



Belphegor

Littérature populaire et culture médiatique

24-1 | 2026

Approches contemporaines des jeux vidéo

Introduction : approches contemporaines des jeux vidéo

Fanny Barnabé et Sara Dethise Martinez



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/8053>

DOI : 10.4000/16fqu

ISSN : 1499-7185

Éditeur

LPCM

Référence électronique

Fanny Barnabé et Sara Dethise Martinez, « Introduction : approches contemporaines des jeux vidéo », *Belphegor* [En ligne], 24-1 | 2026, mis en ligne le 10 juin 2026, consulté le 20 juin 2026. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/8053> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/16fqu>

Ce document a été généré automatiquement le 20 juin 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

Introduction : approches contemporaines des jeux vidéo

Fanny Barnabé et Sara Dethise Martinez

- 1 En octobre 2023, l'association pour la recherche en littératures populaires et cultures médiatiques (LPCM) organisait la deuxième édition des Assises CPM – Assises de la recherche en Cultures Populaires et Médiatiques¹. Cet événement a rassemblé à Paris des chercheurs et chercheuses aux ancrages disciplinaires divers (études littéraires et cinématographiques, sociologie, communication, histoire, philosophie, humanités numériques, musicologie... entre bien d'autres), qui se sont donné pour objectif commun d'explorer les dernières actualités de leurs champs et de s'interroger sur les « avènements » des études en cultures populaires et médiatiques. Dans ce cadre, plusieurs contributions ont pris pour objet le jeu vidéo et ont entrepris de faire – chacune à sa manière – un état des lieux des recherches en *game studies*. C'est une partie de ces interventions que le présent numéro entend rassembler, en tissant entre elles un parcours guidé par leur propension commune à repenser et à mettre à jour les méthodes de recherche en sciences du jeu.
- 2 En effet, outre leur objet, ces contributions ont en commun d'être portées par des chercheur·euses en cours de doctorat, de postdoctorat ou récemment entré·es en poste, qui, dans une certaine mesure, se situent actuellement dans une position charnière en termes générationnels : ayant assimilé le socle théorique et méthodologique posé par les pionniers du champ, mais se trouvant dans la nécessité de l'adapter, de l'étendre ou de le repenser pour répondre aux besoins dictés par de nouveaux objets ou de nouvelles problématiques liées au contexte contemporain². Les contributions reviennent ainsi sur des discussions structurantes en sciences du jeu, voire sur des questionnements plus anciens en études des médias : les débats entre ludologues et narratologues³, ou entre *play studies* et *game studies*⁴, qui ont déjà fait couler tant d'encre ; les mises en doute de la légitimité d'étudier un objet médiatique populaire tel que le jeu vidéo ou des pratiques amateurs de joueur·euses ; les interrogations sur la possibilité d'appréhender l'expérience des publics à travers l'analyse des œuvres ; ou encore les discussions sur la possibilité de mobiliser la création (artistique) comme méthode de

recherche... Cependant, ces débats ou conflits anciens ne sont pas gratuitement réouverts ou rejoués : ils sont heuristiquement mis en perspective par une confrontation avec des enjeux actuels afin de produire des épistémologies renouvelées du jeu.

- 3 Cette réflexivité méthodologique servira donc de fil conducteur à travers les sept textes du numéro. Elle permettra d'articuler des propositions ayant l'intérêt de mobiliser différents horizons disciplinaires (études littéraires, information et communication, sociologie) afin d'aborder le médium vidéoludique sous trois angles résolument distincts. Si les deux premiers articles s'intéressent aux contextes de *production* des jeux vidéo, les deux suivants prennent plutôt pour objet des pratiques sociales et communautaires de *réception*, tandis que les trois derniers s'attellent à proposer des modèles théoriques permettant d'analyser les œuvres vidéoludiques.

