

JEUX VIDÉO : EN QUÊTE D'UNE LÉGITIMATION MÉDIATIQUE ET CULTURELLE  
LOÏC BONJOUR - MÉMOIRE DE RECHERCHE

Mémoire de recherche

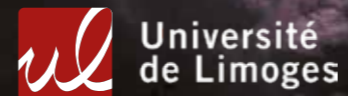
# Jeux vidéo : en quête d'une légitimation médiatique et culturelle

Loïc Bonjour

Master Professionnel  
Culture & Communication  
Spécialité : Édition (M2)

Directeur de mémoire :  
Vivien Lloveria

SOUTENU LE 24 SEPTEMBRE 2018  
SESSION 2017 / 2018



# REMERCIEMENTS

---



---

## Remerciements à

Vivien Lloveria  
Sophie Anquetil  
Olivier Thuillas  
BfM Limoges & BnF

---

Ce mémoire de recherche est le résultat de plusieurs mois d'études. Ainsi, je souhaite en préambule pouvoir exprimer ma gratitude aux personnes qui m'ont guidé et soutenu pendant la réalisation de ce travail.

Mes plus sincères remerciements à mon directeur de mémoire, M. **Vivien Lloveria**, maître de conférences à l'université de Limoges, pour son aide précieuse et pour m'avoir guidé tout au long de cette étude.

Je tiens à témoigner toute ma reconnaissance aux enseignants et intervenants de ma formation, le Master Culture & Communication Spécialité Édition, notamment M<sup>me</sup> **Sophie Anquetil** et M. **Olivier Thuillas**, pour avoir contribué à mon enseignement du domaine de l'édition. Ces connaissances m'ont été indispensables sur beaucoup de points présents dans le mémoire.

Pour finir, je remercie les équipes de la **Bibliothèque francophone et Multimédia de Limoges**, pour le prêt de ses ouvrages et de la **Bibliothèque nationale de France** pour leurs conférences en ligne. Ceux-ci m'ont été bénéfiques pour parvenir à rédiger ce travail et justifier mes propos.

*J'eus la chance immense de grandir en même temps que le jeu vidéo et les progrès apportés aux consoles. À l'époque, beaucoup auraient pensé que les graphismes à base de gros pixels réduisaient sensiblement l'expérience ludique, mais c'est grâce à ces petits carrés que mon imagination pu se former. La difficulté du jeune public d'aujourd'hui est de se forger des univers imaginaires au-delà du jeu, les images des jeux modernes étant pourvues d'innombrables détails et d'un réalisme proche de la réalité.*

# SOMMAIRE

---



■	Introduction .....	5 - 7
■	<b>Partie I :</b> <b>Entre communication et cognition.....</b>	<b>7 - 39</b>
■	1-1 : Perspective des technosciences .....	7 - 9
■	1-2 : Le rapport homme/machine .....	10 - 21
■	1-3 : Les effets cognitifs du jeu vidéo sur le joueur.....	22 - 36
◆	1-3-1 : Pourquoi joue-t-on ?.....	22 - 24
◆	1-3-2 : Apprendre en jouant.....	24 - 27
◆	1-3-3 : Psychologie du bonheur.....	28 - 31
◆	1-3-4 : La posture du joueur.....	32
◆	1-3-5 : Conscience réflexive et capacités psychométriques .....	33 - 36
■	1-4 : Le besoin de divertissement.....	37 - 39
■	<b>Partie II :</b> <b>Le jeu vidéo comme objet médiatico-culturel.....</b>	<b>40 - 68</b>
■	2-1 : Interprétation de l'objet culturel et du jeu vidéo.....	40 - 43
■	2-2 : Jeu vidéo et médias.....	44 - 51
◆	2-2-1 : Jeu vidéo et cinéma .....	44 - 45
◆	2-2-2 : Jeu vidéo et musique.....	46 - 47
◆	2-2-3 : Jeu vidéo et art.....	48 - 49
◆	2-2-4 : Jeu vidéo et littérature .....	50 - 51
■	2-3 : Jeu vidéo : œuvre d'art ou non ? .....	52 - 53
■	2-4 : Le jeu vidéo vu comme un objet culturel .....	54 - 59
■	2-5 : Le jeu vidéo au service de la culture .....	60 - 66
◆	2-5-1 : Jeu vidéo et son rapport au patrimoine.....	60 - 62
◆	2-5-2 : Jeu vidéo et son rapport à la musique.....	63 - 64

■	2-5-3 : Conclusion .....	65 - 66
◆	2-6 : Jeu vidéo et littérature, une question de culturalisation .....	67 - 68
<b>■</b>	<b>Partie III :</b>	
	<b>L'édition, un leader du marché culturel .....</b>	<b>69 - 115</b>
■	3-1 : Secteur de traditions et d'évolutions.....	70 - 72
■	3-2 : Stratégies éditoriales des éditeurs spécialisés en jeu vidéo.....	73 - 81
■	3-3 : Un catalogue éditoriale d'influence pour le jeu vidéo .....	82 - 92
◆	3-3-1 : Bragelonne, le fer de lance.....	83 - 84
◆	3-3-2 : De Pix'n Love à Huginn & Muninn et Third Éditions .....	85 - 86
◆	3-3-3 : Geeks-Line et le retrogaming.....	87
◆	3-3-4 : Les éditeurs de mangas (Ki-Oon, Kurokawa, Soleil.....)	88
◆	3-3-5 : Mana Books, le résultant culturel .....	89 - 90
◆	3-3-6 : Synthèse du catalogue éditorial .....	90 - 92
■	3-4 : Types et contenus d'ouvrages .....	93 - 104
◆	3-4-1 : Les guides .....	93 - 96
◆	3-4-2 : Les artbooks.....	97 - 100
◆	3-4-1 : Les ouvrages narratifs.....	101 - 102
◆	3-4-2 : Les ouvrages analytiques .....	103 - 104
■	3-5 : Objectifs et enjeux des éditeurs littéraires.....	105 - 109
■	3-6 : Implication du monde littéraire : effets et conséquences.....	110 - 115
<b>■</b>	<b>Conclusion.....</b>	<b>116 - 117</b>
■	Lexique .....	118 - 119
■	Bibliographie / Webographie .....	120 - 125
■	Index de mots-clés .....	126
■	Index de théoriciens.....	127
■	Mentions légales .....	128

# INTRODUCTION

---



Le jeu vidéo est le nouveau média, une source culturelle inédite, le dernier objet à la mode, le médium actuel original... Nous ne saurions comment le définir quand on prend en compte la multitude de débats qui gravitent autour de la considération portée au jeu vidéo. Est-ce un nouvel acteur culturel ? Doit-on l'apprécier comme un média à part entière ? L'intérêt de cette recherche est de naviguer parmi les considérations accordées tout en prenant part du contexte actuel, puis d'en déduire une analyse relative.

Avant tout développement sur les dispositions que peut prendre le jeu vidéo, il est aussi dans l'intérêt du sujet de présenter et développer l'aspect cognitif qui le compose. Il s'agit d'éléments et de pratiques naturellement mis en fonction lors de l'utilisation du médium. Ce rapport entre l'homme et la machine est la première approche que le jeu vidéo introduit comme nouveauté, dans un plan visant à l'évaluer comme membre de la

sphère culturelle. Il s'agit de le mettre en rapport avec la communication humaine, l'une des principales fonctions cognitives mis en mouvement par l'insertion du jeu vidéo dans notre société. En quoi le jeu vidéo provoque un processus cognitif différent d'un autre média, d'un autre domaine culturel ?

Le jeu vidéo est également ciblé pour ses autres fonctions, autres que l'aspect divertissant, tels que ses facultés d'apprentissage. Les points de vue traités permettent de faire écho avec le premier travail de recherche concernant l'acheminement de l'information dans les jeux vidéo et les serious games, ces derniers étant une production majeure de contenu à visée pédagogique. Mais le divertissement n'est pas pour autant à négliger. La psychologie joue un rôle essentiel dans l'intérêt que notre société porte au divertissement, ce qui est un facteur indispensable dans l'ascension de ce médium.

D'ailleurs, vis à vis du précédent travail de recherche, certaines notions sont employées à nouveau à travers cette étude. Ce sont notamment des notions qui concernent les nuances divisant serious games et jeux vidéo ou encore les buts socio-économiques que cela pu engendrer sur le marché du jeu vidéo. L'historique de l'analyse portée à ce propos ne sera pas entièrement reprise pour des soucis de synthèse et de clarté.

En ce qui concerne le médium que représente le jeu vidéo, celui-ci nous replace inconsciemment dans une comparaison avec notre existant acquis. Il prend pour cible les autres domaines culturels et incite à nous interroger sur la fonctionnalité du support. Est-ce un moyen d'apprentissage plus stimulant et efficace que d'autres plus traditionnels ? La place de l'interaction dans le jeu vidéo est sans doute la clé de voûte d'un système conçu pour réussir.

En fin de compte, c'est le rôle qu'il prend et qu'il aura avec le temps dans cette sphère culturelle et médiatique qui fait

naître autant d'engouement. Les médias audiovisuels, ceux considérés comme les plus proches du jeu vidéo sont une base riche pour en faire une étude, mais il en va d'un intérêt plus orienté sur des approches sociologiques, psychologiques et d'une complémentarité culturelle de tenter de le rapprocher d'un domaine plus traditionnel comme peut l'être l'édition.

