreyev, auteur de *La légende Dragon Quest*, le 21 décembre 2017)

[...] Il est quasiment impossible d'obtenir un entretien avec *Nintendo* sur un sujet autre qu'un sujet d'actualité. Par exemple, je sais qu'Eiji Aonuma a fait beaucoup d'interviews ces derniers mois pour la promotion de *Breath of the Wild*. Et lorsque l'on fait une interview avec Eiji Aonuma, il est presque impossible de poser une question sur un ancien *Zelda* sauf lorsqu'il s'agit d'un journaliste que l'on retrouve dans les

---

<sup>12</sup> En fonction des connaissances en japonais des journalistes, ces derniers font appel ou non à des intermédiaires. Par exemple, Daniel Andreyev le parle couramment - et a pu en conséquence accéder à des documents en langue originale et mener lui-même ses interviews – tandis que Nicolas Turcev a dû s'entourer d'un traducteur, ce qui lui a ajouté des contraintes : « On n'a pas pu parler à tout [le] staff [de Yoko Taro] parce qu'il y a un budget limité sur le côté traduction, parce qu'évidemment il faut payer le traducteur » (Entretien avec Nicolas Turcev, le 5 décembre 2017).

<sup>13</sup> *L'histoire de Mario vol.1* et *Sur les Traces de Miyamoto* viennent d'une initiative personnelle de William Audureau, qui a proposé les projets à Pix'n Love : « Je pense que la quasi-totalité des bouquins que j'ai écrits viennent d'initiatives de ma part. J'ai à titre personnel beaucoup de mal à me motiver à travailler sur les commandes. Surtout quand c'est un bouquin, c'est-à-dire quelque chose que tu ne fais normalement pas sur ton temps de travail, mais sur ton temps personnel [...] » (Entretien avec William Audureau du 7 février 2018).

petits papiers, comme *Game Informer*. Et encore, cela va être relégué à des petites questions annexes et les services de Relations Presse vont insister pour que l'essentiel de l'interview tourne autour du jeu récent. [...] J'ai essayé d'obtenir des interviews lorsqu'Aonuma est passé à Paris et à la *Japan Expo* en janvier/février. Je n'ai pas pu : on m'a expliqué qu'à partir du moment où *Nintendo* savait que j'écrivais un livre sur *The Legend of Zelda*, j'étais alors vu d'un mauvais œil car la firme n'aime pas qu'on écrive des livres sur leurs jeux. Du coup, je ne pense pas que je sois mis sur « liste noire », mais ça n'aide pas à décrocher une interview [...] Il y a donc cette difficulté-là, qui n'est certes pas spécifique à *Nintendo*, mais ces derniers sont les pires là-dessus.

(Entretien avec Oscar Lemaire)

Ces auteurs ont en commun une approche plus distanciée, en termes de sources consultées, de démarche et de rapport à l'actualité, que celle qui guide un ouvrage officiel, pour lequel la documentation est fournie clé en main par le commanditaire. Travailler en solitaire impose au journaliste de s'accommoder de certaines contraintes, qui vont restreindre et orienter sa manière de construire une narration :

[...] Il est possible d'aller faire un reportage dans les lieux où Miyamoto a grandi mais rentrer dans les locaux de Nintendo, ça ce n'est pas possible. Donc très clairement, arrivé face aux 3/5ème du livre, il y a des moments où je ne peux plus user du récit de voyage pour raconter cette histoire puisque je n'ai plus accès physiquement aux lieux qui m'intéressent. Donc tout le travail d'immersion que j'ai fait depuis des années, je suis obligé d'aller le chercher ailleurs. Dans des films d'époques, dans des interviews d'époque... Et m'accrocher d'une certaine manière à des espèces de points de détail.

(Entretien avec William Audureau)

Le capital journalistique<sup>14</sup> de nos enquêtés les incite à recouper les informations que procure le discours d'escorte des éditeurs, à investiguer au-delà des circuits de communication grands publics, à se rendre sur le terrain pour visiter les lieux emblématiques liés à certains développements. Si William Audureau décrit sa démarche comme à cheval entre le journalisme et la recherche universitaire, Oscar Lemaire, Daniel Andreyev et Nicolas Turcev considèrent fermement qu'ils adoptent des postures de journalistes, même si ce dernier concède que la frontière avec celle de « fan » reste mince :

De toute façon, les gens se doutent bien que c'est quelqu'un qui est fan de Yoko Taro qui fait un ouvrage dessus. Donc ça ne me gêne pas [si on me dit que c'est un ouvrage de fan], je le suis. Factuellement, c'est vrai. Mais voilà, on peut être fan et journaliste. Je vais prendre un exemple caricatural mais on peut être fan de Sarkozy et journaliste. En général, tu vas te retrouver au *Figaro*. Mais ça se recoupe. [...] Ça n'empêche absolument pas [d'être un bon journaliste].