Les échelles de production du jeu vidéo : de la recherche-crédation en studio indépendant aux contraintes éditoriales d'un géant de l'industrie

- 4 Si les travaux interrogeant le rapport des chercheur·euses aux industries culturelles et créatives sont nombreux (notamment dans le prolongement des réflexions d'Henry Jenkins sur la posture d'« aca-fan⁵ »), ceux portant sur la porosité entre les mondes sociaux des *game studies* et de l'industrie vidéoludique ne bénéficient pas encore d'une longue tradition en Europe. Or c'est notamment pour contribuer à ces réflexions que le premier article du numéro, rédigé par Hélène Sellier et Gabrielle Lavenir, propose de retracer, par un récit de pratique, le processus de conception d'un jeu au sein d'un petit studio indépendant toulousain spécialisé dans les productions « à impact social ». Ce texte, intitulé « Penser une recherche-crédation ancrée dans une industrie culturelle : récit des pratiques collectives menées autour du jeu vidéo *RecovR* », se base sur la pratique professionnelle des deux chercheuses au sein du studio The Seed Crew et détaille la manière dont leur travail de recherche s'est articulé avec celui du développement du jeu *RecovR*. Par leur récit, les chercheuses mettent au jour les contraintes de production qui pèsent sur ces deux pratiques créatives entremêlées : celles, académiques et institutionnelles, d'un monde universitaire où les conditions de travail sont de plus en plus précarisées, et celles, matérielles et économiques, d'un studio indépendant au sein d'une industrie très concurrentielle, où le succès commercial de chaque production est une condition de survie de la structure.
- 5 De plus, en partant de ce cas précis de développement d'un jeu, l'article interroge la production de savoir particulière qui est permise par la recherche-crédation en studio et, plus largement encore, les modalités possibles de conduite de la recherche en dehors du monde universitaire. En cela, il développe une réflexion méthodologique et épistémologique approfondie, faisant le point sur les usages actuels de la notion de « recherche-crédation » ainsi que sur sa proximité et ses différences avec divers concepts parents (recherche-projet, *practice-based research*, *practice-led research*, *practice as research*, *practice through research*, *research-through-practice* et *research by design*). À partir de cet état des lieux, le texte trace sa propre route parmi les cadres théoriques mobilisés afin d'en offrir une mise en application renouvelée, expérimentant avec leurs marges. Enfin, la longue immersion et la participation des chercheuses au studio, qui

leur permet d'en détailler le fonctionnement interne, viennent contribuer à nourrir le développement récent des « *game production studies* » – un angle de recherche qui est longtemps resté entravé par la culture du secret et les accords de non-divulgateion propres à ce secteur industriel⁶.

- 6 Une autre contribution vient ajouter une pierre à l'édifice des études de production – mais en abordant un cas d'étude situé à l'extrême opposé du précédent en termes d'échelle et de positionnement stratégique : celui d'un studio devenu, en quelques années seulement, un acteur majeur de l'industrie vidéoludique en Europe et à l'international. Dans son article « S'exporter sans (se) trahir : enjeux stratégiques et représentationnels de la production vidéoludique selon CD Projekt », Flavie Falais revient sur la trajectoire de l'entreprise polonaise CD Projekt, en interrogeant les transformations qu'implique son passage à différentes échelles – nationale, européenne et internationale. Sa recherche interroge également les écarts entre les discours promus par l'entreprise et son évolution effective, notamment au prisme des problématiques représentationnelles. En revenant sur l'histoire du studio CD Projekt, depuis ses débuts avec la localisation et la distribution de jeux occidentaux jusqu'à la sortie *Cyberpunk 2077* en 2020, l'article met en lumière les tensions qui structurent sa trajectoire singulière, inscrite à la fois dans un contexte national spécifique et dans une économie mondialisée dominée par des standards culturels occidentaux. Comment une entreprise « périphérique » est-elle parvenue à s'imposer à l'échelle internationale, tout en négociant les tensions entre ancrage culturel local et adhésion à une culture vidéoludique mondialisée ?
- 7 Le succès de la licence *The Witcher*, adaptée de l'œuvre d'Andrzej Sapkowski, repose sur un positionnement hybride, articulant la valorisation d'un imaginaire polono-slave et l'appropriation des codes du jeu de rôle occidental. Ce double mouvement permet à CD Projekt de s'imposer sur la scène internationale tout en conservant une identité culturelle forte. Avec *Cyberpunk 2077*, adaptation d'un univers emblématique du jeu de rôle américain, le studio semble toutefois opérer un déplacement stratégique en s'inscrivant dans un imaginaire plus universalisé, partagé par les principaux pôles historiques de l'industrie – l'Amérique du Nord et le Japon, afin de conquérir de nouveaux publics. Si ce changement d'échelle s'accompagne de mutations profondes des logiques de production, il implique également des transformations structurelles plus larges. L'expansion internationale conduit en effet le studio à s'adapter aux normes de représentation et de diversité en vigueur dans l'industrie, tout en redéfinissant ses pratiques de management et ses responsabilités sociales.
- 8 En croisant discours, productions et contextes, Flavie Falais propose ainsi une lecture nuancée des enjeux contemporains de l'industrie vidéoludique et ouvre une réflexion sur les conditions qui permettent à un acteur local d'accéder au rang d'acteur international majeur tout en le confrontant à des logiques parfois contradictoires, révélatrices des tensions qui traversent aujourd'hui la production vidéoludique à l'échelle mondiale.