Il s'en dégage une thématique issue d'une volonté en phase avec le progrès numérique et le contexte économique et culturel actuel. Ce contexte qui apprécie les apports d'une société soutenue et fondée sur la place quasi-indispensable de l'outil technologique et de la tendance à solliciter l'œuvre transmédia dans notre consommation culturelle. **L'idée étant de porter un regard sur l'engouement que peut avoir l'industrie culturelle puis, plus particulièrement l'industrie littéraire, à l'égard du jeu vidéo, apprécié comme objet culturel ou non.** Ainsi, je vous invite donc à porter intérêt à cette problématique et à son contenu autant que j'ai pris plaisir à l'étudier lors des phases de recherche et de synthèse.



## Perspectives des technosciences

Depuis les années 1970, il est coutume pour une majorité de chercheurs d'associer les approches dominantes de l'histoire des sciences et l'histoire des techniques en une discipline – certes, il s'agit aussi d'un néologisme de plus en plus controversé depuis le milieu des années 1990 – les *technosciences*. Elles viennent compléter un nombre déjà impressionnant de disciplines scientifiques qui gravitent autour du thème de la communication humaine. Cette dernière est multimodale, immensément dense au point qu'une multitude de disciplines s'y intéressent. Parmi elles se singularisent la sociologie, la philosophie ou encore les sciences cognitives, qui abordent des aspects liés à la perception, au raisonnement et à l'action de l'homme.

Les technosciences visent quant à elle à intégrer la machine dans la sphère de

la communication humaine. *Jean Caelen* évoque dans un article issue de ses recherches, intitulé « *Système interactif multimodaux* »<sup>1</sup>, trois types de perspectives intéressantes pour la machine :

- **Une perspective médiatrice** : la machine a un simple rôle de canal entre des interlocuteurs humains.
- **Une perspective virtualisante** : Pour répondre à l'homme, la machine anime ou simule des environnements virtuels.
- **Une perspective opérante** : la machine s'intègre au processus de communication.

Ces trois perspectives ont le mérite de pouvoir classifier nos machines. Il est vrai qu'en termes de communication, le terme vulgarisé « machine » pourrait fortement faire référence à un ordinateur ou un téléphone portable, mais nous sommes

<sup>1</sup> Caelen, J. (2004). *Systèmes interactifs multimodaux*.



aujourd'hui dans une ère où l'on vit constamment entouré de machines : notre voiture peut être subsumée au même titre que notre lave-linge ou le distributeur de billets de notre banque.

Il est intéressant d'observer que de nombreuses machines parviennent aujourd'hui à s'intégrer dans plusieurs de ces perspectives. La voiture est une machine capable aussi bien de s'intégrer au processus spécifique de communication qu'il existe entre elle et l'homme – l'homme appuie sur l'accélérateur, la machine répond par une prise de vitesse – que de servir de canal entre des interlocuteurs – les voitures modernes utilisent le bluetooth pour gérer les appels téléphoniques entre interlocuteurs. Plus encore, une console de jeux vidéo ou un ordinateur sont capables de s'insérer dans chaque perspective.



Tout en gardant la représentation schématique de M. *Caelen*, il peut être déduit de ces différentes perspectives le rôle que va prendre notre machine. Si elle s'inscrit comme médiatrice, elle n'aura aucune interaction avec l'homme, ce qui la caractérise comme un simple outil, soumis à l'utilisation que l'homme peut en faire.

En étant virtualisante, elle va permettre une interaction avec l'homme, ce qui la définit comme un récepteur dans le schéma classique de communication établi par *Claude Shannon* et *Warren Weaver*. Son rôle de récepteur va lui permettre de communiquer avec l'homme, mais ce, sous un langage spécifique et non-identique selon la base émissive de l'information. Cependant, nous sommes ici davantage dans une forme d'interaction que dans une forme de communication. L'exemple de la console de jeux vidéo sera repris ultérieurement. Pour terminer sur les rôles, en tant qu'opérante, la machine va tenter de s'immiscer dans

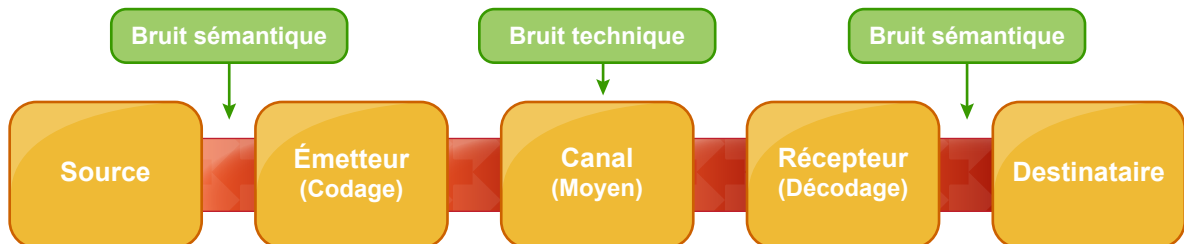
ce qui s'apparente à une communication humaine. À ce jour, nous connaissons des applications de ce type comme *Siri* ou *Cortana*. Ainsi, la machine prend un rôle d'interacteur-récepteur. Elle reçoit la demande et consulte toutes les bases de données dont elle a accès pour établir une interaction entre ces données et l'utilisateur. Ceci, afin de répondre à sa fonction de communication qui se résume à comprendre et traiter les instructions émis par l'émetteur. Sa fonction se situe dans une relation opérateur-tâche où elle a un rôle collaboratif.

Mais c'est ici que le rapprochement avec la communication humaine s'achève, car on observe tout de même un paradoxe dans ce rôle. Pour avoir le même attrait et les mêmes possibilités qu'une communication humaine, la machine doit avoir des capacités qui lui permettent de comprendre les règles sociales, de dialogue, d'expressivité ou même des connaissances approfondies sur l'homme avec qui elle communique.

## Le rapport homme/machine

Avant tout développement, reprenons le schéma de communication conçu par MM. *Shannon* et *Weaver*, cités précédemment. Nous allons tâcher de l'étudier brièvement pour comprendre sa signification. Ce dernier permet de représenter visuellement le processus de communication entre humains. Mais est-ce que la communication homme/machine revient au même ?

Le célèbre schéma met en visuel une certaine linéarité dans la communication. Un émetteur A envoie un message à un récepteur B. Le message passe alors par un canal, qui est en d'autres termes le moyen par lequel il va être transmis, respectivement précédé et suivi par un processus d'encodage et de décodage du message. L'intervention de *Weaver* dans le schéma de *Shannon* concerne les bruits qui vont s'ajouter au processus de communication. Ces bruits vont alors « humaniser » le concept initial.



Le bruit sémantique va introduire les éléments susceptibles de perturber le codage ou le décodage du message : fatigue, ivresse, distraction, maladie, préjugés... Tandis que le bruit technique reprend toutes les perturbations pouvant

intervenir dans le transport du message. Le récepteur sémantique se rapporte aux éléments qui vont interagir avec le destinataire dans la réception du message et qui vont influencer le traitement de l'information reçue.



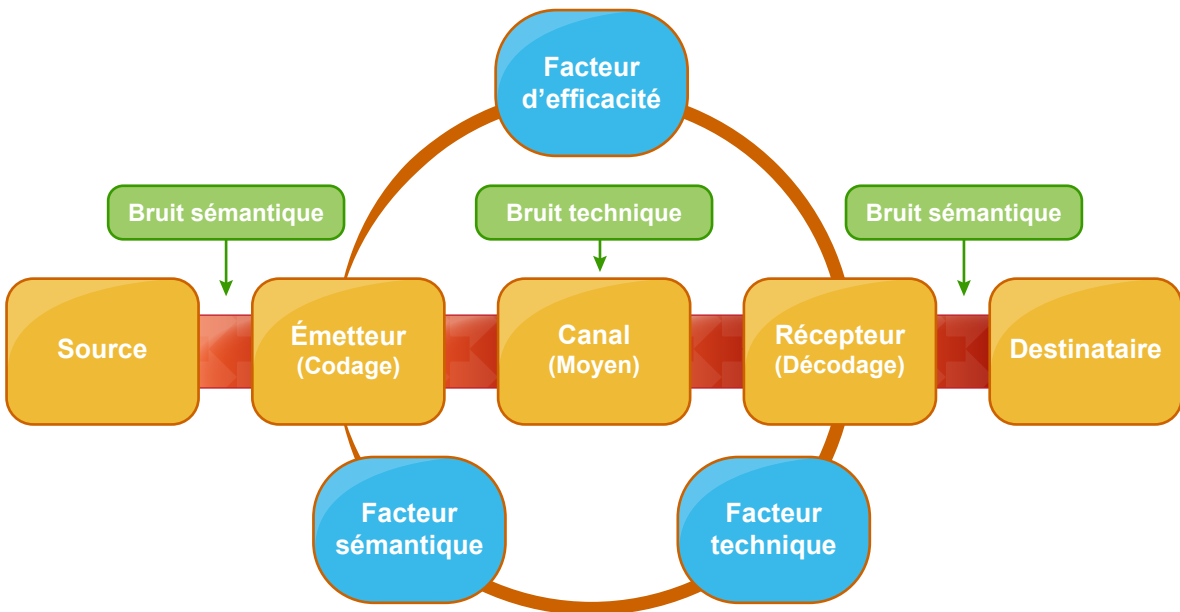
*Malgré certaines contraintes, le rapport entre l'homme et la machine garde une approche cartésienne.*