(Entretien avec Nicolas Turcev)

## 5. UN CRI DU CŒUR DE JOEUSES

Plutôt que de se substituer aux jeux vidéo, d'en guider sa découverte, les ouvrages étudiés cherchent à offrir une lecture complémentaire, davantage ancrée dans le monde « réel » : comment expliquer le contenu et la forme des logiciels étudiés au prisme de choix humains, de contraintes structurelles ? Par quels processus ces œuvres marquent-elles durablement les joueuses ?

Je raconte quelque chose sur le jeu et je ne raconte pas *le jeu*, en fait. Pas toujours, en tout cas. Je sais que beaucoup de bouquins de jeu vidéo font ça, c'est-à-dire que mon livre n'est pas un almanach ; il y a un personnage qui s'appelle Torneko, qui est commerçant : je ne suis pas là pour faire son profil psychologique. Je fais pas de choses, dans mon bouquin, que le joueur peut trouver lui-même. C'est-à-dire qu'il y aura toujours un intérêt à retourner au jeu, je ne suis pas là pour lui raconter l'histoire, pour lui raconter les twists... Je suis là pour lui dire pourquoi le jeu est important. Et d'ailleurs, c'est là mon intérêt primordial : je ne sais pas si les gens sont intéressés par *Dragon Quest*, donc il faut que je leur explique pourquoi c'est intéressant.

(Entretien avec Daniel Andreyev)

---

<sup>14</sup> Le « capital journalistique » désigne une culture professionnelle supposément partagée, une idéologie professionnelle (*occupational ideology* dans la littérature académique anglophone) : « les membres du champ journalistique partagent “un système de présuppositions inhérentes aux membres d'un champ” » (Bourdieu, 1998 : 37). Ces présuppositions partagées – incluant les normes professionnelles partagées et les approches partagées à la transmission de la vérité – constituent le capital culturel du champ journalistique » (Hellmueller, Vos et Poeper 2013 : 288).

À plusieurs reprises, Daniel Andreyev s'exprime à la première personne du singulier et manifeste ainsi son amour pour la série qu'il dépeint. Dans le cadre de la préparation des ouvrages, leurs auteurs ont rejoué aux jeux sur lesquels ils se penchent. Le travail de journaliste se nourrit ici de capital ludique : certains axes d'enquête peuvent naître d'une pratique de joueur. Par ricochets, les informations collectées sur un titre modifient potentiellement la réception ou l'approche qu'en feront leurs destinataires.

À bien des égards, *Adventure of Link* s'apparente à un RPG dans l'esprit de *Dragon Quest*. La carte du monde extérieur se fonde sur un modèle similaire : nous accédons à des villes de la taille du personnage en s'y positionnant, les combats sont aléatoires (même s'il est possible de les éviter, une idée avant-gardiste), et un système de points d'expérience autorise une montée en niveau qui augmente des statistiques (défense, attaque, magie). Tadashi Sugiyama présente ce dernier apport comme une astuce pour accroître la durée de vie et inciter à *grinder*, c'est-à-dire à vaincre volontairement des adversaires à la chaîne afin de devenir plus puissant.

(Lemaire, 2017 : 73)