Enjeux de réception : étudier les pratiques et communautés amateurs autour du jeu

- 9 S'il n'a pas toujours été évident, pour des raisons de légitimité et de hiérarchisation des pratiques culturelles, de prêter une attention académique aux pratiques ordinaires des

joueuses ou des amateur-rices de jeux vidéo, le champ peut aujourd'hui s'appuyer sur des travaux qui ont ouvert et consolidé cette voie. Du côté des pratiques de réception, on peut par exemple mentionner l'enquête LUDESPACE, dont les résultats ont donné lieu à l'ouvrage *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*⁷. Concernant l'étude des communautés d'amateur-rices, parallèlement à la grande proximité des travaux produits en *fan studies*, on peut citer la thèse de Pierre-Yves Hurel sur la création de jeux en amateur comme travail du goût⁸, ou encore l'ouvrage-manifeste d'Anna Anthropy : *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*⁹. Or les deux textes de cette section héritent de ces travaux fondateurs et s'appuient sur ceux-ci pour s'intéresser – en mêlant approches qualitatives et quantitatives – à des pratiques de réception se développant autour du jeu.

- 10 L'article co-écrit par Pierre-Yves Hurel et Bruno Dupont, intitulé « Rassembler, parachever, dépasser : le DAI raconté par les publications de ses clubs », prend ainsi pour objet le fonctionnement des clubs d'enthousiastes du DAI Personal Computer, micro-ordinateur conçu en Belgique à la fin des années 1970 et commercialisé au début des années 1980. En repartant de l'analyse des magazines amateurs produits par ces clubs, les auteurs tentent de comprendre l'organisation de ces communautés, les pratiques et trajectoires de leurs membres ainsi que la place de cette scène dans l'histoire de la micro-informatique. Précisément, l'examen des éditoriaux des revues leur permet de mettre au jour trois fonctions exercées par celles-ci dans la structuration du collectif. Premièrement, les magazines servent à performer le lien communautaire (*rassembler*), à « fédérer [les membres] par-delà les frontières linguistiques ou géographiques, [...] coordonner la transmission des savoirs et savoir-faire et [...] animer la communauté », et ce, en dépit du déclin progressif de la popularité et des usages effectifs du DAI. Deuxièmement, les revues permettent aux utilisateurs de performer leur lien avec la machine (*parachever*), notamment en ce que les créations logicielles et *hardware* qui y sont diffusées rejouent constamment la tentative de finaliser un produit peu investi par les acteurs professionnels. Enfin, l'observation de la fin des activités des clubs et de leurs revues montre que celles-ci ont aussi pour fonction de *dépasser* le DAI (pour laisser la place à d'autres machines), de prendre acte de la rupture des liens communautaires et de faire le deuil de leur inévitable délitement.
- 11 Au-delà de l'éclairage que ces analyses fournissent sur les pratiques culturelles des amateur-rices et sur leur organisation en collectifs, la démarche a l'intérêt de mettre au jour le rôle clef joué par leurs productions pour la recherche historique. En effet, le terrain étudié se caractérise par une absence manifeste de sources : d'une part, l'histoire de l'informatique belge est globalement assez peu documentée et, d'autre part, le DAI, en particulier, n'a encore que très peu été pris pour objet dans le champ académique (en dehors des travaux initiés par l'un des deux auteurs de l'article¹⁰). Dans ce contexte, les revues produites, conservées et distribuées par les utilisateur-rices représentent une ressource essentielle.
- 12 Par ailleurs, l'article propose une réflexion méthodologique, qui, en détaillant l'ensemble des choix posés par les auteurs au fil de la démarche de recherche, permet de mettre au jour et de situer leur rapport à cette matière première. Le texte présente en effet l'originalité méthodologique de combiner une diversité d'approches et d'en expliciter chaque étape : premièrement, une « lecture surfacique » (*surface reading*) de

