

De la « grammaire » du jeu vidéo

Des game studies à la linguistique



Mathieu Goux

<mathieu.goux@unicaen.fr>



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE



Centre de
Recherches
Inter-langues
sur la Signification
en COntexte

Coordonnées

Personnelles

 @Gouximan



<<https://ludographiepodcast.wordpress.com/>>

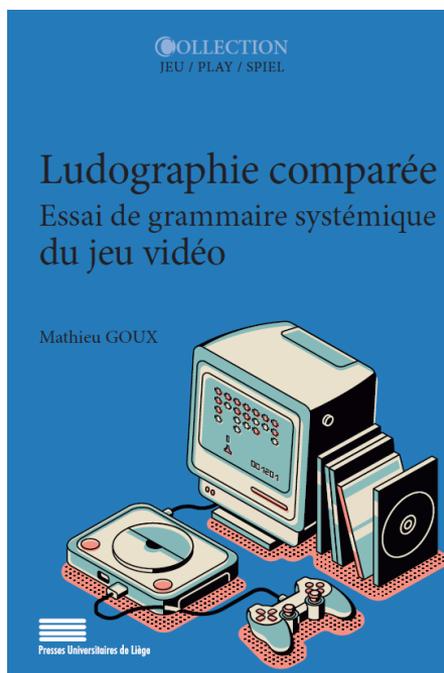
Professionnelles



<<https://cv.archives-ouvertes.fr/mathieu-goux>>

Plan de la présentation

Sur mon parcours.....	3
Le jeu vidéo : support de communication ?.....	4
Ludème, <i>design patterns</i> , interactème.....	8
Langue, langage ou code ?	14



I. Mon parcours

- **2018-en cours**
 - Contrats post-doctoraux (UniCaen)
- **2012-2017**
 - Doctorat Lettres & Arts (Université Lumière Lyon 2)
 - 2012-2015 : contrat doctoral
 - 2016-2018 : ATER à Université Lumière Lyon 2
- **2015-2016**
 - Master 2 MEEF (ESPE de Chambéry)
- **2015**
 - CAPES de Lettres Modernes (Classé 38^e nationalement)
- **2011**
 - Agrégation de Lettres Modernes (Admissible à l'oral)
- **2009-2010**
 - Master 2 SDL (Université Lumière Lyon 2)
- **2008-2009**
 - Master 1 SDL (Université de Poitiers / Université d'Helsinki)
- **2005-2008**
 - Licence de Lettres Modernes (Université de Poitiers)
- **2022**
 - *Ludographie Comparée. Essai de grammaire systématique du jeu vidéo.*
- **2020-en cours**
 - *Ludographie.* Podcast d'analyse vidéoludique, d'inspiration sémiotique (58 émissions, en cours)
- **2020**
 - Avec Pierre Halté (MCF, Paris 3) : « Qu'est-ce que programmer par un mode d'emploi de jeu vidéo ? » *Langue française*, pp.111-126. [\(hal-02865616\)](#)
 - « La relation texte/image dans les notices de jeu de stratégie ». *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, [\(hal-02446998\)](#)
- **2017-en cours**
 - « Les futurs du jeu vidéo ». Cycle de conférences interdisciplinaire (3 éditions)
- **2012-2020**
 - *Ludographie Comparée.* Podcast d'analyse vidéoludique, d'inspiration sémiotique (61 émissions, achevée)
- **2011**
 - Membre de l'équipe de *GrosPixels.com*, dédié à l'histoire du jeu vidéo.

II. Le jeu vidéo: support de communication ?

« faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication »
(Genvo, 2020 : § 28)

- « Relativement peu documentée compte tenu de son importance culturelle, l'histoire des jeux révèle un monde très dynamique en constante évolution : les règles d'un même jeu sont constamment révisées et de nouvelles variantes apparaissent » (Lessard & Therrien, 2015 : §1)
- « [il faut] prendre au sérieux l'idée que les aspects matériels de la communication font de plein droit partie du travail de signification et de référence » (Klinkenberg, 2008 : 25n).
 - ⇒ Comment le jeu vidéo communique-t-il ?
 - Question du langage vidéoludique et de son unité
 - « Querelle des narratologues »
 - ⇒ Que communique-t-il ?
 - Univocité et plurivocité du message
 - Plutôt « jeu » ou plutôt « vidéo » ?
 - ⇒ Comment gérer ses strates de variation ?
 - Appartient-il à l'artistique, aux sciences de la communication, aux « sciences du jeu » (*game studies*) ?

