

Problématique : comprendre la création et la légitimation des genres dans le jeu vidéo

1980 : les joueurs se regroupent en communautés qui, malgré l'influence de la presse et des producteurs, possèdent déjà un certain pouvoir interprétatif sur les jeux : ils cataloguent les jeux, interprètent leur histoire et la manière d'y jouer, etc.

Aujourd'hui : l'arrivée du web 2.0 amplifie ce phénomène, permettant aux communautés d'imposer leurs catégories génériques (« jeu de tir », « d'horreur », « de puzzle », « d'aventure », « de survie », etc.) et même d'influencer certaines décisions des producteurs et de la presse.

État de la recherche : jusqu'à présent, les études portant sur la catégorisation générique n'ont pas suffisamment pris en compte cet apport des communautés de joueurs qui, tout en voulant légitimer leurs propres catégories, sont en perpétuelle compétition pour déterminer le genre de chaque jeu.

Notre contribution : notre étude entend, d'une part, comprendre l'élaboration de ces catégories et la manière dont les joueurs parviennent à obtenir un consensus sur celles-ci ; d'autre part, analyser le rôle de cette classification dans l'édification d'une « littérature vidéoludique ».



Corpus étudié

Cinq formats écrits et disponibles sur internet seront analysés.

- 1) Les **wikis**, des encyclopédies participatives ;
- 2) Les **posts**, des publications en libre accès sur les réseaux sociaux ;
- 3) Les **forums**, des espaces virtuels dédiés à un sujet précis ;
- 4) Les **évaluations**, des publications notant la qualité d'un jeu ;
- 5) Les **tags**, de brèves étiquettes (assimilées à des genres) apposées sur un jeu sur certaines plateformes de vente (*Steam* par exemple).

Un des intérêts majeurs de cette sélection est qu'elle permettra d'observer la manière dont le format de discussion influence le discours des joueurs et, en définitive, les genres retenus par la communauté.

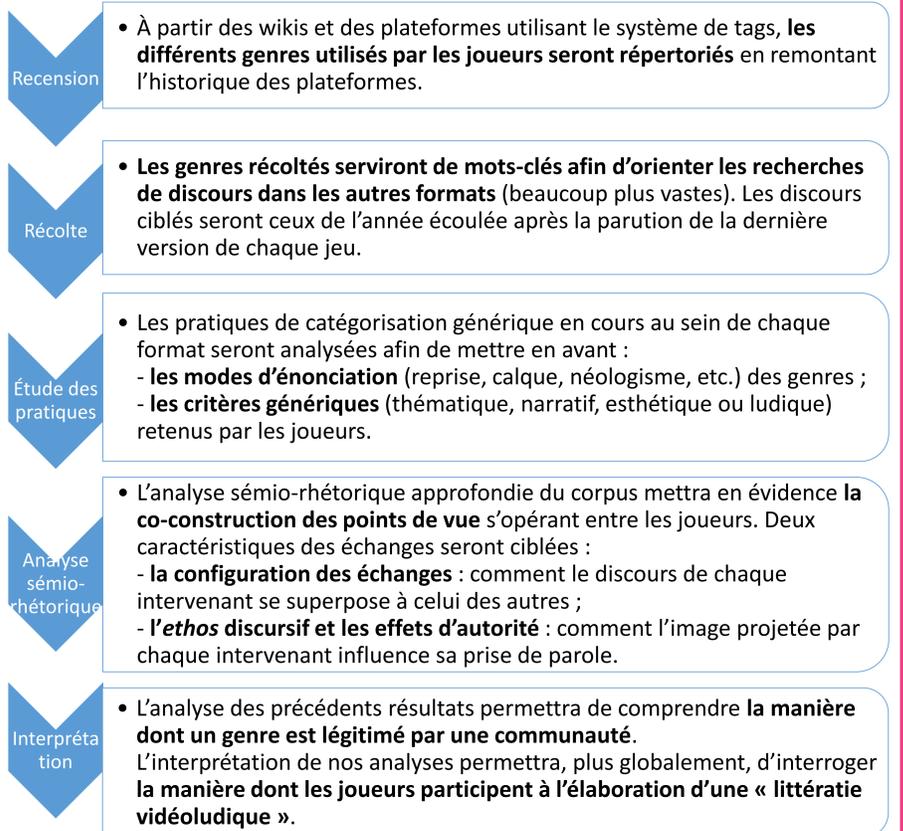
Trois jeux serviront de cible transversale à ces cinq formats :