l'ensemble des magazines, qui a permis la sélection d'un corpus d'éditoriaux francophones et néerlandophones ; ensuite, le codage de ces éditoriaux en suivant l'approche de la théorie adaptative définie par Derek Layder¹¹ (c'est-à-dire en réalisant des allers-retours entre théorie et empirie), qui a permis de dégager des analyses interprétées d'abord dans une perspective synchronique, puis dans une perspective diachronique. La réflexivité avec laquelle sont présentés ces processus d'analyse et de récolte des données permet à l'article de contribuer directement à l'avancement des réflexions méthodologiques et épistémologiques actuellement menées au sein du champ¹² – d'autant que ces mêmes processus ont été documentés et sont rendus disponibles par les auteurs sur un espace de l'Open Science Framework (OSF)¹³.

- 13 Dans le prolongement de la réflexion sur les collectifs d'amateur·rices, l'article suivant aborde les pratiques communautaires à travers l'univers des conventions. Avec son texte « “Jouer le jeu” de la convention. Une analyse interactionniste des publics des événements traitant de jeu vidéo en France », Serkan Narmanli propose une analyse sociologique des conventions dédiées au jeu vidéo et à la culture populaire. En mobilisant notamment la métaphore théâtrale d'Erving Goffman, il envisage ces événements comme des scènes sociales où se déploient des interactions entre « acteur·rices » et « publics », chacune étant amenée à jouer un rôle à travers un ensemble d'éléments constitutifs d'un « appareillage symbolique ». Loin d'être de simples lieux de rassemblement, les conventions reposent sur un cadrage précis. Par leurs choix éditoriaux et l'organisation des espaces, elles produisent des attentes explicites et implicites quant aux manières légitimes d'y participer. Le « décor » oriente ainsi les publics et contribue à définir les contours de ce qu'est un·e participant·e « valable ». Dès lors, elles opèrent une sélection des publics et valorisent certaines manières d'être et de faire.
- 14 Dans ce cadre, participer à une convention implique de « jouer le jeu », c'est-à-dire de se construire une « façade » reposant notamment sur des choix vestimentaires et comportementaux qui répondent aux attentes de l'événement. Pour Serkan Narmanli, le *cosplay*, souvent mis en avant, ne représente qu'une forme parmi d'autres de cette mise en scène : il s'inscrit dans un *continuum* allant de la tenue complète à des références plus discrètes, mais qui permettent tout autant de signaler son adhésion à une culture partagée. Ces choix ne relèvent pas uniquement de l'expression personnelle. Ils s'inscrivent dans des logiques sociales et économiques propres aux conventions, où certains marqueurs permettent aussi de signaler un degré d'engagement ou une position particulière au sein du public. La « façade » se construit également dans l'interaction, à travers un « jeu d'acteur·rice » toujours susceptible d'être évalué par les autres.
- 15 En mobilisant la métaphore théâtrale goffmanienne, Serkan Narmanli met en lumière les différents éléments constitutifs de ces événements. Les conventions apparaissent alors comme des espaces de représentation où se rencontrent des « décors » structurants et des « acteur·rices » en « représentation », jouant des formes d'appartenance et de légitimité qui se construisent en grande partie en dehors de l'événement.

Analyser les œuvres vidéoludiques sans essentialiser l'expérience de jeu : quels outils théoriques ?

