

Envisager les catégories génériques du jeu vidéo par le discours des joueurs

François-Xavier Surinx

Doctorant FNRS-FRESH à l'Université de Liège



Qu'est-ce qu'un genre ?

Pas de réponse claire

- Une étiquette conférée par l'auteur/le réalisateur/le studio ?
- Une thématique extraite des œuvres ?
- Un nom de marque utilisé dans les publicités ?
- Une appellation trouvée à posteriori par la critique ou les récepteurs ?
- Une expression dont je parle dans un de mes articles ?
- Etc.

→ Question de relativisme

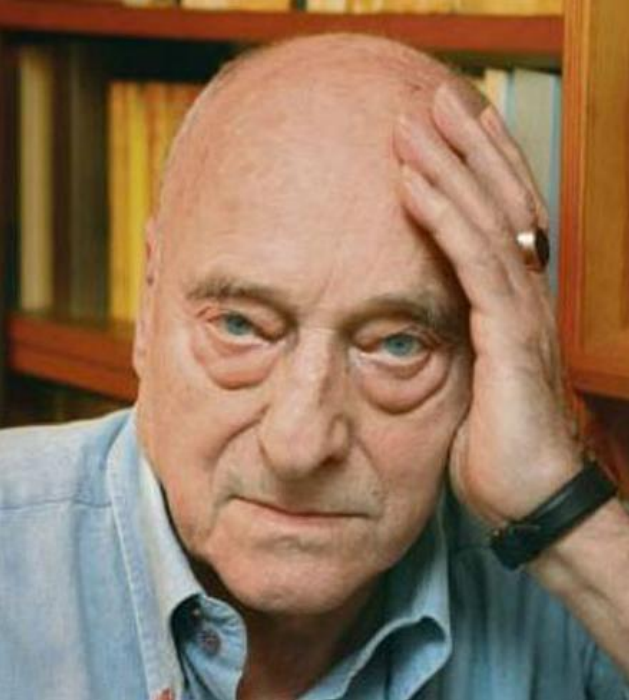


Bref panorama des théories génériques

Deux paradigmes majeurs :

Le genre envisagé
comme un
phénomène
communicationnel

Le genre envisagé
d'un point de vue
structuraliste et/ou
formaliste



Gérard Genette

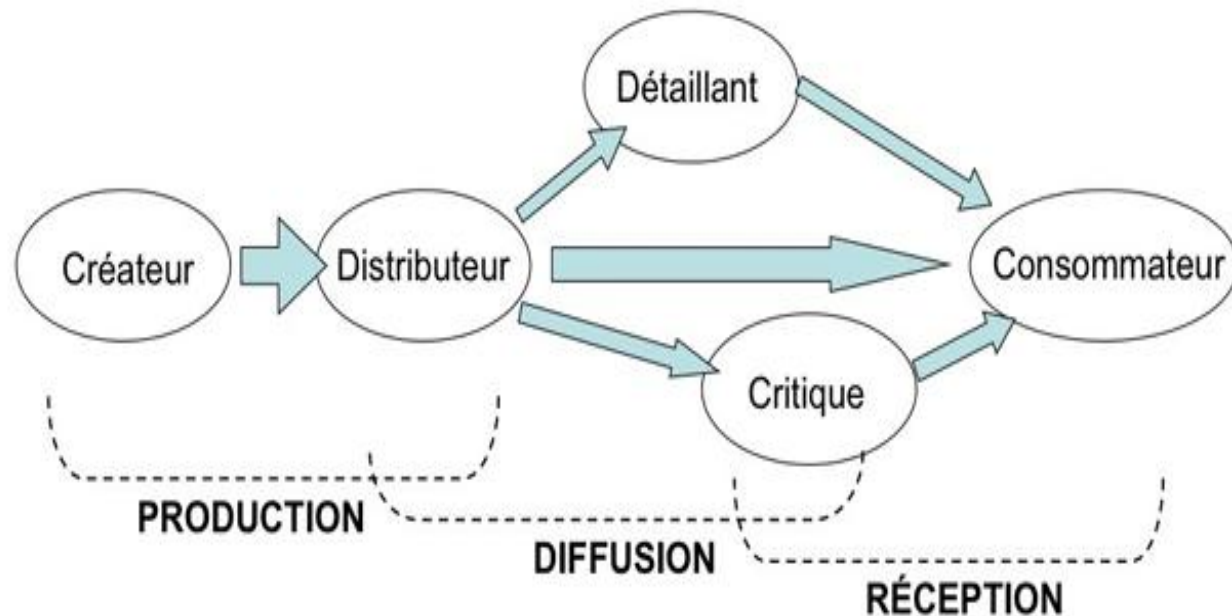


Umberto Eco

Envisagé dans une perspective communicationnelle

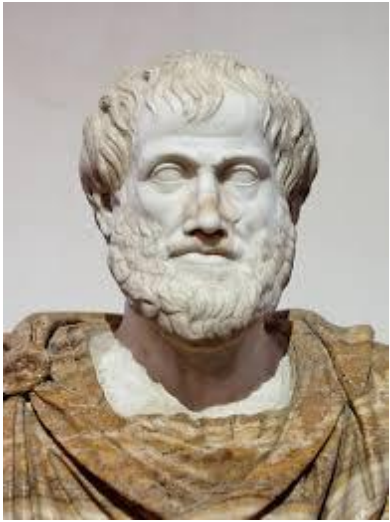
Le genre d'une œuvre est le produit d'un pôle producteur qui s'adresse à un pôle récepteur.