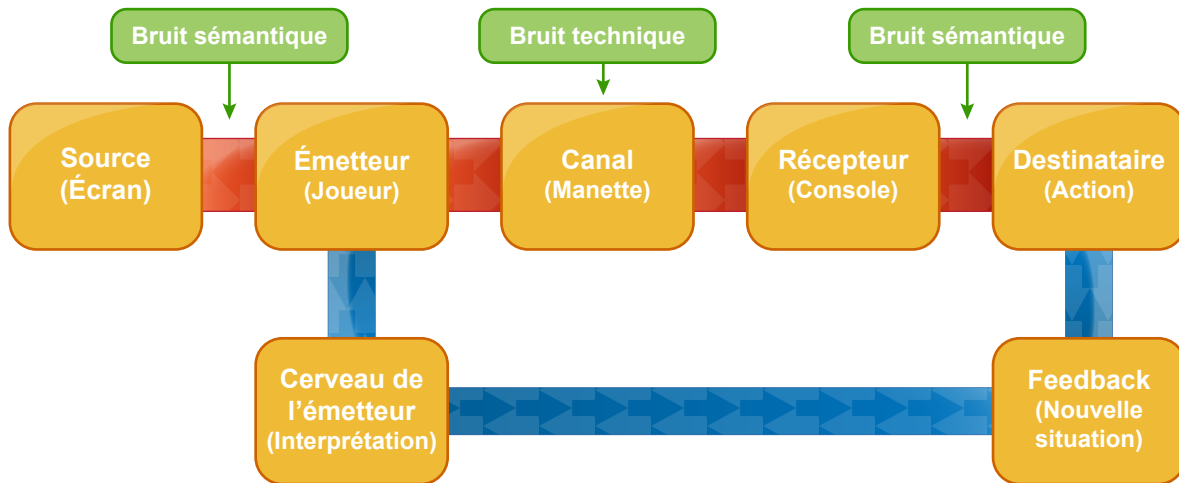
Weaver intègre aussi trois niveaux de problèmes de communication :

- La sémantique, l'enjeu de la réflexion humaine sur le choix du message, sur les termes choisis, pour être les plus pertinents avec l'information à transmettre. Est-ce que le message va véhiculer la signification que l'on souhaite transmettre ?

- La technique, il s'agit de la précision des symboles, des éléments de langage et de l'efficacité du moyen de transmission de l'information pour qu'elle parvienne avec la meilleure qualité possible au destinataire.

- L'efficacité, qui va prendre en compte les comportements, les attitudes et leur influence.





Un dernier chercheur va intervenir sur le schéma de communication, *Norbert Wiener*. Ce dernier va apporter de nouveaux termes qui vont faire évoluer davantage la représentation de la communication. Tout d'abord, il étudie une science qui se donne pour objet l'étude des systèmes vivants et non-vivants : la cybernétique. On parle alors de « systèmes ». Ces systèmes sont pour lui tous liés et en interaction. Ceci va alors généraliser beaucoup d'éléments. La communication est un système au

même titre qu'une entreprise, un cerveau, un organisme ou encore une machine. Les éléments vont interagir entre eux en s'échangeant des informations, de l'énergie, de la matière... L'action d'un élément sur un autre va automatiquement entraîner une réponse en retour : le feedback (ou la rétroaction). Le récepteur va envoyer un feedback à l'émetteur, on dit qu'ils sont alors reliés par une boucle de rétroaction. Ainsi, la communication cesse d'avoir une forme linéaire mais circulaire.

Avec ce détail sur le processus de communication, il est possible de représenter l'échange entre l'homme et la machine, comme sur le schéma en page précédente.

L'homme va tout d'abord encoder les instructions qu'il va ordonner à la machine. Pour notre console de jeu vidéo, l'homme va alors appuyer sur les boutons de la manette dans un ordre bien défini de manière à ce que les actions possibles dans l'environnement virtuel s'exécutent une fois l'information reçue et traitée par la machine. Cet encodage va être dans un premier temps physique (par l'action

de l'homme) pour se transformer en un paquet d'informations binaires qui sera envoyé à la machine. Le canal est aussi bien le système électrique qui va relier la manette à la console, que le code informatique binaire qui est utilisé par les systèmes informatiques pour fonctionner. S'ensuit une phase de décodage de la machine. Cette dernière va traiter le paquet d'informations binaires reçu pour comprendre les instructions à effectuer. C'est dans une dernière opération de feedback, que la machine va alors afficher une *réponse* à l'écran. Il convient de comprendre que cette réponse puisse être de toute forme en fonction de la situation.

Analysons sur les bases précédentes les différentes phases de la communication homme/machine.

1 – Dans une première phase, la machine va se placer dans une perspective opérante pour s'insérer dans le processus de communication. Il lui faut comprendre ce que l'homme désire pour lui répondre. L'homme quant à lui, n'a pas la capacité de donner des informations en langage binaire. Il lui faut interagir d'une autre manière : physiquement.

Dans un système de communication humain, on va plutôt parler de verbal et non-verbal. La communication humaine n'utilise que peu d'actions physiques pour que deux individus puissent interagir. Avec une machine, l'interaction

se fait principalement à travers une interaction physique, bien que le progrès technologique aille petit à petit faire évoluer cette démarche. On pourrait dire tout simplement en appuyant sur des touches, mais aujourd'hui on peut aussi utiliser des écrans tactiles. Il existe des exceptions, qui vont sans doute prendre plus d'ampleur dans quelques décennies. Par exemple, certains jeux vidéo de chant comme *Let's Sing* utilise un micro dans lequel le joueur peut chanter. S'il fredonne les bonnes paroles, celui-ci va gagner des points. Le contact avec la machine se fait alors par une reconnaissance vocale et non une interaction physique. De même, des consoles comme la *Nintendo Wii* ou le programme *Kinect* de la *Xbox 360* utilisent une reconnaissance spatiale pour analyser les mouvements.



*Le système Kinect de Microsoft*



Les moyens d'interaction avec la machine se multiplient avec le temps, le joueur a besoin d'avoir une méthode bien particulière pour communiquer avec la machine. Cette méthode est souvent spécifique à la machine que l'on utilise : pour une voiture il faudra tourner le volant alors que pour un jeu vidéo se sera plutôt un enchaînement de touches que l'on viendra enfoncer. Et dès lors qu'on utilise cette méthode de communication, un encodage de l'information va se créer. Les

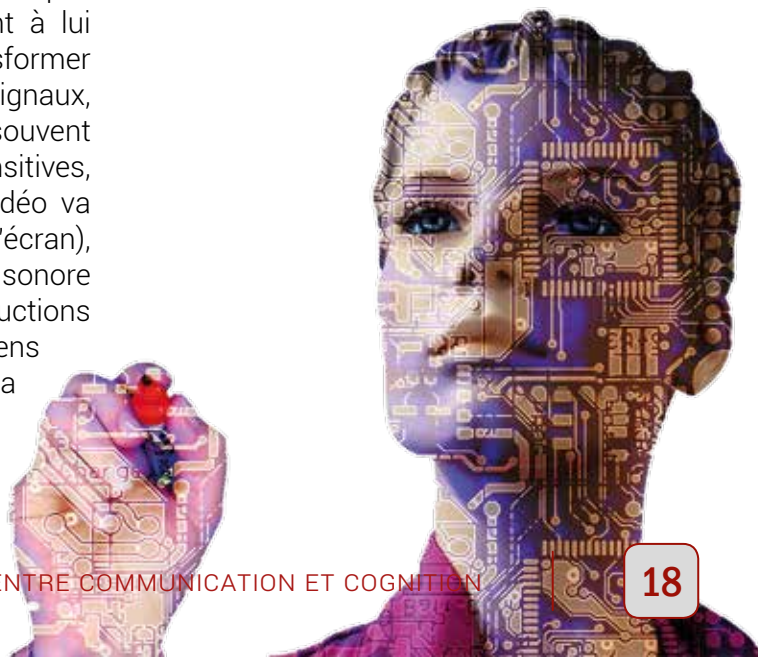
bruits sémantiques que l'on peut retrouver seront dus uniquement à l'homme et son état émotionnel. Nous verrons par la suite que sa posture est un élément sémantique à prendre en compte dans sa manière de jouer et de communiquer avec la machine. Ses gestes, bien que parfois inutiles dans le processus de communication, vont finalement émettre du sens par rapport au jeu. De même, son état émotionnel va évoluer tout au long du jeu et avoir une incidence sur les actions virtuelles.



2 – La seconde phase se concentre autour du canal. Comme évoqué auparavant, les moyens pour interagir et communiquer avec la machine sont multiples et vont se développer de plus en plus. Plus tard, on combinera plusieurs méthodes pour jouer. Toutefois, quel que soit le moyen utilisé, le canal d'envoi du message – des instructions, dans le cadre du jeu vidéo – va être le même : un système électrique associé à un langage binaire. Certains souhaiteront sans doute marquer une différence entre un canal filaire ou par ondes, mais cela revient quand même à une transmission de paquets binaires, des séries ordonnées de 0 et de 1 qui se suivent pour former un message spécifique. Les bruits techniques qui pourront être rencontrés peuvent être divers et variés : bugs techniques, coupures d'alimentations..