- 16 La troisième section du numéro rassemble des contributions plus strictement situées en *game studies* – entendues comme en opposition aux études du *play* –, puisqu'elles ont en commun de s'intéresser à des œuvres vidéoludiques, des objets-jeux, et de s'interroger sur les cadres théoriques à mobiliser pour en faire émerger le sens. Si elles s'inscrivent dans la continuité des longues traditions de recherche en narratologie et en poétique appliquées aux jeux¹⁴, et si elles puisent largement dans le champ des études littéraires (chez Gérard Genette, Jean-Marie Schaeffer, Marie-Laure Ryan, Marc Marti, etc.), on ne peut pour autant résumer ces trois textes à de pures approches formalistes qui examineraient les œuvres en dehors de tout contexte et de toute attention à l'expérience des joueureuses. Au contraire, en creux de leurs analyses, les articles discutent des difficultés méthodologiques soulevées par leur tentative de décrire la façon dont les objets-jeux cadrent les expériences ludiques. Dans leur volonté d'adopter une perspective plus pragmatique, les textes actualisent les modèles théoriques qu'ils mobilisent afin de leur permettre de mieux décrire les œuvres ludiques en termes de *potentialités*.
- 17 Ainsi, dans son texte « Quand le jeu vidéo empiète sur le réel. Fonctions et conditions de la peur métaleptique », François-Xavier Surinx mène une série d'études de cas portant sur des jeux suscitant la peur, dans lesquels il interroge la place de la métalepse comme mécanique horrifique. En croisant les théories du jeu, de la fiction et de la pragmatique, il propose, plus précisément, de développer le concept de « peur métaleptique », un « ressenti que peut éprouver le joueur lorsque le jeu lui donne l'impression d'une fusion incommode entre le réel et la fiction ». Or le développement de cette notion suppose de répondre préalablement et de façon conjointe à deux questionnements : d'une part, quelle transgression la métalepse peut-elle encore opérer au sein du jeu vidéo, alors que les ruptures des seuils de la fiction constituent précisément une norme de fonctionnement du médium¹⁵ ? D'autre part, comment définir et approcher les émotions ressenties dans le cadre du jeu (et, en particulier, la manière dont les œuvres ludiques peuvent susciter la peur), étant donné que ces émotions sont fortement dépendantes du niveau d'implication des joueureuses dans l'expérience ainsi que de leur degré de littératie¹⁶ et de capital vidéoludique¹⁷ ?
- 18 Ayant assimilé les critiques des approches formalistes du jeu émises notamment par Mathieu Triclot¹⁸ (et, à sa suite, par toutes celles et ceux qui se revendiquent des *play studies*), l'article s'interdit toute conclusion qui déduirait de l'objet-jeu une expérience uniforme ou figée. En croisant des modèles théoriques préexistants sur les émotions (notamment pour distinguer finement la peur, l'anticipation et la surprise), issus tantôt de la psychologie, tantôt de la philosophie, ou encore des études littéraires et cinématographiques, le texte s'attelle plutôt à définir les *conditions* permettant l'émergence d'une peur métaleptique et d'un sentiment de transgression. L'auteur rejette donc tout automatisme ou déterminisme entre le jeu et sa réception – mais porte malgré tout son regard sur les objets-jeux, prenant au sérieux leur recherche formelle toujours renouvelée pour tenter de produire de nouvelles transgressions et de surprendre les joueureuses les plus aguerries. Ce cadrage permet de produire une anthologie de mécaniques de *gameplay* potentiellement métaleptiques, issues « de jeux d'époques diverses et de genres variés, horrifiques comme non horrifiques ». L'examen

de ces mécaniques montre notamment en quoi, par leur dimension réflexive, elles représentent une source de renouvellement du médium.