II. Le jeu vidéo: support de communication ?

- Un champ disciplinaire qui s'est structuré progressivement, mais non uniment, depuis les années 80 et le début de la vie commerciale du média. On peut distinguer grossièrement trois approches, qui aujourd'hui se superposent partiellement (Rueff, 2008, Genvo, 2018)
 - L'un issu des *game studies*, où le jeu vidéo est fondu dans la thématique du « ludisme » (Juil, 2005, Sicart, 2008), mais a été souvent considéré comme un champ « mineur » des *cultural studies*. La revue *Game Studies* n'a été créé qu'en 2001, *Sciences du jeu* en 2013.
 - L'autre issu des sciences de la communication, où le jeu vidéo est fondu comme représentation des supports de communication numérique (Albinet, 2010, Genvo, 2009) et n'est pas toujours reconnu dans sa spécificité.
 - Une troisième plus récente, qui l'envisage en tant que tel (*play studies*, Triclot, 2013, Barnabe, 2018, Goux, 2022)
 - => Querelle des « narratologues ». En admettant que le jeu raconte une histoire, le fait-il (i) spécifiquement, (ii) en empruntant d'autres langages médiatiques, (iii) toujours sous l'angle du ludisme ?

II. Le jeu vidéo: support de communication ?



ZombiU
(2012, UbiSoft)

Dark Souls II
(2014, FromSoftware)



- Variation du participant : question de l'engagement ou du *flow* (Csíkszentmihályi, 1975 ; Bonenfant & Philippette, 2018)

« Understanding users' intrinsic motivation is the cornerstone for enhancing the quality of consumers' experience. It is important to consider not only the structural characteristics of the tasks users perform in media [...] but also the characteristics of the user engaged with the tasks » (Seung-A, 2012 : 183-184)

« l'image du joueur telle qu'elle a été construite par le message [du jeu video] » (Kellner, 2000 : 17)

- Variation générique et variation interne : où s'arrête « l'œuvre » JV ? Doit-on considérer les menus ? Les *speedrun* ? Les *TAS* ? Les bugs ?

« [Les exceptions] compliquent la grammaire, mais ne portent pas atteinte au statut des règles [...] l'exception est constituée par ce qui n'est pas traitable par la règle » (Corbin, 1976 : 90).

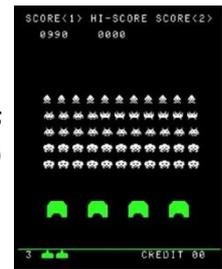


Super Mario Bros. 3
(1988, Nintendo)

Hades
(2018, Supergiant Games)



Space Invaders
(1978, Taito)



II. Le jeu vidéo: support de communication ?

- Enfin, variation multimodale, le jeu vidéo étant un « art total » associant écriture, peinture, musique, architecture, chorégraphie.

« [...] les éléments ludiques ont la capacité de prendre en charge une certaine forme de narration : le fait de vaincre un “boss” dans un RPG, par exemple, est une action qui appartient au jeu mais qui comporte tout de même de lourdes implications narratives. [...] Récit et jeu ne sont donc véritablement distinguables qu’en théorie » (Barnabé, 2018 : chp.1, §9).

« La vue en première personne [dans *Doom*] n’est pas destinée à être regardée, mais à être actionnée, à être jouée. » (Triclot, 2011 : 101-102)

« Koji Kondo arrive vite à la conclusion qu’il lui faut écrire des mélodies aussi vives que son Mario, dans les faits plus acrobates que plombier. [...] Ses musiques sont vivantes, en constante évolution par rapport à l’action qui se déroule à l’écran [...] Shigeru Miyamoto lui demande de concevoir un son spécial exclusivement destiné au saut de Mario. Le compositeur répond : “Mais vos pieds ne font pas un bruit spécial quand vous sautez !” C’est pourtant ce qu’il réussit à produire, créant une vibration que personne n’avait entendue jusque-là ». Zeid (2017 : 74-75)