3 – La troisième phase est la phase de réception. Il est ici question de la machine, qui va avant tout décoder le message reçu. La machine se place alors dans une perspective virtualisante, qui va consister à simuler ou animer un environnement virtuel qui va servir de réponse à l'homme dans la communication entre lui et la machine. Le processus d'encodage de l'homme consistait à transformer d'un acte physique, sonore ou par le mouvement des informations quantifiables et servant d'instructions à un appareil informatique, ce qui revient à transformer des signaux de plusieurs formes en un langage unique. Le processus de décodage quant à lui revient pour la machine à transformer ces instructions sous plusieurs signaux, plusieurs formes distinctes et souvent simultanées. Ces formes seront sensibles, par l'image (le terminal de jeu vidéo va faire interagir ce qui se passe à l'écran), le son (la musique ou les effets sonore vont varier en fonction des instructions données) ou le tactile (dans le sens où le jeu va pouvoir faire vibrer la manette par exemple). La machine

se sert d'un dialogue multimodal, avec plusieurs modalités sensorielles qui font écho chez l'homme à la vue (image), à l'ouïe (son) et au toucher (vibrations). Ce que l'on peut retenir c'est que la machine va jouer sur les sens de l'homme pour communiquer. Elle peut aussi très bien afficher une information textuelle à l'écran pour faire passer un message, mais le jeu vidéo ne s'arrête pas uniquement à ceci, et bien souvent utilise peu le canal textuel pour interagir avec le joueur. Et en plus des sens humains, elle va jouer sur les émotions.



On revient au paradoxe évoqué auparavant qui met face aux limites de la machine : elle utilise et joue sur les émotions humaines mais ne peut les comprendre. Dans une communication humaine ou même entre animaux, les individus communiquent autant avec le langage qu'en utilisant leurs sens et leurs émotions. Le langage non-verbal est tout aussi important, voire plus, que le langage verbal.

Dans une communication homme/machine, l'homme communique sans émotion avec la machine tandis que la machine va utiliser ses capacités pour interagir avec les sens et émotions humaines. Petit à petit, une boucle dialogique se forme entre l'homme et la machine dans laquelle chaque entité se familiarise avec le langage de l'autre et crée une sphère communicative bien particulière.



4 – La dernière phase concerne le retour engendré par la réception du message par le destinataire. Ici aussi, la machine se place en perspective virtualisante. Le feedback peut être positif comme négatif. Dans une communication humaine, les émotions et expressions sont au centre de cette notion de feedback. Par exemple, le destinataire peut être surpris par le message reçu. Son expression peut envoyer à l'émetteur une information sur son état, son humeur ou son émotion au moment de la réception du message et ce, avant même que le destinataire devienne émetteur d'un nouveau message de

réponse. Le feedback va conduire à accentuer un phénomène, l'attitude de l'émetteur. Dans la communication avec la machine, le feedback va se limiter à une acceptation des instructions ou non. La machine exécute l'instruction ou non, ce qui est représenté sous une nouvelle communication où la machine a le rôle d'émettrice et le joueur le rôle de destinataire. Si l'instruction ne peut être exécutée, la machine informe le joueur que sa demande n'est pas réalisable, ce qui revient aussi à être représenté sous une nouvelle communication.



Une dernière dimension est à prendre en compte par la machine, ce qui a tendance à complexifier le schéma de communication entre elle et l'homme, les modes de jeu multijoueurs. Dans ces modes de jeu, la machine va avoir un rapport multiple à la communication et se placer sous plusieurs perspectives différentes. Elle va devoir interagir dans un premier temps avec l'homme sous un schéma semblable à celui que l'on a pu observer jusqu'à présent. Puis, elle va devoir communiquer avec une ou plusieurs autres machines (celles des autres joueurs). Enfin, elle va devoir servir de passerelle, de canal pour établir la communication entre deux joueurs, voire plus. Tout ceci implique qu'elle se place sous une perspective médiatrice, pour

faire le lien entre les interlocuteurs, mais aussi sous une perspective opérante et virtualisante pour créer l'interaction avec son joueur et les autres joueurs au sein de l'environnement virtuel. Pour ce faire, les consoles et terminaux de jeu d'aujourd'hui utilisent le système internet pour se mettre en relation, ce qui nécessite aussi des communications avec toutes les entités auxquelles nos machines peuvent se connecter : les réseaux sociaux pour partager ses résultats, les plateformes de diffusion en temps réel, les serveurs pour héberger les résultats de tous les joueurs... Le schéma de communication se complexifie beaucoup, ce qui place le système homme/machine au cœur d'un immense réseaux joueurs-machines-internet.

## Les effets cognitifs du jeu vidéo sur le joueur

### Pourquoi joue-t-on ?

Dans l'étude précédente à propos de *l'acheminement de l'information dans les serious games et les jeux vidéo*, il avait été projeté de développer le concept de jeu. Mais ce dernier reste une notion immensément vaste. Il en avait été conclu que le jeu se retrouve naturellement partout autour de nous et qu'il s'agit davantage de la manière dont on va percevoir les choses et leur rapport avec soi-même qui va définir ce qui est ou pas un jeu. Pour jouer, il est nécessaire d'avoir un but, une intention précise. Pourtant, nous ne sommes pas toujours conscients de ce but. L'enfant notamment, ne se préoccupe pas de savoir pourquoi il joue, même si son cerveau reptilien – la partie cérébrale propre aux instincts primaires de l'humain – le pousse à accomplir des actions liées au jeu pour obtenir les capacités de bases de l'activité humaine. L'homme, au même titre que les animaux, joue pour apprendre. En dehors des

motivations instinctives du jeu comme le fait d'apprendre, il est possible de recenser d'autres formes de désirs pour le jeu. Ces autres formes sont plutôt une synthèse d'analyses exprimées par un public adulte, un public capable de faire part de ce qui le pousse à se divertir. Ce sont des désirs de jouer plus conscients, le joueur est plus enclin à définir son envie de jouer pour l'une de ces raisons :

Le désir de compétition : Le jeu est un moyen de défier d'autres joueurs, pour obtenir une notion de rivalité. Il se mêle beaucoup à un désir d'estime de soi, de reconnaissance, qui pousse le joueur à démontrer qu'il est le meilleur.



Le désir d'évasion : Le jeu est un moyen de s'échapper de la réalité, de mettre de la distance avec les ennuis du monde réel.



Le désir de sociabilité : Le jeu est un moyen pour développer des liens sociaux, ne pas se sentir isolé. Les jeux vidéo en ligne et encore plus les jeux de société ou de soirée permettent aux joueurs d'apprendre à mieux se connaître par le jeu.



- Le désir de transgression : Le jeu est un moyen de simuler des actes que l'on ne peut se permettre de commettre dans le monde réel : violence, vol, excès sans culpabilité...



Le désir d'entraînement : Le jeu est un moyen de s'exercer à certaines pratiques sans responsabilités. Ceci peut être de l'entraînement au calcul ou la découverte d'un sport avant de le pratiquer en équipe.





Un jeu devient véritablement amusant si le joueur est sujet au désir qui correspond au jeu. Plus l'intérêt de l'individu est assouvi par le jeu, plus il est enclin à vouloir jouer et est heureux de jouer. Un joueur qui a envie de se mesurer à un autre joueur ne sera que peu réactif à un jeu d'évasion, où le sujet est un jeu solitaire d'exploration. Ceci n'est qu'un exemple. Aussi, il ne faut pas penser que des types de jeux ne sont pas complémentaires. En effet, un joueur qui souhaite assouvir un désir de compétition va se complaire dans un jeu face à un rival mais il ne sera pas réticent, en complément, à jouer à un jeu d'entraînement, qui lui permettra de s'entraîner en solo les moments où il ne pourra pas jouer avec son rival.

### Apprendre en jouant

Si l'on prend en compte l'analyse précédente, il est nécessaire d'assouvir une intention spécifique pour se complaire dans le jeu auquel on joue. De même, on a pu voir qu'il était question en premier temps de jouer pour apprendre. Or, une fois que l'on est suffisamment mature, l'apprentissage n'est plus la raison qui nous pousse à jouer. C'est un paradoxe qui rentre en compte dans beaucoup de débats actuels, notamment celui de : *Pourquoi ne pas se servir du jeu vidéo pour apprendre ?*

En attendant, il est intéressant de prendre réflexion sur les raisons pour lesquelles le jeu pourrait être une forme d'apprentissage intéressante et quel serait l'intérêt du joueur aussi bien par rapport au jeu qu'à l'apprentissage.

Un serious game ou un projet de jeu éducatif est régulièrement étudié et conçu de la même manière : le concepteur va développer son projet du point de vue du sujet traité avant celui du profil d'apprenant intéressé. Le concepteur va avoir tendance à prendre en compte l'aspect ludique dans un second temps. Or, comme il a pu l'être observé dans le précédent travail de recherche sur l'acheminement de l'information, si aujourd'hui les serious games ne parviennent pas à être aussi populaires et séduisant que les jeux vidéo, c'est parce que le cœur de cible des

serious games se réserve exclusivement aux initiés, motivés avant tout à l'idée d'apprendre via un moyen interactif. En d'autres termes, l'aspect ludique est plutôt vu comme la récompense d'un apprentissage réussi.

Notons à nouveau un aspect important, la motivation du public ciblé est encore au cœur du débat sur la notion d'apprentissage par le jeu. Aujourd'hui, pour redéfinir correctement la problématique avec l'analyse en cours, l'intérêt du débat consiste à penser à un jeu qui susciterait



d'une part de l'intérêt chez un public sans motivation d'apprendre et d'autre part d'arriver à faire naître cette motivation et l'apprentissage qui y est associé grâce au jeu. Comme le souligne *Catherine Frété* dans son étude « *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation* »<sup>2</sup>, motivation et apprentissage doivent être considérés conjointement tout au long de la conception d'un jeu pour qu'il soit efficace. Il faut alors considérer un jeu éducatif avant tout avec les propriétés qui séduisent les joueurs dans un jeu vidéo, il ne faut pas que les contenus éducatifs et ludiques soient dissociables. Il faut que ces deux entités soient traitées de sorte à ce que le joueur, lorsqu'il s'immisce dans l'environnement virtuel, ne puisse plus faire la différence entre le sujet d'apprentissage et ce qu'il juge ludique, ce qui le détend, ce qui le rend heureux.