- 19 La démarche de Mathilde Gourrat est également inscrite dans cette dynamique de mise à jour des débats structurants du champ par le biais de leur application à un corpus de jeux actuels. Repartant du conflit entre narratologues et ludologues et de la tendance qu'il a initiée à opposer *gameplay* et narration (ou, du moins, à les considérer comme deux dimensions distinctes et difficilement articulables des œuvres ludiques), la chercheuse prend le parti, au contraire, de défendre leur indivisibilité, en étudiant des titres qui mobilisent la narration *comme mécanique de gameplay*. Son article s'intitule ainsi explicitement « Étudier la narration comme élément de *gameplay* : le cas des narrations-puzzle » et prend pour objet trois jeux qui ont en commun de proposer aux joueureuses une expérience d'enquête : *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014) et *The Sinking City* (Frogwares, 2019). L'analyse formelle de ces œuvres (et, notamment, l'identification précise des métabriques de *gameplay*¹⁹ qui les composent) permet à l'autrice de développer le concept de « narration-puzzle », qui désigne un motif ludo-narratif invitant le public à « jouer la narration ». Plus précisément, la narration-puzzle repose sur des mécaniques conduisant les joueureuses à connecter des systèmes logiques et à relier des fragments d'information (« le catalogue dans *Return of the Obra Dinn*, le *deduction board* de *The Sinking City*, les reconstitutions de saynètes dans *The Sinking City* et *The Vanishing of Ethan Carter* »). En d'autres termes : dans ces jeux, ce sont les actions des joueureuses durant la partie qui permettent la reconstitution d'une histoire dont la découverte structure les interactions autorisées par le système.
- 20 En ludicisant la construction du récit, les narrations-puzzle ont la particularité – comme le souligne l'autrice – de déléguer une part de la responsabilité narrative au public, puisque ce sont ses actions et ses déductions qui font exister à la fois le jeu et le squelette de l'intrigue. De plus, la mise au jour de ce motif permet d'éclairer une mutation récente du paysage vidéoludique, en ce que cette utilisation de la narration et de l'enquête comme mécanique de *gameplay* semble trouver des illustrations de plus en plus nombreuses dans la sphère du jeu vidéo indépendant – en particulier avec le succès du genre désormais installé des *walking simulators* (ces jeux narratifs dans lesquels les interactions sont limitées et se bornent généralement à l'exploration d'un environnement et au déroulement d'un récit énigmatique et fragmenté²⁰). Le corpus étudié permet ainsi à l'article d'apporter une brique supplémentaire aux théories de la narration ludique (notamment en proposant la très concrète métabrique de *gameplay* « déducteur »). En retour, la contribution illustre également l'apport des sciences du jeu à la narratologie, en ce qu'elles fournissent des cas d'étude et des clefs de lecture pour penser la narration comme expérience (ludique) plutôt que comme structure.
- 21 De son côté, Lucas Friche tente également de réconcilier *gameplay* et narration, en questionnant notamment les enjeux ludonarratifs, esthétiques et rhétoriques d'un objet plus spécifique : la cartographie vidéoludique. Son texte « Éléments méthodologiques pour l'étude des cartographies vidéoludiques. Typologie et analyse de la licence *Monster Hunter* » débute par une tentative de typologie des cartes présentes dans les jeux de la série. Cette classification met en évidence quatre grandes formes de cartes (les *cartes locales*, les *objets cartes*, les *cartes de chargement* et les *cartes décoratives*), tout en soulignant qu'au fil de l'évolution de la licence, de nouveaux types d'interfaces apparaissent, révélant la transformation progressive des dispositifs cartographiques et

la difficulté à maintenir une typologie rigide. À travers ce constat, l'auteur met en lumière une ludicisation hétérogène de la cartographie (au sens défini par Sébastien Genvo²¹), qui souligne la difficulté d'établir une catégorisation généralisable. La cartographie doit dès lors être envisagée comme un élément structurant du *game design* : la diversité de ses formes témoigne à la fois des évolutions de la licence, adaptée à des publics et à des supports variés, et du rôle du dispositif cartographique comme médiation entre l'espace diégétique et la structure du jeu. En ce sens, la cartographie ne se contente pas de représenter l'espace : elle participe à son organisation et à son appropriation. Elle devient ainsi un élément structurant de la construction ludonarrative.

