

FICHE DE LECTURE

TITRE DE L'OUVRAGE

Introduction aux théories des jeux vidéo

ISBN : 978-2875623621

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE : GENVO Sébastien ; PHILIPPETTE Thibault, Introduction aux théories des jeux vidéo. Presses Universitaires de Liège. 2023. 461p.

AUTEUR : Sous la direction de Sébastien GENVO et Thibault PHILIPPETTE

ÉDITEUR : Presses Universitaires de Liège

ANNÉE : 2023

Accessibilité du contenu	Facile	Lecture attentive	Lecture studieuse
Équilibre apports théoriques et pratiques	Plutôt théorique	Plutôt critique	Plutôt opérationnel
Conseillé pour les enseignants	Niveau élémentaire	Niveau intermédiaire	Niveau expert

LES AUTEURS

Cet ouvrage a été dirigé par Sébastien Genvo et Thibault Philippette. Sébastien Genvo est professeur à l'Université de Lorraine, et pionnier des recherches vidéoludiques en France. Il est également game designer indépendant et aborde particulièrement les enjeux culturels et artistiques du domaine d'études. Thibault Philippette est chargé de cours à l'Université catholique de Louvain. C'est également le premier chercheur de Belgique francophone à avoir dédié sa thèse aux jeux vidéo de divertissement, et focalise ses recherches sur les enjeux de médiation des connaissances autour des jeux vidéo.



POINTS FORTS

Cet ouvrage est présenté comme un guide de référence pour toute personne souhaitant s'initier aux différents aspects de la recherche sur les jeux vidéo. Il offre au lecteur·rice de nombreuses clés de compréhension sur les enjeux principaux du domaine ainsi que des perspectives de poursuite de la réflexion sur le sujet. Le livre s'adresse à toute personne intéressée pour comprendre les enjeux de l'industrie du jeu vidéo, basée actuellement en grande majorité sur le numérique et les loisirs contemporains, et s'ouvrant à de nombreux secteurs universitaires, professionnels, informationnels ou institutionnels.

Les auteurs offrent au lecteur·rice une vue d'ensemble des théories liées aux jeux vidéo, en présentant de manière claire et accessible les fondamentaux de ce domaine. Cela permet d'initier le lecteur·rice aux bases des Sciences du Jeu ainsi qu'aux réflexions portant sur l'industrie, le contenu et les pratiques vidéoludiques. Le livre propose ainsi une série d'articles sous forme de fiches synthétiques, fournissant un état des lieux de la recherche dans ce domaine tout en orientant le lecteur·rice vers d'autres sources pour approfondir sa réflexion.

SYNTHESE DE L'OUVRAGE

L'**introduction** de l'ouvrage en présente les objectifs principaux, comme celui d'initier le monde de la recherche francophone aux méthodes de recherche et d'analyse des jeux vidéo par une approche réflexive. Cet ouvrage est également voué à servir de socle pour accompagner la mise en œuvre de perspectives de recherches sur les jeux vidéo dans les domaines commençant à investir le sujet.

La **première partie** de l'ouvrage propose de penser les jeux vidéo comme **objets de recherche**, en abordant les différentes **perspectives d'études du domaine**, sa périphérie et l'**itinéraire de développement** des théories des jeux vidéo dans les *Game Studies* dans la **francophonie** (Belgique, France, Québec, Suisse). Les auteurs reviennent sur les relations entre *play studies* et *game studies*, la ludologie et les sciences du jeu. L'ouvrage propose donc un positionnement différent pour penser les phénomènes ludiques et dépasser les différents angles de réflexion orientés vers la notion de *game*, ou de *play*. Cette partie établit ainsi une revue globale sur l'émergence des sciences du jeu, de la ludologie et les phénomènes de ludification.

La **deuxième partie** de l'ouvrage présente la **construction progressive des problématiques actuelles des jeux vidéo**, dans la continuité d'évolution d'autres domaines ayant permis leur émergence, comme le cinéma, l'informatique, la culture, la littérature et le jeu de rôle. Les relations étroites nouées entre les jeux vidéo et ces domaines sont présentées ainsi que leur trajectoire de développement et les enjeux. Chaque chapitre présente ainsi les spécificités relationnelles entre les jeux vidéo et chaque domaine cité précédemment.

Les **deux parties suivantes** (analyser les contenus ; analyser les pratiques) déclinent la complémentarité de **Game** et de **Play** que peut revêtir le terme "jeu" en français, tout en abordant des **notions fondamentales** qui les caractérisent : *level design*, narration, *gameplay*, la dimension sonore, les jeux dits "expressifs" en sont quelques exemples.