Shenmue
(1999, Sega)

Super Mario Maker 2
(2019, Nintendo)



III. Ludème, *design pattern*, interactème

- Les ludèmes se définissent par une association d'un fond et d'une forme, ou plutôt par l'association de procédures et d'une thématique :
 - des procédures, c'est-à-dire des conditions de réalisation de l'élément de jeu. Une tour, ou un pion dans un jeu d'échecs, ne peut se déplacer que selon des règles strictes, qui fondent en retour son identité.
 - Une thématique, c'est-à-dire une identité formelle qui en assure la reconnaissance, au sein d'un jeu en particulier mais aussi de jeu en jeu, à l'instar de la figure de la « reine » que l'on va retrouver, comme figure d'une certaine puissance, tant dans le jeu d'échecs que dans les jeux de cartes.



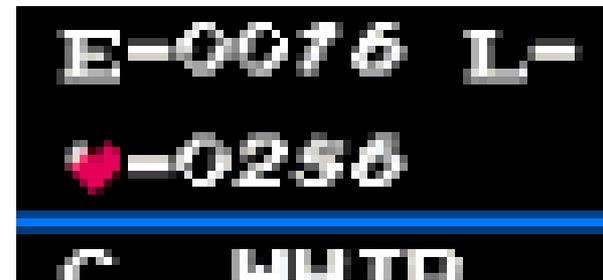
Sélection d'ennemis de *Super Mario Bros.* (1985, Nintendo)

III. Ludème, *design pattern*, interactème

- Plusieurs problèmes à cette approche, peu suivie en France :
 - le ludème est transversal à tout ce qui relève de la notion de « jeu », qu'il se déroule dans une cour de récréation et sans accessoire aucun ou dans la simulation vidéoludique la plus élaborée qui soit.
 - Ensuite, le ludème possède une dimension culturelle, ou thématique qui peut créer des difficultés : comprendre que la figure de la « reine », comme pièce de jeu d'échecs ou comme classe dans un jeu de rôle, évoque la puissance que si nous avons une idée de ce qu'est une reine dans une monarchie.
 - Enfin, et consécutivement à ce dernier point, un ludème est susceptible d'être différemment traduit selon les cultures. Par exemple, la pièce du fou dans un jeu d'échecs est un évêque (*bishop*) pour un anglophone alors qu'il s'agit, conceptuellement, de la même pièce, et que ses mouvements sur le plateau de jeu sont identiques.



The Legend of Zelda (1986)



Castlevania II: Simon's Quest (1987)

III. Ludème, *design pattern*, interactème

- Les *design pattern* et *briques de gameplay* (Björk & Holopainen, 2005, Alvarez, 2018).
 - « Un design pattern peut se définir comme un élément interactif de jeu vidéo qui tend à se répéter au sein d'un jeu donné ou dans plusieurs jeux distincts. Une brique de gameplay est, quant à elle, “[une règle] que nous recherchons dans le cadre du jeu vidéo et que nous relient par analogie aux fonctions de Propp” dans le cadre des théories du conte. » (Goux, 2022 : 40)
- Spécifique au jeu vidéo, et généralement convoqué pour son étude. Trois problèmes encore :
 - d'une part, design patterns comme briques de gameplay sont définis comme relevant d'un ensemble fini d'éléments, d'un paradigme clos qui, par récursion et combinaisons, parviendrait à générer l'intégralité du spectre envisageable de l'interaction vidéoludique.
 - D'autre part, et du fait de la nature récursive de ces éléments fondamentaux, leur association produit une unité de rang similaire, ce qui n'est d'ailleurs pas sans poser difficultés quant à l'articulation interne du système.
 - Enfin, briques de gameplay comme design patterns tendent à écraser la spécificité de l'interaction dans sa réalisation la plus concrète par une abstraction.

