

Approche sémio-rhétorique des catégories génériques des jeux vidéo et de leur pratique

Comment l'étude des genres peut-elle aider à la préservation du média vidéoludique ?

François-Xavier Surinx (ULiège, doctorant boursier FRESH)



Contexte et problématiques : comprendre la catégorisation génériques des jeux vidéo à travers le discours des joueurs

Comme en littérature ou au cinéma, **les jeux vidéo possèdent des étiquettes génériques spécifiques** (jeu de puzzle, jeu de plateforme, jeu d'action, jeu de stratégie, *survival horror*, *first person shooter*, *third person shooter*, *souls-like*, etc.).

Historiquement, les études des mécanismes régissant cette catégorisation se sont intéressées à la manière dont le pôle producteur (les studios) et la presse ont permis l'établissement de certains genres.

Aujourd'hui, les communautés de joueurs et de joueuses ont acquis une certaine influence sur l'interprétation des œuvres : ils cataloguent les jeux et sont à même de légitimer ce classement auprès du reste de la communauté.

- Comment recourir à la notion de genre si celle-ci est mouvante et rarement stabilisée ?
- Quelles modalités régissent la création d'étiquettes génériques et leur légitimation au sein de ces communautés ?
- Comment la compréhension de ces modalités peuvent-elles contribuer à préserver le média ?

Corpus : cinq formats de discours en ligne

Les discours des joueurs seront analysés à travers **cinq formats disponibles sur internet** :

- 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 génériques apposées sur un jeu sur certaines plateformes de vente (Steam par exemple).



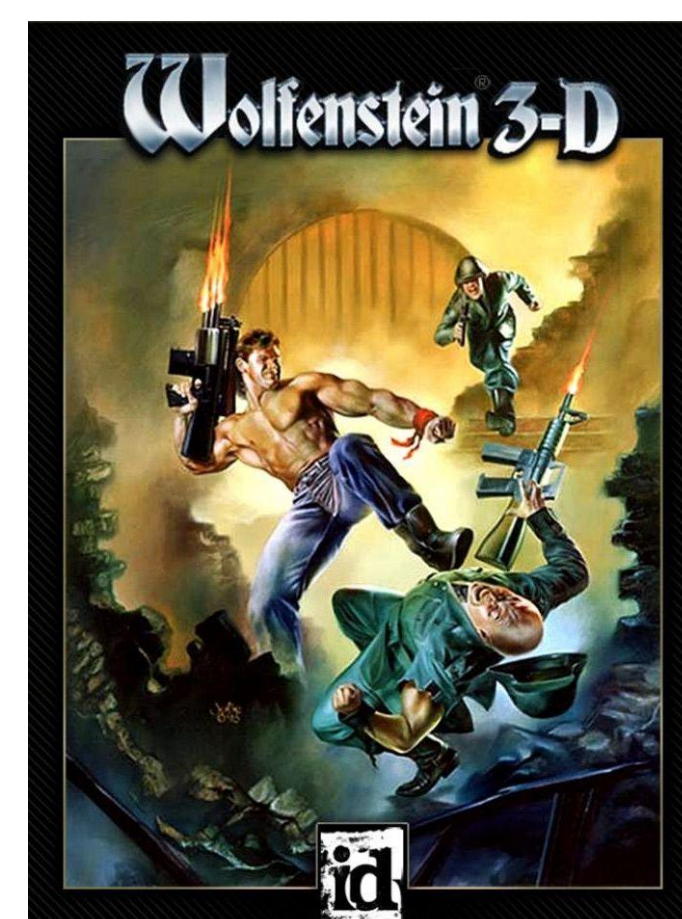
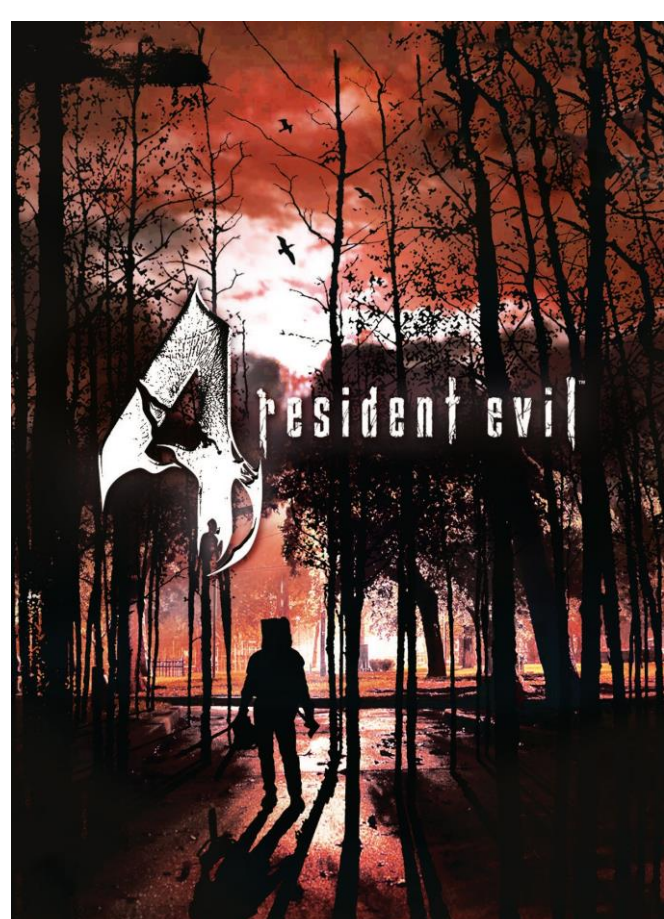
Plusieurs raisons :