---

<sup>2</sup> Frété, C. (2015), *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*. Riga, Lettonie : Éditions Universitaires Européennes.

Nous allons emprunter à nouveau l'exemple du précédent travail sur l'acheminement de l'information, la série *Assassin's Creed*. Il avait été évoqué que la série puisse être tout à fait utilisable en tant que support de cours, dans le sens où ce qu'elle présentait était grandement issue d'événements véridiques et approuvés par l'Histoire. Ceci a même été confirmé par des historiens reconnus, comme *Guillaume Mazeau*<sup>3</sup>. La seule contrainte est de parvenir à déceler la part de fiction de la réalité. Dans le jeu *Assassin's Creed Unity*, le joueur explore l'époque de la Révolution française et les événements qui ont ponctué ces quelques années de l'Histoire. Il se satisfait de faire évoluer son personnage à travers l'espace et la trame

temporelle virtuels qu'offre le jeu, sans se soucier de savoir quel personnage ou quel événement allait intervenir. Le jeu est conçu d'une manière à amener les éléments d'apprentissage – si l'on considère que ceux-ci sont relatifs, par exemple, à l'apprentissage de l'histoire de France – au fur et à mesure du jeu. Ils ne sont pas disposés comme une récompense ou une finalité à un apprentissage. C'est pourquoi aujourd'hui, *Assassin's Creed Unity* est un jeu qui a soulevé de nombreux débats sur son aspect éducatif et que des formateurs comme *Pascal Mériaux*, enseignant en histoire et géographie à l'académie de Lyon, l'ont même utilisé comme support de cours<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> « On a fait jouer un historien à *Assassin's Creed Unity* », article de *nouvelobs.com*.  
<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20141119.RUE6681/on-a-fait-jouer-un-historien-a-assassin-s-creed-unity.html>

<sup>4</sup> « Enseigner l'histoire-géo avec *Assassin's Creed* ? C'est l'idée (géniale) de ce professeur », article de *microsoft.fr*.  
<https://blogs.microsoft.fr/education/enseigner-lhistoire-geo-avec-assassins-creed-cest-lidee-geniale-de-ce-professeur-de-lycee/>

## Psychologie du bonheur

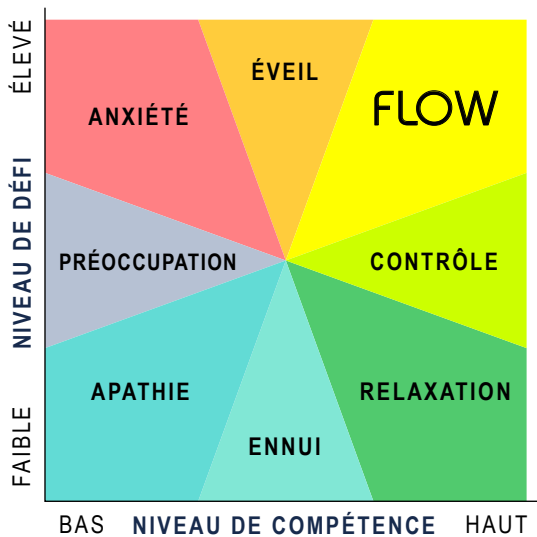
Dans le cadre de cette étude, une petite enquête a pu être réalisée pour savoir quel est le principal intérêt que les joueurs de jeux vidéo retirent après l'expérience. Il s'avère que les réponses vont en très grande majorité dans le même sens : un amusement, être heureux l'espace d'un instant de jeu, une joie virtuelle... De manière synthétique : le plaisir simple de jouer.

Si on reprend les analyses précédentes sur la motivation, on se rend compte qu'il serait intéressant de l'associer avec le bonheur du jeu. Mais pour atteindre le bonheur dans une activité quelle qu'elle soit, il y a certaines dispositions à prendre en compte pour que le joueur puisse être imprégné de ce sentiment de grande satisfaction. Cette phase de joie extrême est régulièrement appelée le « flow » dans le domaine de la psychologie, élaboré initialement par le psychologue Mihály Csikszentmihályi. En français, il est aussi standardisé par le terme de

*Zone Proximale de Développement* (ou ZPD). Pour atteindre cette phase, il est nécessaire que le joueur parvienne à obtenir un sentiment de contrôle total, une concentration élevée à son paroxysme et un degré de difficulté qui permet toujours à l'activité de se montrer égale au niveau de compétence du joueur, le faisant continuellement progresser. C'est d'ailleurs dans cette disposition psychique que le joueur est le plus apte à augmenter son niveau de compétence et à garder en mémoire ce qu'il apprend.

Le flow permet au joueur de mettre de côté conscience du temps et de soi-même. Il est commun de métaphoriser ce phénomène comme étant en train de « flotter » pendant son activité. Il est possible de garder son niveau de flow en augmentant de manière proportionnelle le degré de difficulté par rapport aux compétences du joueur. Si la difficulté est trop haute, l'anxiété va prendre le dessus, si elle est trop basse, c'est l'ennui qui va

se faire ressentir. Le schéma ci-dessous permet d'illustrer les précédents propos concernant le flow.



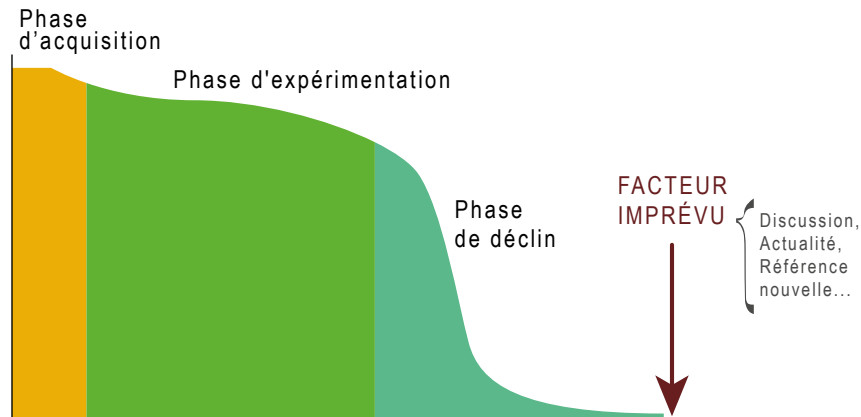
Pour résumer succinctement, il est nécessaire au joueur pour parvenir dans un état de flow de :

- Maîtriser parfaitement la situation, le jeu, l'activité.
- Être confronté à un degré de challenge modéré à élevé et en phase avec ses compétences.
- Avoir un but correctement défini (règles du jeu, raison de jouer...)
- Un retour du jeu sur la réussite du joueur, notamment en conformité à la communication homme/machine étudiée sur le schéma de *Norbert Wiener* dans le cas d'un jeu vidéo.

Gus Brandys, enseignant en sciences humaines anglaise et responsable du Bar à jeux de Genève, parle quant à lui d'adaptation hédonique. Ceci va pouvoir compléter l'approche psychologique de M. Csíkszentmihályi. Le bonheur prend aussi compte d'une dimension dans le temps. L'homme s'adapte continuellement à ce qui l'entoure. Prenons un exemple : si l'homme reçoit une belle voiture en cadeau, l'homme est d'abord imprégné d'une grande joie, d'excitation. Il va avoir

envie de tester la voiture sans plus tarder. C'est ce que nous appellerons dans cette étude, la phase d'acquisition. Puis, l'homme va prendre plaisir à rouler avec sa voiture plusieurs fois, va pouvoir parler de son nouveau sujet de bonheur autour de soi. Il va créer une relation spécifique avec l'objet de son bonheur. Il sera en phase d'expérimentation. Enfin, l'homme aura pris l'habitude de sa voiture, l'excitation laissera place à l'habitude d'utilisation, voire à la nécessité d'utilisation. Ce qui

## CYCLE DE L'ADAPTATION HÉDONIQUE



termine le cycle par la phase de déclin. Cette adaptation hédonique est une base d'étude sur laquelle s'appuyer mais elle conserve tout de même une exception : les relations humaines. Les relations humaines sont difficiles à caractériser avec le schéma de l'adaptation hédonique car ce sont plutôt les événements dans le temps qui vont faire osciller les phases de bonheur, d'excitation, de rapprochement ou plutôt d'ennui, voire de mépris. Les éléments et activités qui ponctuent la vie

humaine connaissent toujours un cycle semblable. Au bout d'un moment, ils vont devenir acquis, interprétés et normalisés par l'homme.

Cette représentation limite aussi le cadre. Notons l'intervention de facteurs, notamment liés à ces relations humaines, qui peuvent relancer le cycle à sa phase d'expérimentation, bien que le terme ici serait mal employé.



## La posture du joueur

Le joueur n'est pas que spectateur du jeu, il est aussi acteur. Il ne va pas se tenir dans la même position que lorsqu'il regarde un film. Plusieurs études ont été menées. Le système cognitif du spectateur en fonction du média est très complexe. La réception des informations par les médias audiovisuels ne donne pas la même réaction en fonction des personnes et du média. La sensibilité du spectateur va aussi être prise en compte.