Dans ce passage, Oscar Lemaire articule également son travail de journaliste avec du capital ludique en identifiant des liens de parenté entre un jeu *Zelda* et des éléments qu'il identifie comme faisant partie des codes du jeu de rôle (RPG) en général. Le journaliste replace l'objet dans le contexte ludique de l'époque et épingle les mécanismes qu'il reprend d'autres titres, ou les aspects sur lesquels le jeu innove. Par ailleurs, il met en rapport des éléments intrinsèques au *game*, au jeu en lui-même - en l'occurrence, la difficulté - et les tactiques des développeurs pour orienter le *play*, le comportement du joueur. Loin de l'admiration de l'objet, ce type d'anecdotes livre à la joueuse des clés de compréhension d'un jeu qui vont au-delà des signifiants ludiques. Ici, le ressenti d'une difficulté élevée est expliqué comme un choix délibéré des développeurs, de surcroît représentatif d'une époque<sup>15</sup>. La sélection des informations présentes dans l'ouvrage, ou même leur hiérarchie, ne s'opère pas *ex nihilo* : le journaliste a rejoué aux jeux et explique également leurs particularités depuis son point de vue de joueur. La manifestation de ce capital ludique permet aux lectrices-joueuses de reconnaître leurs pratiques dans ces pages, évocatrices de souvenirs, tandis que le capital journalistique confère une valeur ajoutée au livre, garant de la légitimité de l'auteur et tributaire de sa faculté à proposer ce que la joueuse ne pourrait pas « trouver par lui-même », comme l'explique plus haut Daniel Andreyev.

Je publie en livre, en général, si et seulement si j'ai l'impression qu'il apporte des informations nouvelles. [...] C'est le moment où on sait qu'on ne s'adresse pas uniquement à des lecteurs estivaux, ceux qui vont lire des bouquins sur un transat, au bord de la piscine et qui veulent juste passer un bon moment, mais aussi à des confrères, comme Florent Gorges, qui était celui qui me relisait et qui a mis le niveau assez haut en termes de publication d'informations historiques inédites sur le jeu vidéo.

(Entretien avec William Audureau du 7 février 2018)

Ces ouvrages s'adressent avant tout aux lectrices-joueuses désireuses d'aller plus loin que les informations que leur livre quotidiennement la presse spécialisée ; par exemple de saisir, grâce à des portraits journalistiques, comment le contenu des jeux étudiés fait écho, de manière plus ou moins évidente, à la personnalité de leurs créateurs :

Porté par les rythmes du Tennessee, [Shigeru Miyamoto, le créateur de *The Legend of Zelda*] arpente ainsi la nostalgie américaine des grands espaces, des champs de maïs et des feux de camp. Autant de moments d'apesanteur dont *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* et *Twilight Princess* porteront la trace. Link s'y fera le plus texan des elfes, garçon vacher solitaire lancé à travers les plaines d'Hyrule sur fond d'harmonica. Au milieu de celle-ci, dans *Ocarina of Time*, Malon la fermière aux cheveux d'or fredonnera une douce et lointaine mélodie, hommage à une des plus belles voix de *cow-girl* des années 70. « J'ai toujours été fan de country et de gens comme Emmylou Harris, j'ai donc insisté pour qu'il y ait une chanteuse dans le jeu », admettra-t-il.

(Audureau, 2014 : 79)

À l'exception de Shigeru Miyamoto, les conceptrices de jeux vidéo n'ont, avant la dernière décennie, pas connu la renommée, leur nom n'étant la plupart du temps pas associé à leur production (il est très récent que les joueuses connaissent les studios, voire pour quelques stars, les auteures des jeux qu'ils apprécient) (Dozo

---

<sup>15</sup> En p. 86-87, Oscar Lemaire cite le réalisateur d'*Adventure of Link* : « Les jeux d'alors n'avaient pas beaucoup de contenu, donc pour faire en sorte qu'ils soient pratiqués le plus longtemps possible, nous considérons que nous ne pouvions pas les rendre facile à finir ».

et Krywicki, 2018). Ainsi, les journalistes, profitant du recul induit par leur capital journalistique et les années écoulées<sup>16</sup>, peuvent mettre en lumière des informations sur le processus créatif de ces concepteurs, sur des secrets de fabrication qui étaient cachés jusqu'alors, parfois moins pour cause de confidentialité industrielle que de tradition professionnelle. Cette velléité à dévoiler des données inédites fait écho à l'idéologie professionnelle (« *occupational ideology* ») des journalistes généralistes pratiquant l'enquête, telle que dépeinte dans la littérature académique (Guba, 1981 ; Spark, 1999 : 6 ; Marchietti, 2000 : 39 ; Desjardin, 2005 : 278 ; Hunter, 2008 : 7). Au-delà de la simple évocation nostalgique, ces retours sur le passé de franchises permettent aussi aux auteurs d'expliquer, par une perspective nouvelle permise par l'investigation, certains échecs commerciaux ou créatifs. Ils offrent ainsi à leurs lectrices du capital ludique intellectualisant sous la forme de connaissances sur le jeu vidéo, bien loin de chercher à livrer un capital ludique psychomoteur qui expliquerait comment « bien jouer » aux œuvres (à l'instar d'une « soluce » ou d'un guide stratégique).