- 22 Ensuite, à travers son analyse de *Monster Hunter: World*, Lucas Friche développe l'idée de narrativité vidéoludique dans une logique spatialisée telle proposée par Martin Ringot²². En effet, dans le cas étudié, la carte se construit au fil de l'exploration. Ainsi, le récit ne se déploie pas seulement de manière linéaire, mais émerge de l'appropriation progressive de l'espace par le·a joueur·euse. La cartographie apparaît dès lors comme un élément central de la narration vidéoludique. Par ailleurs, l'esthétique des cartes, inspirée du parchemin tout en étant associée à des fonctionnalités numériques, révèle la nature hybride de ces objets « ludicisés ».
- 23 Enfin, ce dernier article adopte une perspective critique en s'intéressant à la dimension rhétorique de la cartographie. Il affirme que toute carte produit un discours et réorganise la lecture de l'espace diégétique. Dans le contexte vidéoludique, cette fonction est renforcée par des fonctionnalités qui transforment de plus en plus la cartographie en un outil panoptique de planification. Cette évolution met en lumière un écart entre la représentation cartographique et l'expérience vécue des espaces vidéoludiques : toujours partielle, la carte laisse place à l'exploration et à l'appropriation des espaces diégétiques.
- 24 Comme l'a montré ce rapide parcours, l'ensemble des textes proposés dans ce numéro abordent le médium vidéoludique par trois angles résolument distincts et complémentaires : celui de la production des jeux (dans des studios et contextes d'échelles diverses), celui de leur réception (par des communautés d'amateur·rices et des joueur·euses engagées, dans les espaces externes aux jeux que sont les magazines et les conventions) et celui de la forme des œuvres vidéoludiques (à travers un commentaire de leur rhétorique, de leurs motifs ludo-narratifs et de leur structuration de l'espace). En cela, les articles reflètent la diversité des approches contemporaines en sciences du jeu : non seulement par la manière dont ils cadrent leur objet, mais aussi par la variété des méthodes employées pour les examiner. Au-delà des conclusions qu'ils font émerger sur leurs objets spécifiques, ils sont unis par un souci de réflexivité méthodologique et par la façon dont ils questionnent le rapport du·de la chercheur·euse à son objet et à son terrain, le rôle des cadres théoriques dans la compréhension des processus de signification, ainsi que la solidité des épistémologies avec lesquelles ils composent, bricolent, jouent. Le partage de cette réflexivité est sans nul doute un marqueur de la maturité du champ lui-même, et laisse entrevoir des futurs réjouissants, à la suite de ce bilan qu'aspieraient faire les Assises CPM sur les « avenir(s) des études en cultures populaires et médiatiques ».

NOTES

1. « Programme des Assises CPM 2023 », LPCM [En ligne], mis en ligne le 07/07/2023, <https://lpcm.hypotheses.org/27886> (consulté le 15/04/2026).
2. Cet ensemble de textes se situe donc dans le prolongement assez direct du numéro 20-21 de *Sciences du jeu*, qui se proposait de réaliser un bilan du champ après les dix ans d'existence de la revue, et de prolonger celui-ci en faisant entendre les voix des jeunes chercheurs et chercheuses : *Sciences du jeu*, n° 20-21, 2023, <https://doi.org/10.4000/sdj.5354> (consulté le 15/04/2026).
3. Voir Sébastien Genvo, « Présentation », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <https://doi.org/10.4000/sdj.896> (consulté le 15/04/2026).
4. Voir Mathieu Triclot, « Game studies ou études du play ? », *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, <https://doi.org/10.4000/sdj.223> (consulté le 15/04/2026).
5. Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.
6. Voir à ce sujet les travaux de Vinciane Zabban et, en particulier, le numéro de la revue *Réseaux* sur « Les mondes de production du jeu vidéo » qu'elle a co-dirigé avec Hovig Ter Minassian et Camille Noûs : Vinciane Zabban, Hovig Ter Minassian, Camille Noûs, « Les mondes de production du jeu vidéo. Logiques amateurs, artisanales et industrielles », *Réseaux*, n° 224, 2020, p. 9-29, <https://doi.org/10.3917/res.224.0009> (consulté le 15/04/2026).
7. Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2022.
8. Pierre-Yves Hurel, *L'Expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat en Information et Communication, université de Liège, <https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377> (consulté le 16/04/2026).
9. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.
10. Pierre-Yves Hurel, « Commercial, Hobbyist, and in-between: Understanding the DAI Personal Computer associative Game Library », dans *Proceedings of DiGRA 2023 Conference. Limits and Margins of Games* [En ligne], mis en ligne le 20/06/2023, <https://doi.org/10.26503/dl.v2023i2.1958> (consulté le 17/04/2026).
11. Derek Layder, *Sociological Practice. Linking Theory and Social Research*, Londres, SAGE, 1998.
12. Notamment dans le prolongement d'autres contributions déjà réalisées par l'un des deux auteurs sur les méthodes d'analyse des jeux : Rowan Daneels, Maarten Denoo, Alexander Vandewalle, Bruno Dupont, Steven Malliet, « The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a Guide for Reflexive and Transparent Game Analyses », *Game studies*, vol. 22, n° 2, 2022, https://gamestudies.org/2202/articles/gap_daneels_denoo_vandewalle_dupont_malliet (consulté le 17/04/2026).
13. Pierre-Yves Hurel, Bruno Dupont, « Supplementary materials around the multilingual DAI project », OSF [En ligne], mis en ligne le 19 novembre 2025, https://osf.io/zh56u/overview?view_only=3607f842a9cb4acdb8705dad03e2a469 (consulté le 17/04/2026).
14. Par exemple, en repartant du travail fondateur d'Aarseth sur le cybertext et la littérature ergodique : Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