- **Resident Evil 4** : Œuvres problématiques d'un point de vue générique
- **Portal** : Archétype et précurseur d'un genre
- **Wolfenstein 3D** : Archétype et précurseur d'un genre



Jaquettes des jeux cités

Méthodologie en cinq étapes



Wikipédia											
Titre	Modèle	Contenu	Configuration de l'édition	Modèle de la page	Type de contenu	Statut de la page	Statut de l'article	Statut de la section	Statut de la sous-section	Statut de la sous-section	Statut de la sous-section
[[Résident Evil 4]]	[[Modèle:Résident Evil 4]]	[[Contenu:Résident Evil 4]]	[[Configuration:Résident Evil 4]]	[[Modèle:Résident Evil 4]]	[[Type:Résident Evil 4]]	[[Statut:Résident Evil 4]]					
[[Portal]]	[[Modèle:Portal]]	[[Contenu:Portal]]	[[Configuration:Portal]]	[[Modèle:Portal]]	[[Type:Portal]]	[[Statut:Portal]]	[[Statut:Portal]]	[[Statut:Portal]]	[[Statut:Portal]]	[[Statut:Portal]]	[[Statut:Portal]]
[[Wolfenstein 3D]]	[[Modèle:Wolfenstein 3D]]	[[Contenu:Wolfenstein 3D]]	[[Configuration:Wolfenstein 3D]]	[[Modèle:Wolfenstein 3D]]	[[Type:Wolfenstein 3D]]	[[Statut:Wolfenstein 3D]]					

Exemple de tableau. Début de l'analyse des pages Wikipédia du jeu Resident Evil 4.

Étiquettes génériques repérées pour Resident Evil 4 sur Wikipédia, Resident Evil Wiki et Steam. Lorsque c'est possible, les termes sont placés en vis-à-vis avec leur équivalent.

Wikipédia	Resident Evil Wiki	Steam
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Jeu solo]]
[[Survival]]	[[Survival]]	[[Multijoueur]]
[[Action]]	[[Action]]	[[Horreur et survie]]
[[Aventure]]	[[Aventure]]	[[Survival-horror]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Survival]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Action]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Aventure]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Jeu de tir]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Jeu de tir objectif]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Jeu de tir à la troisième personne]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Jeu de tir à la 3 ^e personne]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Zombies]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Horreur]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Gestion des stocks]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[3 ^e personne]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Événements rapides]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Atmosphère]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Gore]]
[[Action-aventure]]	[[Action-aventure]]	[[Difficile]]

Références
 Badir, S. (2017). Enjeux de la notion de genre en sémiotique. *Sémiotica*, 219, pp. 417-434.
 Dupont, B., et al. (2019). Une littérature vraiment vidéoludique ? Du capital ludique à l'apprentissage du jeu vidéo. *Colloque international de l'AUPTIC*, 2019, Fribourg, Suisse.
 Klinkenberg, J.-M. (1996). *Précis de sémiotique générale*, De Boeck Université, Bruxelles.
 Maingueneau, D. (2014). Retour critique sur l'éthos. *Langage et société*, 149, 2014, pp. 31-48.
 Peyron, D. (2012). *La Construction sociale d'une sous-culture : l'exemple de la culture geek*, Thèse de doctorat, Lyon 3.
 Rabatel, A. (2005). 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, pp. 95-110.

Illustrations :
 - Geeknplay, <https://tinyurl.com/2p8d52rv>
 - Pixabay, <https://tinyurl.com/3yssh95>