III. Ludème, *design pattern*, interactème



Design patterns / briques de gameplay « détruire » dans *Street Fighter II*, (1991, Capcom) *Super Mario Run* (2016, Nintendo) & *Final Fantasy XV* (2016, Square Enix)

III. Ludème, *design pattern*, interactème

- Pour envisager la variation vidéoludique et répondre à ces critiques, j'ai envisagé et développé l'idée d'une unité fondamentale et fonctionnelle du jeu vidéo, que j'ai appelé « l'interactème », l'interaction étant vue comme le fondement de la pratique vidéoludique, par l'intermédiaire du concept de *virtuel/virtual* dans le sens anglais/philosophique du terme (fr. « vicariant »).

« A virtual *X* (where *X* is a common noun) is something, not an *X*, which has the efficiency (*virtus*) of an *X*. » (Baldwin, 1918 : 763)

- Une unité spécifique, qui envisage le dispositif de contrôle, particulier pour le jeu vidéo.



III. Ludème, *design pattern*, interactème

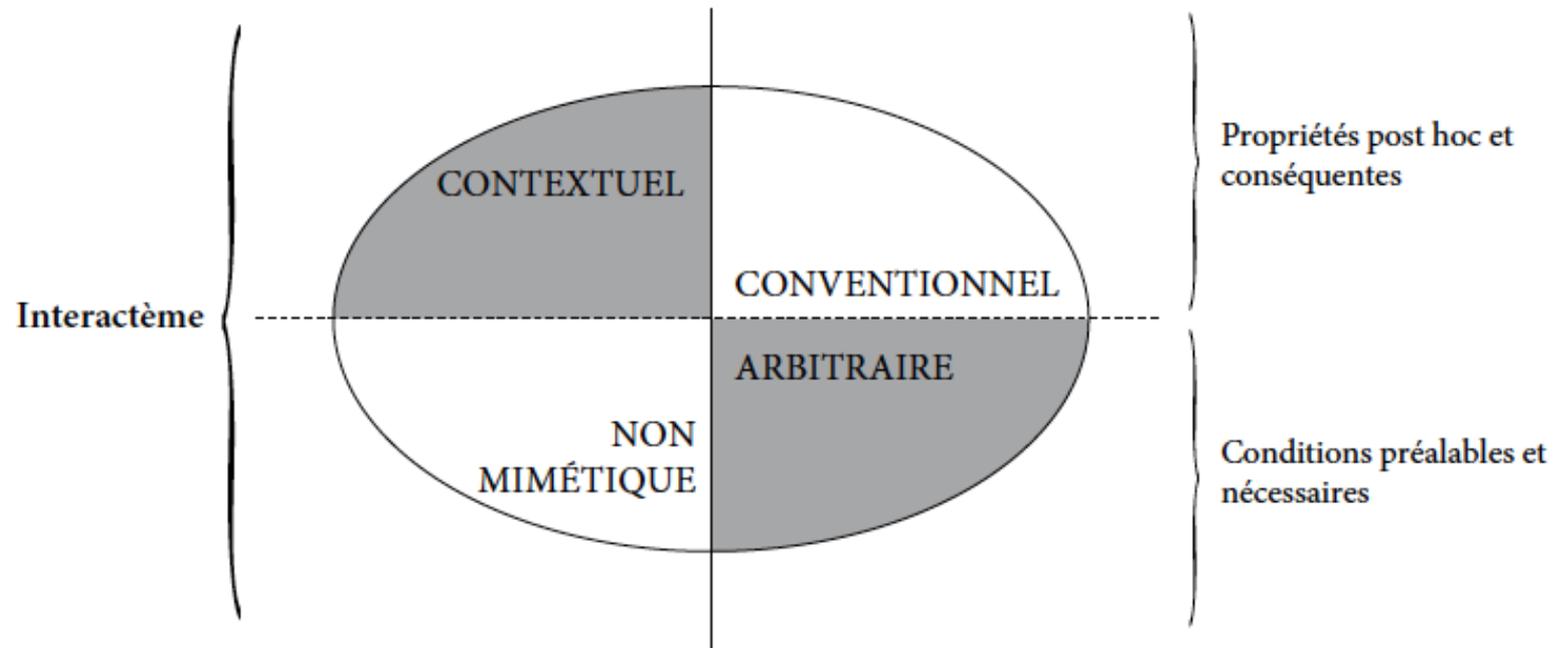
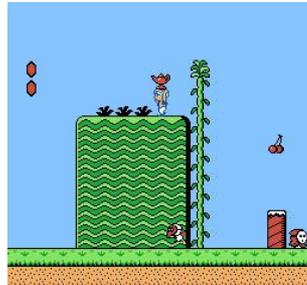