15. Sur le sujet, voir notamment Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, <https://doi.org/10.4000/sdj.909> (consulté le 16/04/2026).
16. Gaël Gilson, « Littérature vidéoludique et éducation aux jeux vidéo », dans Sébastien Genvo, Thibault Philipette, *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26429> (consulté le 16/04/2026).
17. Ou « gaming capital ». Voir : Boris Krywicki, Björn-Olav Dozo, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo », dans Sélim Krichane, Isaac Pante, Yannick Rochat (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24978> (consulté le 16/04/2026) ; Mia Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Video Games*, Massachusetts, The MIT Press, 2007 ; Chris Walsh, Thomas Apperley, « 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.
18. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.
19. Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, Pierre Molinier, « A Gameplay Definition through Videogame Classification », *International Journal of Computer Games Technology*, 2008, p. 1-7, <https://doi.org/10.1155/2008/470350> (consulté le 16/04/2026).
20. Sur le sujet, voir l'éclairant podcast *Profil Ludique* : Hugo Montembeault, Maxime Deslongchamps-Gagnon, « Profil Ludique », YouTube [En ligne], mis en ligne le 14/09/2017, <https://youtu.be/15Mz4Xcwb34?si=IuU0ZW-BK76ppqmB> (consulté le 16/04/2026), ainsi que l'article de Maxime Deslongchamps-Gagnon, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », *Kinéphanos*, numéro spécial, mai 2019, <https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/> (consulté le 16/04/2026).
21. Sébastien Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, <https://doi.org/10.4000/sdj.251> (consulté le 17/04/2026).
22. Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], n° 37, 2020, <https://doi.org/10.4000/narratologie.10588> (consulté le 17/04/2026).

INDEX

Mots-clés : jeux vidéo, game studies, sciences du jeu

AUTEURS

FANNY BARNABÉ

CRIDS/NADI, Université de Namur
fanny.barnabe@unamur.be

Fanny Barnabé est chargée de cours en Communication à l'université de Namur, membre du CRIDS / NaDI et membre co-fondatrice du Namur Game Lab et du Liège

Game Lab. Ses recherches portent sur la narration vidéoludique (à laquelle elle a consacré l'ouvrage *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, paru aux Presses Universitaires de Liège), sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo (sujet de sa thèse de doctorat), sur les tutoriels de jeu vidéo (qu'elle a étudiés durant son mandat de Chargée de recherches FNRS à l'université de Liège) et sur l'humour et l'ironie dans le streaming de jeu vidéo sur Twitch.tv. En 2017-2018, elle a réalisé un séjour postdoctoral d'un an à Kyoto, au sein du Ritsumeikan Center for Game Studies ; en 2021-2022, elle a été enseignante-chercheuse au sein de l'école d'informatique Epitech en France.

SARA DETHISE MARTINEZ

CRIDS/NADI, Université de Namur
sara.dethise@unamur.be

Sara Dethise Martinez est doctorante FRESH du Fonds de la Recherche Scientifique – FNRS en sciences de l'information et de la communication à l'université de Namur. Elle est membre du Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS/Namur Digital Institute). Ses recherches portent sur les pratiques vidéoludiques des jeunes, la parentalité numérique et la plateformeisation du jeu vidéo.