On observe un processus kinésique particulier. Le joueur ne va pas répondre par une même gestuelle, une même réaction émotionnelle qu'un spectateur. Le spectateur va potentiellement répondre par un comportement expressif (éprouve de la joie, de la surprise ou du dégoût face à ce qu'il perçoit à l'écran). Le joueur quant à lui va répondre, en plus d'un comportement expressif, par une action suivant un certain langage kinésique propre à l'interaction homme-machine : il va appuyer sur des touches ou émettre

un mouvement de manette en suivant une succession logique. Son comportement, aussi bien gestuel, qu'expressif ou sensitif va s'inclure dans la communication entre lui et la machine. Cette implication du corps et de l'esprit, sur une échelle plus ou moins grande, va permettre au joueur de s'immerger dans l'univers virtuel du jeu. Pour illustrer les propos, on observe souvent des joueurs de jeux de simulation de course, orienter la manette d'un côté ou de l'autre, comme s'ils tournaient le volant d'une voiture. Cette gestuelle montre l'implication sensitive du joueur dans l'environnement virtuel.



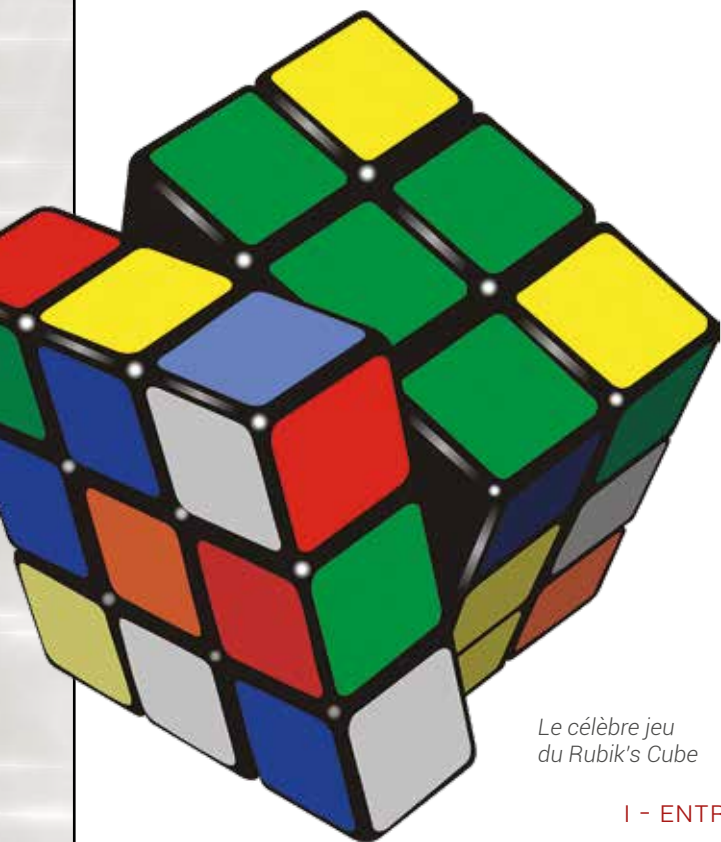
## Conscience réflexive et capacités psychométriques

Pour répondre à la machine et interagir avec l'environnement virtuel d'un jeu, le joueur va devoir faire appel à une conscience réflexive. Le spectateur de cinéma ne va pas avoir besoin de conscience réflexive, il reçoit et traite simplement les informations qui lui sont données. La conscience du spectateur rentre dans un mode latent, passif et soumis à ce qu'il observe. Le joueur quant à lui, va émettre une information, ce qui va entraîner une réponse de la part de la machine. L'interaction est omniprésente, ce qui va entraîner des réactions et un cycle de réponses entre l'homme et la machine. La conscience du joueur doit être en permanence sous l'influence des informations renvoyées par la machine, ce qui lui demande une conscience active, nécessitant les réflexes pour répondre à temps et de manière spécifique à la machine. Mais on ne peut pas qualifier une conscience uniquement active chez le joueur. Le schéma cognitif reste très

complexe. Le joueur passe incessamment d'un état de contemplation de l'univers virtuel à un état d'interaction. De plus, beaucoup d'actions sont identiques entre les jeux ou bien répétitives, ce qui entraîne le joueur dans une routine gestuelle pour communiquer avec sa machine. Tout ceci ne nécessite plus au joueur de réflexes et ses sensations changent. Mais d'un autre point de vue, le joueur va s'accoutumer avec le langage du jeu vidéo. La répétition des actions va permettre au joueur d'être de plus en plus compétent. Ainsi, plus la prise en main du jeu est confortable, aisée, plus l'état d'immersion du joueur et l'expérience de jeu est favorable.

Le joueur de jeu vidéo est aussi bien acteur (il interagit sur l'environnement virtuel du jeu) et spectateur (il reçoit les informations de la machine). Aussi, il est le régisseur des actions menées dans le jeu (certains jeux proposent même une conception de l'environnement virtuel

comme *Minecraft*, *Skyrim* ou *Les Sims*) tout en étant soumis à l'environnement spécifique que lui propose le jeu. Le joueur ne va pas pouvoir faire ce dont il a envie. Les actions et les possibilités restent limitées, et ce de manière plus ou moins marquée en fonction des jeux.



Le célèbre jeu  
du Rubik's Cube

Depuis plusieurs années, beaucoup d'études ont été menées sur les capacités cognitives de la population. Une étude de 2008 se démarque, coécrite par *Walter R. Boot, Arthur F. Kramer, Dan J. Simons, Monica Fabiani* et *Gabriele Gratton*<sup>5</sup>. Celle-ci a pour sujet les effets du jeu vidéo sur notre attention, notre mémoire et notre contrôle des mouvements. Il en ressort que les joueurs initiés de jeux vidéo dépassent souvent des joueurs occasionnels concernant les mesures de l'attention et des performances de base. De telles différences résultent majoritairement d'une exposition plus ou moins accrue aux jeux vidéo. Leurs recherches ont suggéré une relation de causalité entre les jeux vidéos d'action et les améliorations cognitives dans une variété de compétences visuelles et attentionnelles. Et des différences de performances s'observent entre joueurs

---

<sup>5</sup> Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, 129(3), 387-398. doi:10.1016/j.actpsy.2008.09.005

et non-joueurs : les initiés peuvent suivre les objets se déplaçant à des vitesses plus importantes, mieux détecter les modifications apportées aux objets stockés dans la mémoire visuelle à court terme, passer plus rapidement d'une tâche à l'autre... D'une manière frappante, une pratique plus modeste ou occasionnelle des jeux vidéo, même sur le long terme, n'a pas considérablement amélioré les performances des joueurs sur la plupart des tâches cognitives.

Une autre étude de 2012, *Video game practice optimizes executive control skills in dual-task and task switching situations* coécrite par T. Strobach, P.A Frensch et T. Schubert<sup>6</sup> examine la relation entre la pratique du jeu vidéo et l'optimisation des compétences de contrôle exécutif nécessaires pour coordonner deux tâches différentes. Comme les jeux vidéo d'action sont majoritairement similaires aux situations de la vie réelle

et à la nature, incluant de nombreuses actions simultanées, ils peuvent générer un environnement idéal pour la pratique de ces compétences. Pour deux types de paradigmes expérimentaux, à double tâche et à une méthode de substitution d'un panel de tâches, des joueurs expérimentés obtiennent des avantages de performances par rapport aux non-joueurs dans des situations auxquelles des tâches différentes ont été traitées simultanément ou séquentiellement. Cet avantage était absent dans des situations individuelles. Ces résultats indiquent



---

<sup>6</sup> Strobach, T., Frensch, P.A. & Schubert, T. (2012). *Video game practice optimizes executive control skills in dual-task and task switching situations*. *Revue Acta Psychologica*, 140(1), 13-24. doi:10.1016/j.actpsy.2012.02.001.

des compétences de contrôle exécutif optimisées dans les jeux vidéo. D'un autre point de vue, les mesures de sensibilité et les estimations de paramètres qui décrivent la capacité de la mémoire sensorielle et son taux de désintégration ont été comparées entre les individus qui ont signalé des niveaux difficiles et une expérience de jeu vidéo pourtant programmée à un faible niveau d'action. Une amélioration de la précision des éléments est aussi constatée.

Ce qu'il faut retenir est que l'action du jeu vidéo a été liée expérimentalement, lors de nombreuses études, à un certain nombre d'améliorations perceptives et cognitives. Ces avantages sont pris en

compte dans un large éventail de tâches psychométriques et ont conduit à une proposition selon laquelle l'expérience de jeu vidéo, notamment le jeu vidéo d'action, peut favoriser la capacité d'extraire des preuves statistiques des stimuli sensoriels. Un tel avantage peut résulter d'un certain nombre de mécanismes possibles :

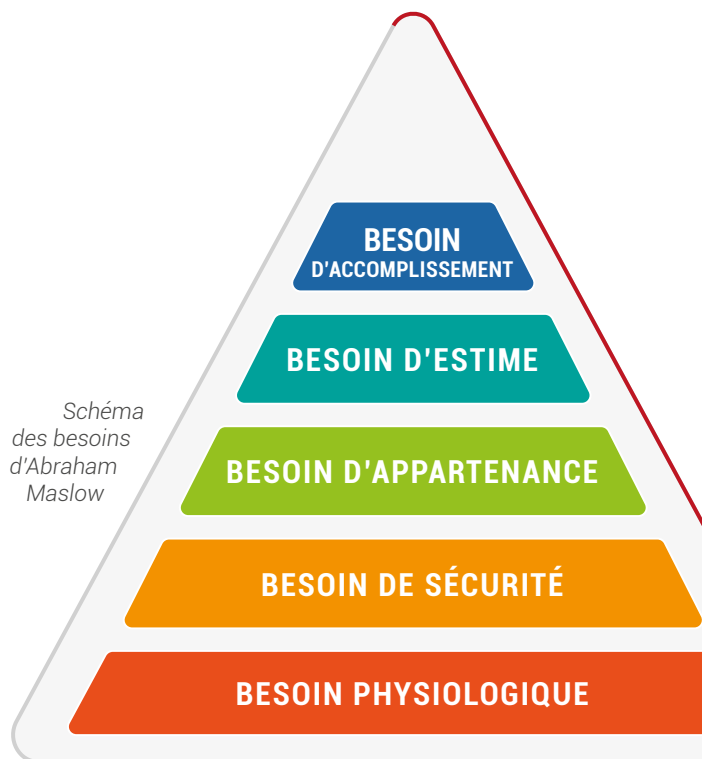
- Amélioration de la sensibilité visuelle
- Amélioration de la capacité ou de la durée pendant laquelle les informations sont conservées dans la mémoire visuelle
- Utilisation stratégique de l'information pour la prise de décision...