- L'appartenance du jeu vidéo à différents phénomènes communautaires a pris de l'ampleur en ligne (culture participative, culture de fans ou encore folksonomie).
- Ces cinq formats n'ont pas encore été analysés dans une même étude. Il est donc intéressant d'examiner leurs points communs et leurs différences du point de vue des modalités de communication.
- Les genres légitimés semblent varier en fonction du format.

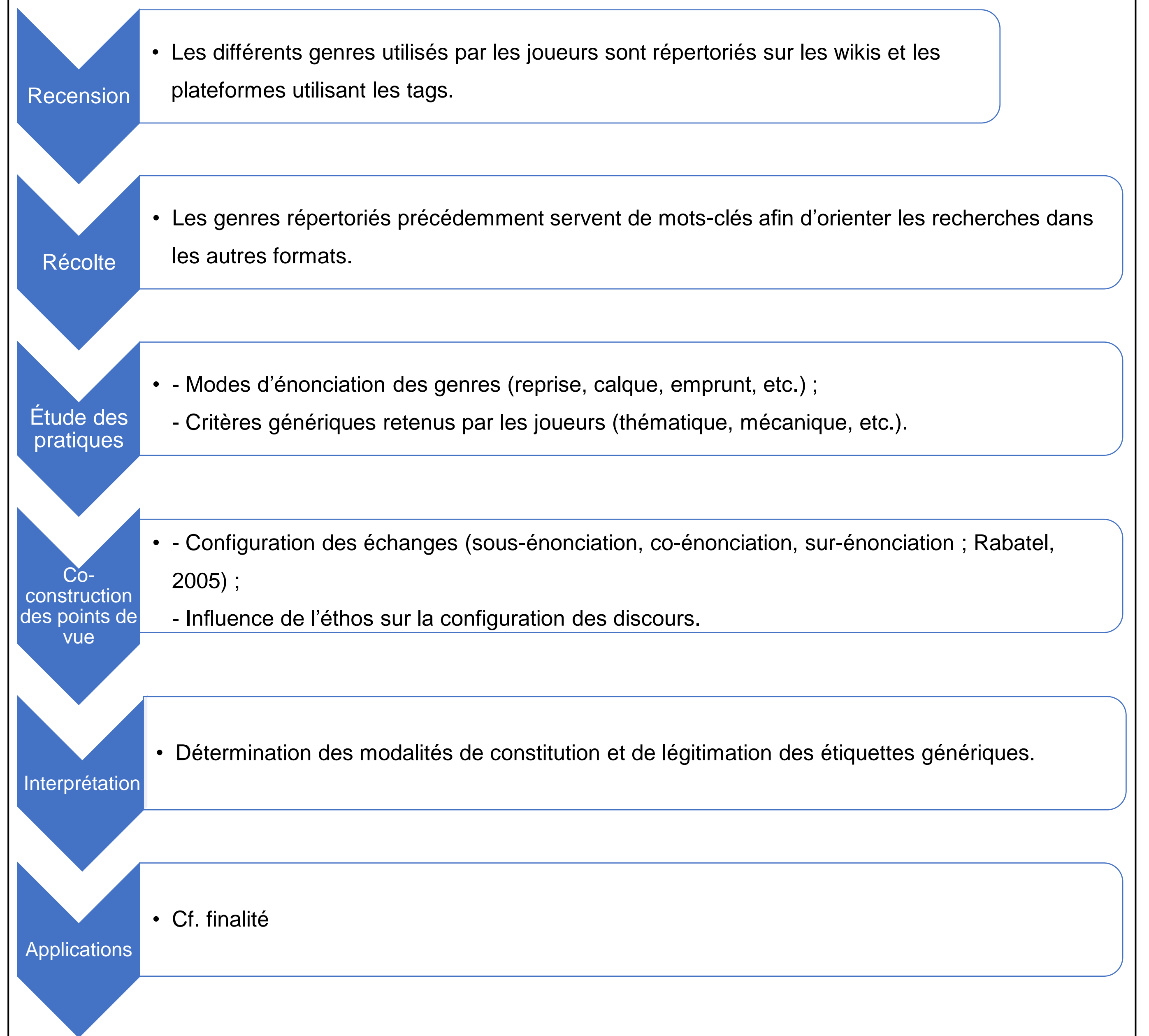
Corpus : trois jeux cibles

Trois jeux serviront de cibles transversales pour l'analyse des cinq formats :

- **Portal** (Valve, 2007) — Jeux problématiques d'un point de vue générique
- **Resident Evil 4** (Capcom, 2005) — Jeux problématiques d'un point de vue générique
- **Wolfenstein 3D** (id Software, 1992) — Parangon d'un genre vidéoludique (le FPS)



Méthodologie



Finalité et engagement sociétal : contribuer à la préservation des jeux vidéo en partenariat avec la Bibliothèque nationale de France

Le jeu vidéo a beau être un média relativement récent, de nombreuses œuvres disparaissent déjà, notamment à cause de l'obsolescence de certains matériaux ou du manque de mise en valeur.

En France, la loi de 1992 sur le dépôt légal oblige tout éditeur publiant dans le territoire à transmettre une copie de son jeu à la Bibliothèque nationale de France. À l'heure actuelle, **plus de 20 000 œuvres sont recensées** (et le nombre ne cesse de s'accroître), obligeant à créer un système de classement efficace.

En concertation avec le département Son, vidéo, multimédia qui gère ce fonds, le DataLab de la BnF accompagne un projet nommé **AUREJ, pour Accès Unifié aux Ressources de la Jouabilité**. Son objectif est la constitution d'une base de métadonnées permettant d'interroger le corpus d'œuvres récoltées en fonction de plusieurs critères. Or, **le genre est un des critères les plus utilisés par les joueurs et les chercheurs, mais également un des plus difficiles à stabiliser.**