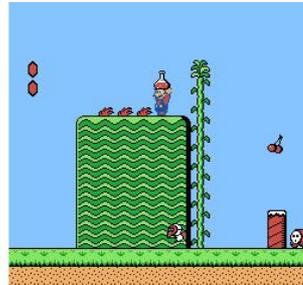
Figure 1. « Monade » de l'interactème

III. Ludème, *design pattern*, interactème

- Permet de réunir formellement des jeux à l'identité distincte, ou alors des *remakes* et des *remasters*, qui ont des ludèmes distincts, mais des interactèmes similaires. Il autorise en cela des filiations historiques et généalogiques.



Yume Kōjō: Doki Doki Panic (1987, Nintendo)



Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo)



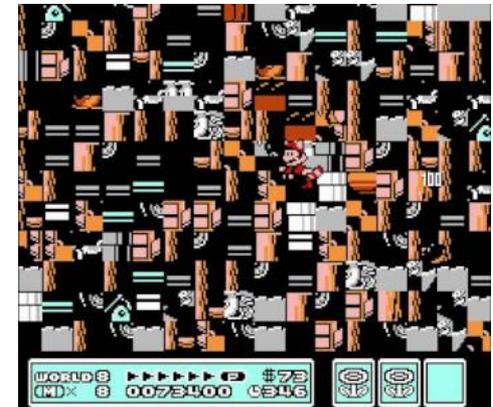
Super Mario Advance (2001, Nintendo)

- Ouvert à l'interprétation, à la création, et au détournement.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

Super Mario Bros. 3 (1988)



IV. Langue, langage ou code ?

- La variation interne au jeu vidéo se matérialise aussi dans des phénomènes seuils, qui valorisent sa multimodalité et invitent à adopter une approche interactionnelle et dynamique (Moirand, 2003 : 9-10), en gardant à l'esprit qu'il y a des principes d'émancipation à l'œuvre. Il faut néanmoins garder une perspective séquentielle des phénomènes, et leur dispositif d'inclusion.



Oddworld: Abe's Exoddus. The Movie
(1998, Oddworld Inhabitants)



Oddworld: Abe's Exoddus. (1998, Oddworld Inhabitants)

IV. Langue, langage ou code ?

- Ces confrontations permettront de valoriser positivement le jeu vidéo comme forme artistique/médiatique à part entière. C'est bien parce qu'il y a opérations de transformation/revitalisation qu'il fait système. Ces objets ne sont pas à étudier en eux-mêmes, mais en relation avec le tout : une découpe partinomique ne permet pas d'aller au cœur des phénomènes.

« La vue en première personne [dans *Doom*] n'est pas destinée à être regardée, mais à être actionnée, à être jouée. » (Triclot, 2011 : 101-102)

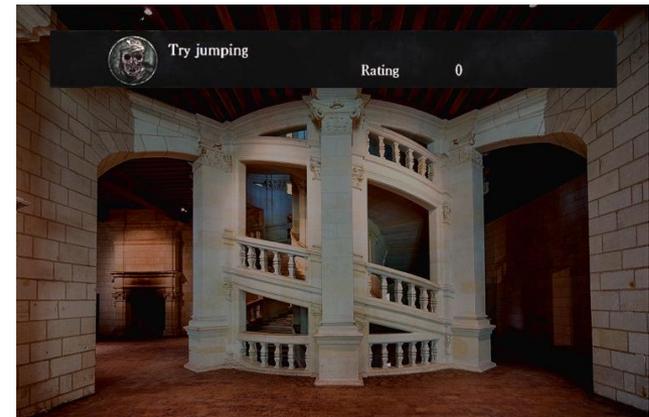
Bubble Bobble Main Theme

Tadashi Kimijima
Arranged by Stoh



The image shows a musical score for the 'Bubble Bobble Main Theme'. It consists of three systems of music. The first system starts with a tempo marking of quarter note = 125. The score is written for piano, with a treble and bass clef. The second system begins with a 6-measure rest. The third system begins with a 10-measure rest. The music is a simple, rhythmic melody with a steady bass line.