## Le besoin de divertissement

L'ensemble des approches vu auparavant permettent de caractériser l'emploi du jeu vidéo et leur impact cognitif. En dégagant une synthèse de cette première théorisation autour du jeu vidéo, une notion peut être extraite menant à développer le sujet de cette étude : la motivation. Celle-ci est le vecteur clé qui incite l'individu à entreprendre tous ses actes. C'est avant tout la motivation à répondre à ses besoins.

Les besoins peuvent être aussi bien physiologiques que psychologique. Sans rentrer dans le détail sur les recherches menées par des théoriciens célèbres

comme *Abraham Maslow* et sa célèbre pyramide des besoins ou encore *Jaak Pankseep* et ses systèmes d'émotion-motivation, il a été identifié plusieurs types de besoins, plus ou moins important dans la vie d'un individu.



Dans le cas du jeu vidéo, celui-ci apporte notamment le besoin de se divertir, mais il ne correspond à aucun des besoins exprimés par M. Maslow. Ce besoin force la limite de son schéma des besoins, qui ne considère pas ou n'inclut pas directement le divertissement comme un besoin à part entière de l'espèce humaine. Ceci fut fortement contesté par d'autres théoriciens, à l'instar de *Virginia Henderson*, qui créa même sa propre grille des besoins sur 14 critères distincts. L'un des besoins exprimé par cette représentation est justement le besoin de se divertir.

Avec le précédent travail de recherche sur l'acheminement de l'information dans le jeu vidéo et les serious game, il a pu être vu que le jeu se caractérise avant tout par une quête inconsciente d'apprendre et d'expérimenter le monde dans lequel on évolue. Cette première étude convient à justifier la considération portée au divertissement comme un besoin à part entière.

Malgré tout, même si la pratique du jeu étant jeune est une forme d'expérience sans relation avec d'autres types de besoins, il prend une tout autre dimension une fois adulte ou en pleine adolescence. En effet, au fur et à mesure que l'on grandit, intervient le rapport que l'on met dans notre société et envers autrui. Il se crée une nécessité d'appartenance à un groupe et d'estime de soi, qui sont issues de la représentation d'*Abraham Maslow*, mainte fois cité. Ainsi, le jeu doit acquérir une certaine utilité pour qu'on le pratique. Il n'y a plus simplement l'aspect de jouer pour jouer. Les joueurs se créent leur propre besoin, le plus souvent, la reconnaissance d'appartenir à une communauté bien particulière ou de réussite à un challenge, démontrant notre capacité à résoudre tel ou tel défi de tel ou tel jeu.

Il s'induit une recherche de légitimation de la pratique pour considérer toute forme prêtée au jeu. Le jeu vidéo fut beaucoup critiqué sur divers aspects : violence, image choquante, pratique abrutissante<sup>7</sup>... Ainsi, le contexte d'évolution du jeu vidéo poussa les joueurs comme les acteurs de cette industrie, jusqu'alors naissante, à coupler les besoins exprimés avant au besoin de légitimation de leur pratique. Ce dernier se réalisa notamment par le biais d'une reconnaissance comme œuvre culturelle et médiatique, au même titre que peut l'être l'art ou le cinéma. Ceci est abordé dans la suite de ce travail de recherche.



---

<sup>7</sup> « Avec le temps, les jeux vidéo violents rendent agressifs », article de [Nouvelobs.com](https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20121010.OBS5177/avec-le-temps-les-jeux-video-violents-rendent-agressifs.html).  
<https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20121010.OBS5177/avec-le-temps-les-jeux-video-violents-rendent-agressifs.html>





*« Symbolique ou matériel, l'objet culturel, inscrit dans le social-historique, participe, pour les sujets comme pour les groupes, au travail de civilisation, subjectivation et socialisation. Comme objet malléable intermédiaire, conteneur, médiateur et transformateur des destins de la pulsion et structure transitionnelle étayant le travail de sublimation et d'élaboration, l'objet culturel assure, comme tel, une fonctionnalité essentielle dans la construction de la relation à soi, aux autres et à l'ensemble. »*

Emmanuel Diet, *L'objet culturel et ses fonctions médiatrices*, 2010.

### Interprétation de l'objet culturel et du jeu vidéo

Emmanuel Diet donne une définition de l'objet culturel qui convient à assembler les idées qui ressortent majoritairement des études sur le sujet. Mais un objet culturel, avant d'avoir une composante médiatique, s'appuie sur des formes complexes relatant à la société humaine. Les sciences culturelles quant à elle tendent à lui octroyer des fonctions historiques et comparatives. En effet, tout projet culturel quel qu'il soit à la potentialité d'être associé à un mouvement

de production et de culturalisation qui peut être étudié de manière comparative dans le temps. Si l'on prend un exemple, un livre produit avant la Renaissance, à l'époque majoritairement des codex, possédait un trait culturel, développant la société et un trait productif, qui servait à développer le marché et l'économie de l'époque. Aujourd'hui, il en est de même pour le livre moderne mais en prenant en considération son contexte actuel.



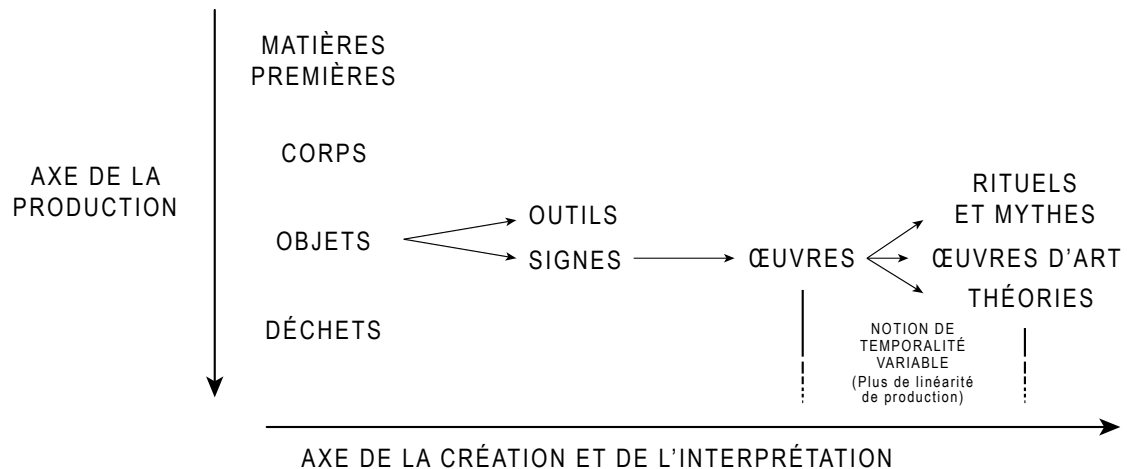
*Krzysztof Pomian, lors du colloque international « Sortir du communisme, changer d'époque » en 2009.*

Ce qui ressort également et de manière synthétique est l'interprétation que l'on donne à l'objet culturel. Ils ont la propriété commune à tout objet d'avoir une utilité, de part leur action ou le sens qu'ils produisent – il peut être ici différencié l'utilisation de l'objet ou sa fonction comme un objet de décoration. Si l'on s'appuie à la schématisation de *Krzysztof Pomian* sur la typologie des objets culturels, il est agréable de pouvoir les segmenter selon différents types. Ce que l'on y retrouve se divise en deux axes, celui de la production,

il est la traduction d'un certain cycle de vie du produit culturel et l'axe de la création et de l'interprétation, pour y aborder l'évolution fonctionnelle de l'objet culturel. À savoir que la manière dont est présentée la synthèse, se base uniquement sur une segmentation en trois objets cadres de recherche, rituels et mythes, œuvres d'art et théories. Bien évidemment, les cadres peuvent être multipliés et détaillés afin d'y intégrer d'autres thématiques. Cette synthèse est imagée ci-après.

Cette représentation des typologies, initialement développée par M. *Pomian*, fut par la suite reprise dans l'étude de *François Rastier*<sup>8</sup>. Ce dernier permit d'obtenir une interprétation moderne de la thématique.

Il sera intéressant de pouvoir la mettre en pratique pour le jeu vidéo une fois que ses composantes et son inscription dans la sphère culturelle puissent être développés.



<sup>8</sup> Rastier, F. (2011). *Objets et performances sémiotiques*. *Revue Texto!*, 16(1).