## 6. UNE POSTURE DE PRESCRIPTEUR

Enfin, ces ouvrages comportent des évaluations des œuvres sur lesquelles ils se penchent. Les auteurs formulent<sup>17</sup>, à destination des lectrices, leurs préférences de joueurs confirmés, fondées sur l'expertise que bâtit leur capital ludique. Pour le public friand de (re)découvrir les œuvres décortiquées, ce propos critique fournit des conseils : vers quel jeu se tourner ? Avec quel état d'esprit, quelles connaissances préalables l'aborder ?

[...] C'est un autre registre encore du travail journalistique qui est celui de critique, qui me semble assez à part et en même temps qui permet de donner sens. C'est là où le journaliste, je pense, formule sa vision du monde à travers le décorticage des œuvres. C'est là où le journaliste a un rôle plus prescripteur [...] Et c'est tout à fait intéressant parce que c'est là où tu peux « te lâcher », bon évidemment il faut que ce soit argumenté, que ce soit carré et ancré dans les faits, mais c'est là où tu peux présenter un travail original. C'est très créatif, en fait, comme partie. Au sens vraiment, limite artistique, du terme.

(Entretien avec Nicolas Turcev)

C'est le meilleur prologue d'un *Dragon Quest* depuis des lustres. Nous sommes donc loin des chapitres précédents ; là où *DQVII* jouait la décompression absolue avec trois heures de balade sans un seul combat, là où *Dragon Quest VIII* annonçait une course-poursuite à la vitesse d'une charrue. Dans *DQXI*, chaque compagnon a droit à son propre arc narratif où se tissent les liens avec le héros. [...] Incroyable mais vrai, les personnages d'un *Dragon Quest* sont à nouveau réellement mémorables.

(Andreyev, 2017 : 139 – 140)

Ces passages érigent leurs signataires en spécialistes d'une série de jeux vidéo. Outre un relatif capital économique – les journalistes reçoivent un « à-valoir »<sup>18</sup>, c'est-à-dire une avance sur les droits d'auteur nécessairement acquise et non remboursable – leurs ouvrages leur confèrent un capital symbolique significatif : ces auteurs sont positionnés, par cette publication comme des figures de référence ensuite invitées à des événements ou citées par des confrères<sup>19</sup>.

## 7. POUR UNE SUBDIVISION DU CAPITAL LUDIQUE

Cet inventaire des différentes formes de capitaux que transmettent les journalistes spécialisés en jeu vidéo par l'intermédiaire de leurs ouvrages a mis en évidence un aspect protéiforme du capital ludique qui nous semble

---

<sup>16</sup> « Il s'agissait un petit peu de m'expliquer, adulte, mes icônes d'enfant et d'essayer de remettre en contexte toutes les logiques industrielles, médiatiques, culturelles, économiques, qui ont fait que j'ai grandi avec ces deux figures-là et pas avec d'autres » (Entretien avec William Audureau du 7 février 2018).

<sup>17</sup> Indirectement, la plupart du temps. Nicolas Turcev est le seul, en entretien, à revendiquer cette volonté prescriptive.

<sup>18</sup> Du moins, nous en sommes certains pour ce qui est des auteurs travaillant pour Pix'n Love. Des entretiens complémentaires avec des actrices du milieu nous mènent à penser que cette méthode de rémunération serait généralisée à l'ensemble des maisons d'édition productrices d'ouvrages spécialisés en jeu vidéo.

<sup>19</sup> À ce titre, mentionnons la démarche particulière de William Audureau et Oscar Lemaire qui précisent systématiquement la référence complète des propos qu'ils relatent : « [...] j'ai envie de dire que c'est un partage qui s'adresse aux confrères. Je pense que, pour prendre l'exemple du livre sur *Zelda*, toutes les notes de bas de page qui, à chaque fois, indiquent les sources des citations, le lecteur lambda s'en fout un peu : il voit que c'est là, il voit que ça existe et donc ça prouve un peu la véracité des propos rapportés. Mais la vraie utilité de ces notes de bas de page, c'est pour les autres journalistes » (Entretien avec Oscar Lemaire).