- La signification de l'œuvre est contenue dans les indications disséminées par les personnes à sa source (lecteur modèle).
- Le genre est une donnée fixée par l'auteur et son contexte.

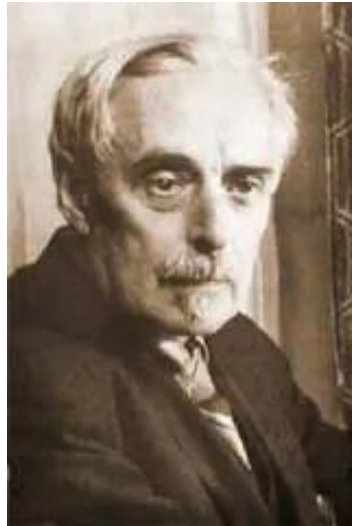


Arsenault, D., 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse, Université de Montréal.

Envisagé dans une perspective formaliste/structuraliste



Aristote



Vladimir Propp



Tzvetan Todorov

Le genre d'une œuvre est le produit des structures encodées dans le texte, sans référence à une intention ou à un contexte.

→ La signification de l'œuvre est inscrite dans le texte.

→ Le genre est une donnée fixée par un modèle théorique.

OBJET \ MODE	DRAMATIQUE	NARRATIF
SUPÉRIEUR	tragédie	épopée
INFÉRIEUR	comédie	parodie

Genette, G., 1979, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, p. 19.

Dans les sciences du jeu

En somme, reprise de ces deux perspectives :

- Classement formaliste (Wolf, 2001 ; Perron, 2018)
- Perspective centrée sur la production (Arsenault, 2011)

+ De manière générale, « nombrilisme » du chercheur, tendance à l'auto-ethnographie et à l'utilisation de genres théoriques :

- Crée ses propres catégories ;
- Reformule des catégories existantes.

Nécessité d'un tournant
vers la réception



A garder en tête : les
quatre fonctions du
genre

Classification
Herméneutique
Évaluation
Prédiction



A garder en tête : les
quatre fonctions du
genre

Classification

Herméneutique

Évaluation

Prédiction

Passage de l'herméneutique par trois phases

1. Tournée vers le pôle producteur (biographisme, analyse psychanalytique)
 2. Tournée vers le texte (formalisme, structuralisme, sémiotique textuelle, linguistique)
 3. Tournée vers le pôle récepteur (analyse du discours, étude de réception, sociologie)
- ➔ Seuls 1 et 2 ont une correspondance dans les théories génériques, malgré la « mort de l'auteur »
- ➔ Faible intérêt des théoriciens pour les pratiques de classifications du public

Nécessité d'un tournant vers la réception

Moindre mainmise apparente des studios sur les dénominations génériques :

- pas toujours de figure de proue ;
- difficultés à localiser une intention ;
- défiance du public (aussi vis-à-vis de la presse) ;
- étiquette parfois employée pour « faire plaisir » aux investisseurs ;
- volonté des productions AAA de se démarquer de la concurrence ;
- etc.

Nécessité d'un tournant vers la réception

Aujourd'hui, mise en avant de nombreux phénomènes communautaires :

- cultures de fans ;
- culture participative (public de prosommateurs) ;
- folksonomie.