*Partition (extrait) du « Main Theme »
de Tadashi Kimijima,
arrangé par « Stoh »*



*Montage anonyme d'un message de
Dark Souls (2011, FromSoftware) sur
une photo de l'escalier à vis de
Chambord, repris tel quel dans le jeu.*

IV. Langue, langage ou code ?

- Les variantes internes, bugs, principe de communication mis en place dans le jeu... dessinent une image mouvante du jeu (Caillois, 1978), liée partie au support, partie à l'ingéniosité de la communauté.



Étiquette du « T-Bagging » dans
Super Smash Bros Ultimate
(2018, Hal Laboratory)



Quelques indicateurs de
niveaux « Kaizo » dans Super
Mario Maker (2015, Nintendo)

Super Mario Bros. 3
(1988, Nintendo)



Références

1. ALBINET, M. (2010). *Concevoir un jeu vidéo*. Paris : FYP.
2. ALVAREZ, J. (2018). *Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0*. Paris : Ludoscience Editions.
3. BALDWIN, J. M. (éd.) (1918). *Dictionary of Philosophy and Psychology*. New York : Macmillan Co.
4. BARNABÉ, F. (2018). *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège : Presses Universitaires de Liège. En ligne sur <<https://books.openedition.org/pulg/2613>>.
5. BJÖRK, S. & HOLOPAINEN, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston : Charles River Media.
6. BONENFANT, M. & PHILIPETTE, T. (2018). « Rhétorique de l'engagement ludique dans les dispositifs de ludification ». Dans *Sciences du jeu*, 10. <<https://doi.org/10.4000/sdj.1422>>.
7. CAILLOIS, R. (1967). *Les Jeux et les Hommes*. Paris : Gallimard.
8. CORBIN, D. (1976) « Le statut des exceptions dans le lexique ». Dans *Langue française*, 30. p. 90-110.
9. CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco : Jossey-Bass.

Références

10. GENVO, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
11. GENVO, S. (2018). « « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°20, <<http://journals.openedition.org/rfsic/9511>>
12. GENVO, S. (2020). « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations ». Dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 20. <<https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>>.
13. GOUX, M. (2022). *Ludographie comparée. Essai de grammaire systémique du jeu vidéo*. Liège : Presses Universitaires de Liège.
14. JUUL, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : The MIT Press.
15. KELLNER, C. (2000). *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif » : Approche communicationnelle*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication. Dirigée par Jacques Walter. Université de Metz.
16. KLINKENBERG, J.-M. (2008). « La relation texte-image. Essai de grammaire générale ». Dans *Bulletins de l'Académie Royale de Belgique*, 19. p. 21-79.
17. LESSARD, J. & THERRIEN, C. (2015). « Présentation ». Dans *Sciences du jeu*, 4. <<https://doi.org/10.4000/sdj.471>>.

Références

18. MOIRAND, S. (2003). « Quelles catégories descriptives pour la mise au jour des genres du discours ? ». Texte édité en ligne, suite à la journée d'études « Les Genres de l'oral » (avril 2003). En ligne sur <<https://hal-univ-paris3.archives-ouvertes.fr/hal-01507281/document>> (consulté le 14/11/2020).
19. RUEFF, J. (2008). « Où en sont les "game studies" ? ». Dans *Réseaux*, n° 151, p. 139-166.
20. SEUNG-A, A. J. (2012). « Toward Integrative Models of Flow: Effects of Performance, Skill, Challenge, Playfulness, and Presence on Flow in Video Games ». Dans *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2). p. 169-186. <<http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2012.678516>>.
21. SICART, M. (2008). « Defining Game Mechanics ». Dans *Game Studies*, 8(2). En ligne sur <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
22. TRICLOT, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.
23. TRICLOT, M. (2013). « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». Dans *Sciences du jeu*, 1. <<https://doi.org/10.4000/sdj.223>>.
24. ZEID, J. (2017). « De Pong à Mario, quand le son devient musique ». Dans *Revue de la BNF*, 55(2). p. 70-76.