problématique. La nature hétérogène de ce dernier, couplée à la vaste réappropriation possible par les lectrices des informations transmises dans le corpus observé, semblent imposer une segmentation épistémologique. Nous proposons donc de considérer qu'il existe plusieurs types de composantes du capital ludique, au-delà même de la division entre pratique (capital psychomoteur) et discours (capital intellectualisant). Ce dernier peut être raffiné en fonction du rapport au jeu de la journaliste. On peut ainsi pointer :

- **Le capital ludique psychomoteur.** Ce sont les capacités d'exécution « techniques » d'un agent ; sa faculté à « bien jouer » selon les règles établies par le *game*. Il peut concerner un jeu en particulier ou la maîtrise de périphériques (manette, clavier, accessoire...). Dans les conversations populaires autour du jeu vidéo, il est communément appelé « *skill* ».
- **Le capital ludique encyclopédique.** Ce sont les connaissances théoriques qu'un individu développe sur l'industrie du jeu vidéo en général, aussi bien à propos des œuvres et de leurs créatrices (l'équipe de développement, l'historique de l'apparition d'un genre de jeu donné...), que des machines.
- **Le capital ludique spécifique.** Ce sont les connaissances qu'une personne accumule à propos d'un jeu en particulier, qui peuvent être internes (par exemple, connaître un niveau par cœur) ou externes – notamment lorsque des joueuses discutent d'un jeu en dehors de leurs sessions dans l'optique de maîtriser son *metagame*<sup>20</sup> (Mauger, 2011 : 5).

Si la polémique autour de Dean Takahashi illustre que le capital ludique psychomoteur incarne un enjeu indissociable, pour une partie du public, du rôle de journaliste spécialisée, seules les formes encyclopédique et spécifique sont transmissibles directement à un lectorat. Des travaux complémentaires permettraient d'enrichir cette subdivision, d'interroger la manière dont s'articulent ces capitaux en fonction des postures des énonciatrices : vidéastes, joueuses professionnelles, biographes officielles, etc. L'observation minutieuse de ces capitaux constitue une clé de lecture des dynamiques de circulation des idéologies professionnelles des actrices de l'industrie du jeu vidéo et des journalistes vers les joueuses<sup>21</sup>.

## BIBLIOGRAPHIE

### *Ouvrages et articles journalistiques*

- ANDREYEV, D., *La Légende Dragon Quest*, Toulouse, Third Editions, 2017.
- AUDUREAU, W., *L'histoire de Mario vol.1*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2011.
- AUDUREAU, W., *Sur les traces de Miyamoto*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2014.
- AUDUREAU, W. & LAMY C., « L'étrange humiliation publique d'un journaliste américain spécialisé dans le jeu vidéo », *Lemonde.fr*, [en ligne] <https://www.lemonde.fr/>, 4 septembre 2017.
- AUDUREAU, W., Tweet du 9 novembre 2018, « Hello Twitter. C'est pour un sondage. C'est quoi ton niveau de jeu vidéo préféré *ever*? (Peut également être un circuit, un chapitre, une séquence, une région ou une quête d'un open world, voire un boss dans les jeux où ceux-ci sont presque des niveaux en soi) » [en ligne] <https://twitter.com/>.
- CHIEZE, J., *AHL – Tu le crois ça ? AHL se raconte à Julien Chièze*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2013.
- DEMOLY, J.-M., *L'âge d'or du jeu vidéo & de la presse spécialisée*, Montmorency, Geeks-Line, 2018.
- GAREL, A., « Édito », dans *Canard PC*, n°367, [en ligne] <https://www.canardpc.com/>, octobre 2017.
- ICHBAH, D., *La Saga des Jeux Vidéo*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2012.
- LACOMBE, M. & KIEFER, P., *Nos jeux vidéo 70-90*, Hors Collection, 2011.
- LACOMBE, M., *Nos jeux vidéo 90-2000*, Hors Collection, 2014.
- LEMAIRE, O., *L'histoire de Zelda vol.1*, Houdan, Pix'n Love Editions, 2017.
- PISSAVY, S., *Jeuxvideo.com : Une odyssée interactive*, Houdan, Pix'n love editions, 2013.

---

<sup>20</sup> Le *metagame* désigne les « façons de jouer plus plébiscitées que d'autres, en évolution plus ou moins rapide, dans un temps et un contexte donnés » (Altenbach Berthod, 2017). Si le *metagame* est ancré dans les règles internes du *game*, les tendances stratégiques qui découlent de l'analyse de ces règles par les joueurs circulent et sont discutées de manière externe (par exemple, via des forums de discussion).