→ Mon objectif est de fournir au projet AUREJ un appui théorique sous la forme d'un guide pour l'incorporation efficace du critère générique à la future base de métadonnées. Ainsi, son utilisation par un vaste public sera facilitée et le classement opérée permettra d'améliorer la sauvegarde des œuvres.

→ A terme, la recherche pourra bénéficier à d'autres institutions travaillant également sur l'archivage du jeu vidéo, comme le Strong National Museum of Play de Rochester ou le Ritsumeikan Center for Game Studies de Kyoto.

Bibliographie indicative

Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat, Université de Montréal, Montréal.

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, Londres.

Letourneau, M. (2005). La Question du genre dans les jeux vidéo, in Genvo, S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, Paris, pp. 39-54.

Petrucco, C. (2006) « Folksonomie » nella Rete : costruire categorie alternative, creative ed interculturali, *TD : tecnologia didattica*, 1, pp. 38-50.

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.

Raessens, J. (2005). Computer Games as Participatory Media Culture, in Raessens, J. et Goldstein, J. (dir.), *The Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, pp. 373-388.

Illustrations

Aer-One, <https://www.aerone.co/blogs/news/quel-est-votre-profil-gamer>

IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0818506/>

Midi Libre, <https://www.midilibre.fr/2022/12/09/game-awards-stray-recompense-lun-des-meilleurs-jeux-video-de-lannee-est-montpellierain-10857074.php>

Impactotic, <https://impactotic.co/fr/faits-cl%C3%A9s-de-la-jour%C3%A9e-mondiale-de-l'internet-que-vous-devez-savoir/>

Contact

SURINX François-Xavier  
Email : [fxsurinx@uliege.be](mailto:fxsurinx@uliege.be)  
Téléphone : 0494 04 47 92