La **troisième partie** présente ainsi une **analyse des contenus** des jeux, à savoir la notion de "**Game**". Il s'agit ici de proposer une analyse de l'objet jeu, ainsi que ses spécificités et les finalités que chacun peut présenter. Les jeux vidéo peuvent ainsi constituer une **forme d'expression**, faisant passer un message au joueur·euse selon les **genres vidéoludiques**, mais également leur **construction** : *gameplay*, *level design*, narration et interactivité vidéoludique et *sound design*. L'ouvrage propose ainsi une **vue d'ensemble des différents aspects constitutifs de la notion de "Game"** des Sciences du Jeu.



SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

La quatrième partie alimente quant à elle la réflexion concernant la notion de “*Play*”, à savoir les **pratiques adoptées par les joueurs-euses** lors de leurs sessions vidéoludiques. Les pratiques telles que le **comportement social** en ligne, le **détournement**, la **transformation** et l'**appropriation créative** de l'objet-jeu par les joueurs-euses sont ainsi abordées dans cette partie, dans des objectifs de subvertir ou contester les discours dominants du genre, rendre hommage aux œuvres ou s'en servir comme terrain d'expérimentation vidéoludique. Le *game design* est décrit comme un **processus de communication**. Les productions ludiques abordent quant à elles des thématiques découlant des **modèles économiques et du contexte évolutif du domaine**. Les **formes d'espaces** offerts par le jeu vidéo, les **joueurs-euses et leurs identités jouables**, ainsi que la **presse vidéoludique** poursuivent la réflexion des auteurs sur les pratiques des joueurs-euses, mais aussi les pratiques professionnelles et institutionnelles gravitant autour des jeux vidéo.

La suite de l'ouvrage porte sur les **logiques de développement de l'industrie** montante du jeu, et déclinent des **analyses locales** dans plusieurs pays **francophones** (France, Belgique, Suisse, Québec), mais également des **analyses internationales** du développement de cette industrie (Amérique du Sud, Afrique, Amérique du Nord et Asie).

Le développement de l'industrie du divertissement dans la **francophonie** présente l'histoire de son automatisation progressive et son **évolution** jusqu'à l'adoption de pratiques domestiques démocratisées, et l'**internationalisation des structures d'édition** du jeu vidéo. Le jeu vidéo est ainsi en passe de devenir un **objet culturel légitime**, notamment grâce à certaines structures (clubs ou associations) mettant en valeur le média dans les lieux de **communautés**. La montée en puissance de studios notables dans la création de jeu, et l'accès aux plateformes en ligne de vente et de distribution qui offrent un accès facilité aux **outils de création**.

L'analyse du développement de cette industrie vidéoludique à l'**international** aborde quant à lui **les différences entre hémisphère Nord économique et Sud économique** en termes d'offre de formation et d'influence du marché des jeux vidéo à l'international.

Malgré une nette **émergence du marché Sud-économique** (Amérique du Sud, Afrique) du fait des populations jeunes et consommatrices de jeux mobiles du fait des difficultés d'accès aux ressources de développement, les **États-Unis et l'Asie** (Chine, Japon, Corée du Sud) maintiennent leur monopole de l'industrie vidéoludique et son influence à l'échelle mondiale. L'**influence hégémonique des États-Unis** sur le marché d'Amérique du Nord et d'Europe, la **domination mondiale du jeu vidéo japonais**, et l'**émancipation progressive de la Corée du Sud et de la Chine** ont un **impact culturel incontournable** et toujours très actif dans ce marché en plein essor.

La dernière partie explore les **phénomènes périphériques** aux jeux vidéo, qui sont progressivement reconsidérés pour leurs **potentialités éducatives**, malgré une méfiance toujours perceptible envers ce média. Certaines problématiques méthodologiques sont ainsi à considérer lorsqu'il s'agit de généraliser certaines pratiques. Ainsi, la recherche sur les rapports entre jeux vidéo et apprentissages donne pour l'instant des résultats contestés, nécessitant un besoin de consolidation méthodologique et des recherches empiriques approfondies.

L'**éducation aux jeux vidéo** - qui consiste à utiliser un jeu pour atteindre des objectifs externes - est également abordée dans cette partie, proposant la thèse selon laquelle **c'est l'activité pensée par l'enseignant-e** qui, intégrant le jeu dans ses pratiques, **permet aux apprenants-es la construction de leur apprentissage**, et non un potentiel pédagogique qui serait intrinsèque aux jeux vidéo. La création de jeux vidéo comme **pratique culturelle et éducative** est également présentée comme **facilitateur des processus créatifs**, et qui peuvent devenir une pratique culturelle ou éducative selon le contexte. Certaines normes sociales ou culturelles sont même nées de pratiques similaires entre créateurs-rices non-marchands-es.

Pour finir, les auteurs abordent la question des **jeux vidéo d'histoire**, permettant aux joueurs-euses d'altérer un passé qui n'est pas présenté comme non-révolu et immuable, et stimulant les esprits créatifs. L'**E-sport** est également présenté comme **pratique compétitive** du jeu vidéo, et une analyse spécifique des phénomènes de **sportivisation du domaine** pour passer “d'une activité qui se pratique à un spectacle qui se regarde”.