<sup>21</sup> Bien entendu, nous n'entendons pas par là que la relation entre journalistes et joueuses serait unidirectionnelle : les réseaux sociaux incitent régulièrement ce public à interagir avec les premiers. Certaines journalistes utilisent d'ailleurs ce canal de communication pour recueillir volontairement des paroles de joueuses qui peuvent ensuite constituer de la matière première pour un article. Voir l'exemple de William Audureau, Tweet du 9 novembre 2018, « Hello Twitter. C'est pour un sondage. C'est quoi ton niveau de jeu vidéo préféré *ever*? (Peut également être un circuit, un chapitre, une séquence, une région ou une quête d'un open world, voire un boss dans les jeux où ceux-ci sont presque des niveaux en soi) » [en ligne] <https://twitter.com/>.

TURCEV, N., *L'œuvre étrange de Yoko Taro*, Toulouse, Third Editions, 2018.

### **Sources scientifiques**

- ALTENBACH BERTHOD, R., « La *metagame* dans les jeux vidéo compétitifs » [poster], Colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 6 octobre 2017.
- BOURDIEU, P., *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les éditions de Minuit, 1979.
- BOURDIEU, P., « Le capital social. Notes provisoires », dans *Actes de la recherche en science sociales*, vol. 31, 1980, p. 2-3.
- CONSALVO, M., *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.
- DESJARDIN, L., « Journalisme justicier : essai de typologie », dans *Les Cahiers du journalisme*, n° 14, 2005, p. 278-289.
- DOVEY, J. & KENNEDY, H., “From margin to center biographies of technicity and the construction of hegemonic games culture”, dans *The player's realm: Studies on the culture of video games and gaming*, sous la direction de P. Williams & J. Smith, Jefferson, McFarland and Company, 2007.
- DOZO, B.-O. & KRYWICKI, B., « La presse vidéoludique », dans *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 213-227.
- GUBA, E., “Investigative Journalism”, dans *New Techniques for Evaluation*, Beverly Hills/London, Sage Publications, 1981, p. 167-264.
- HELLMUELLER, L., VOS T. P. et POEPPER M. A., “Shifting journalistic capital?”, dans *Journalism Studies*, vol. 14-3, 2013, p. 287-304.
- HUNTER, M. (dir.), *L'enquête par hypothèse : manuel du journaliste d'investigation*, auto-édition, 2008.
- KAUFMANN, J.-C., *L'entretien compréhensif*, Paris, Armand Colin, 1999.
- KIRKPATRICK, G., *The formation of Gaming Culture – UK Gaming Magazines, 1981-1995*, London, Palgrave, 2015.
- KRICHANE, S., *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg, 2019.
- LEFEBVRE, I., “Creating with (Un)Limited Possibilities: Normative interfaces and Discourses in Super Mario Maker”, dans *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 10, 2017, n° 16.
- LEJEUNE, C., *Manuel d'analyse qualitative – Analyser sans compter ni classer*, Bruxelles, De Boeck, 2014.
- MARCHIETTI, D., « Les révélations du journalisme d'investigation », dans *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 131-132, 2000, p. 30-40.
- MAUGER, V., « Du métajeu au métadesign : concevoir par-delà les règles », dans *La ruse. Entre la règle et la triche*, sous la direction de Charles Perraton et Maude Bonenfant, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011.
- NIEBORG, D. & SIHVONEN, T., “The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism”, dans *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, 2009.
- SHAW, A., “What is video Game culture? Cultural Studies and Game Studies”, dans *Games and Culture*, vol. 5, n° 4, 2010, p. 403-424.
- SPARK, D., *Investigative reporting – A study in technique*, Waltham, Focal Press, 1999.
- SUOMINEN, J., “Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984-2010: Case MikroBitti Magazine”, dans *Think Design Play. Proceedings of DiGRA 2011*, 2011.
- TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- TINY, H. & SOTAMAA, O., “Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party”, dans *Game*, vol. 3, 2014, p. 109-119.
- WALSH, C. & APPERLEY, T., “Gaming capital: Rethinking literacy”, dans *Changing Climates: Education for sustainable futures, Proceedings of the AARE 2008 International Education Research Conference*, Brisbane, Queensland University of Technology, 2008.
- WILLIAMS, D., YEE, N. & CAPLAN, S., “Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile”, dans *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, 2008, p. 993-1018.