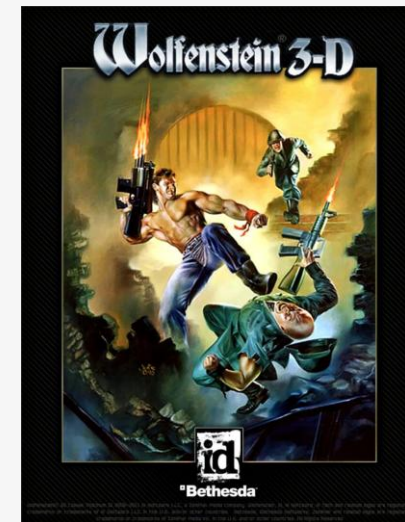
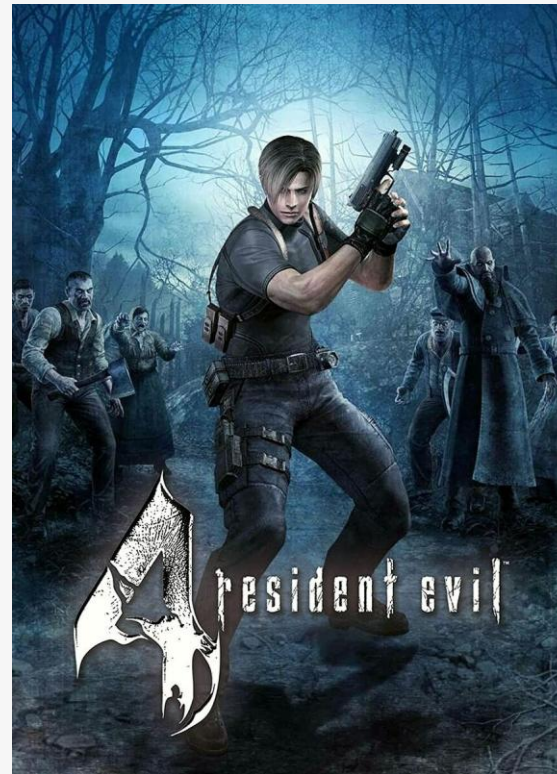
➔ Le point de vue des joueurs prend de plus en plus d'importance et ils sont capables de légitimer leurs classements face au pôle producteur !

(Ou, version dysphorique, les producteurs donnent du pouvoir à leur communauté dans un intérêt marketing.)

Cadre de ma thèse

Analyse qualitative
sémiorhétorique des discours des
joueurs en ligne autour de trois
jeux, à travers six formats :

- wikis ;
- commentaires de vidéos ;
- tests ;
- forums ;
- tags ;
- posts.



Objectifs (liste fréquemment mise à jour et non exhaustive)

- Comprendre la diversité des dynamiques interactionnelles autour des questions génériques, et les moyens employés pour prendre l'ascendant sur les perspectives divergentes
- Mettre en évidence l'influence du format de discussion sur les étiquettes présentes ou majoritaires
- Prouver empiriquement l'inconstance des catégories génériques, même dans un état synchronique
- ➔ Renouveler l'approche du genre dans le jeu vidéo
- ➔ Montrer l'intérêt des approches discursives et par le biais de la réception pour les genres dans les autres médias



Un cas d'étude : l'étiquette « *Souls-like* » à travers les tags et les évaluations sur Steam

Mise en contraste des discours des producteurs sur la plateforme avec ceux des joueurs

Objectifs initiaux

- ➔ Déterminer si les joueurs suivent le discours des producteurs ou le remettent en cause
- ➔ Examiner s'il y a consensus ou dissensus entre les joueurs
- ➔ Observer les limites de l'étiquette « *Souls-like* »

Méthodologie

1. Repérage de jeux au moyen du tag « De type Souls »
2. Notation de la liste de tags et repérage des étiquettes mentionnées par le pôle producteur
3. Analyse des évaluations des joueurs pour quelques jeux sélectionnés

Voir et modifier les tags pour ce produit

Tags populaires des utilisateurs et utilisatrices pour ce produit : (?)

- Difficile +
- Dessin animé +
- Coop +
- Plateforme +
- Super B.O. +
- Coop locale +
- 2D +
- Dessiné à la main +
- Multijoueur +
- Indépendant +
- Rétro +
- Aspect dessin animé +
- Bullet Hell +
- Action +
- Shoot 'Em Up +
- Jeu solo +
- Défilement horizontal +
- Coloré +
- Humour +
- De type Souls +

Tags que vous avez appliqués à ce produit : (?)

Aucun tag n'a été encore saisi

Saisissez un nouveau tag en Français :

Il doit s'agir de tags que la communauté pourrait utiliser pour parcourir le magasin.

Saisissez un tag

Ajouter

Appliquez un tag que vous avez utilisé sur d'autres produits :

+ De type Souls + Capitalisme

+ Dark Fantasy

Résultats

Détermination de quatre catégories de « *souls-like* » :

- Auctoriaux
- Désignés par l'industrie
- Distingués par la presse
- Distingués par la présence du tag « De type Souls »



Résultats

Détermination de quatre catégories de « *souls-like* » :

- Auctoriaux (6/171)
- Désignés par l'industrie (19/171)
- Distingués par la presse (18/171)
- Distingués par la présence du tag « De type Souls » (128/171)



Quelques conclusions

- Dissensus fréquent entre le discours/les revendications du pôle producteur et le discours des joueurs
- Continuum entre consensus et dissensus selon l'hybridité considérée pour les jeux
- Possibilité de « révisionnisme générique » dans certains cas
- Impossibilité de localiser un critère formel récurrent pour l'étiquette *Souls-like*
- Concurrence des étiquettes génériques avec d'autres types de classifications/évaluations (séries, « mètre étalon », développeur).



Merci de votre
attention !