Si l'on s'appuie sur les nombreux débats, études et ouvrages que l'on peut retrouver sur la toile ou dans nos librairies, il est difficile et controversé de dire que le jeu vidéo est un objet culturel à part entière, ou même d'affirmer qu'il s'agit bel et bien du nouveau média de ces dernières années. Pour rester exhaustif, certaines études comme celle menée en collaboration par les universités de Grenoble, d'Hohenheim et de l'Ohio visant à prouver que les jeux rendent agressif s'opposent à d'autres comme l'étude de l'*Institut Max Planck* et de la *Clinique Universitaire d'Hambourg-Eppendorf*. Aussi, des ouvrages comme *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet* du collectif d'auteur représenté par *Lucia Romo*<sup>9</sup>, ou des conférences et colloques s'inscrivant dans la lignée du *Colloque international Eutic* en 2007, intitulé *Enjeux et Usages des TIC* alimentent les débats autour de cette pratique de masse.

Mais ce qui est indéniable, c'est la corrélation entre les différentes entités de la sphère culturelle, représentées à ce jour par la littérature, la musique, le cinéma, l'art ou encore le spectacle vivant. Il sera éventuellement possible au terme de cette recherche d'y ajouter le jeu vidéo. Ces différents composants de notre culture interagissent ensemble et partagent des œuvres participant au développement de notre société et de notre patrimoine. Le point commun à chacun d'eux est l'univers, propre à eux-mêmes, qu'ils sont parvenus à créer. Le jeu vidéo a lui aussi cette capacité. L'intérêt de cette recherche est aussi de pouvoir définir en quoi ce dernier pourrait se définir comme un objet culturel, représentatif de notre sphère culturelle.

---

<sup>9</sup> Romo, L., Bioulac, S., Michel, G. & Kern, L. (2012). *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*. Malakoff, France : Dunod.

## Jeu vidéo et médias

### Jeu vidéo et cinéma

Si l'on devait rapprocher d'instinct le jeu vidéo d'un autre média ou d'une autre forme d'art culturel, il va sans dire que la réponse qui revient le plus souvent est le cinéma. Yves Chevaldonné, docteur en histoire du cinéma, l'évoque clairement dans son ouvrage *Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée*<sup>10</sup>. C'est avant tout la part audiovisuelle qui est ici commune aux deux sujets. L'un comme l'autre sont des entités culturelles

polyvalentes, qui parviennent à associer différentes composantes artistiques, propres à elles-mêmes, à savoir, la musique et l'art visuel. Les spécialistes de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo ont évoqué le sujet au travers de leur article *Les liens entre jeux vidéo et cinéma, hier et aujourd'hui*.

---

<sup>10</sup> Chevaldonné, Y. (2012). *Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée*, Paris, France : CNRS éditions.



Ceux-ci parviennent à créer des univers imaginaires vastes, grâce aux avancements techniques de l'imagerie et du son, pour aboutir de nos jours à des créations d'une qualité sans pareille. Ainsi, ces deux types médiatico-culturels partagent des titres, dont l'origine provient d'un de ces acteurs, voire d'un autre acteur culturel. Sans être exhaustif, il est possible de citer des séries célèbres comme *Resident Evil* ou *Need For Speed*. L'univers imaginaire et l'ambiance retranscrite dans ces histoires permettent de s'en imprégner, que ce soit en étant actif avec l'interaction, facteur élémentaire du jeu

vidéo, ou en étant passif en visionnant le jeu de rôle des acteurs de cinéma. De nos jours, le jeu vidéo obtient une qualité graphique et scénaristique telle qu'il adapte ses moyens de réalisation avec son temps, se rapprochant des procédés que peut avoir le cinéma. Par exemple, des scènes sont entièrement conçues avec des acteurs munis de capteurs, les scénarios sont élaborés bien en amont, les conceptions sont réfléchies pour être adaptées sur d'autres médias etc... Autant de critères qui confondent de plus en plus les productions cinématographiques et vidéoludiques.





### Jeu vidéo et musique

Il a été cité le cinéma, mais il en est sensiblement de même pour la musique. Le jeu vidéo et la musique sont très liés, autant que cette dernière peut l'être avec le cinéma. Tout média s'appuyant sur le traitement vidéo ne peut se passer de sons, bruitages ou musiques appropriées, sauf exception comme le cinéma muet.

La musique a beaucoup évolué avec le temps dans le jeu vidéo. À ses débuts, il s'agissait uniquement de sons ou de courtes mélodies encodées sur 8 bits, puis 16 bits ou sur des puces sonores qui hébergent des morceaux monophoniques. Cette composition bien particulière a d'ailleurs réussi à marquer toute une génération, qui participe encore aujourd'hui à créer ce genre de morceaux électronique. Un mouvement a même vu le jour, le *chiptune*, réunissant des artistes reconnues comme *Crystal Castle*, *Kap Bambino* ou *Machinae Supremacy*.

Désormais, la musique de jeu vidéo est relativement proche de ce que peut offrir une autre œuvre audiovisuelle. Les musiques sont enregistrées directement en studio, voire de plus en plus en concert, comme le font beaucoup les Japonais. La reconnaissance est de plus en plus notable. De grands noms de musiciens de jeux vidéo ont marqué l'histoire. Il est possible de citer *Nobuo Uematsu*, pour ses travaux sur la série *Final Fantasy* ou encore *Kōji Kondō*, célèbres pour la bande sonore de séries comme *Super Mario Bros* ou *The Legend of Zelda*. Des œuvres matérialisées, CD, vinyles, s'intéressant à la bande sonore de certains jeux sont commercialisés, procurant à ces productions une authenticité comme œuvre à part entière que ce soit dans le domaine de la musique autant que celui du jeu vidéo.





## Jeu vidéo et art

Dans le jeu vidéo ou dans le cinéma, la musique intervient constamment en parallèle de l'image. L'image est l'élément clé de la forme culturelle la plus répandue, sans doute ancrée dans les mœurs comme la plus légitime, l'art. Les spécificités et originalités constituant l'image lui confèrent un statut d'œuvre d'art, ce qui est une référence intéressante et contraignante pour les concepteurs de jeux. Intéressante au sens purement artistique, elle est esthétique et parfois symbolique, mais contraignante sur la législation, notamment en termes de reproductions et de modifications. L'opinion populaire pourrait alors se défendre en affirmant employer un moyen

d'expression parmi tant d'autres. À ne pas confondre avec le but premier des jeux vidéo, dont la visée est avant tout d'ordre commercial plutôt qu'artistique.

Le sujet de la légitimation du jeu vidéo comme art est une interrogation qui fait débat depuis plusieurs années. Déjà en mars 2008, la question était posée par le magazine *Canard PC*, spécialisé en jeux vidéo, dans son numéro 167 dédié à la thématique : *Le jeu vidéo est-il un art ?* Aujourd'hui, il faut noter sa nomination au titre de 10<sup>e</sup> art, comme le 7<sup>e</sup> rang est assimilé au cinéma. Mais il ne faut pas négliger l'impact qu'a pu avoir le jeu vidéo sur cette forme culturelle, qui aujourd'hui

*Un exemple d'art de rue, référence au Dino Runner, le mini-jeu proposé par Google sur son navigateur Google Chrome.*



se sert de lui comme référence pour exposer dans des musées ou dans la rue. En effet, l'exemple du musée d'Art Ludique de Paris se justifie à lui-même, organisant le 25 septembre 2015 une exposition regroupant plusieurs artistes intitulée « *L'Art dans le Jeu Vidéo, l'inspiration française* »<sup>11</sup>.

L'inspiration des pratiques culturelles et médiatiques se véhicule dans des sens réciproques. En fin de compte, le jeu vidéo et l'art sont restés étroitement liés, avec aujourd'hui la présence de mouvement comme le *Pixel art*, dont la spécificité est de dessiner à la manière des premiers jeux vidéo, sous forme de pixels, mais aussi de genres propres au jeu vidéo comme le *Art Game*, dont la principale vocation est d'être considéré tel une véritable œuvre d'art. Certaines formes d'art s'inspirent aussi plus directement du jeu vidéo comme l'exemple de Street Art présenté en page précédente.

---

<sup>11</sup> « *Exposition L'Art dans le Jeu Vidéo, l'inspiration Française* », article de *Artludique.com*.  
<http://www.artludique.com/jeuxvideo.html>



*L'art est un mode d'expression capable de véhiculer une multitude de messages. Le jeu vidéo peut l'inspirer à travers ses personnages, son univers et ses histoires. La sculpture est un bon moyen de représentation.*

## Jeu vidéo et littérature

Il existe un dernier acteur du monde culturel, une source de fictions et d'inspiration toujours plus grande et variée pour les autres médias, notamment le jeu vidéo, il s'agit de la littérature. Elle est présente depuis déjà de nombreux siècles et ne cesse d'être une référence pour d'autres productions médiatiques. Celle-ci peut se présenter sous diverses formes, roman, nouvelle, biographie et un peu plus récent la bande dessinée ou le manga. Sa diversité sémiotique lui permet de se servir de l'aspect iconique

des caractères textuels ou des visuels pour former un ensemble de productions complémentaires aussi bien dans le cadre littéraire qu'en dehors avec les autres médias. Certains types d'univers se prêtent parfaitement bien à des adaptations cinématographiques ou vidéoludiques. Par exemple, le fantastique ou l'horreur sont des genres particulièrement bien retranscrits à l'écran, représentés par des leaders en la matière comme *Harry Potter* ou *Metro 2033*.

*Rayon d'un grand espace culturel dédié exclusivement aux livres sur le jeu vidéo*

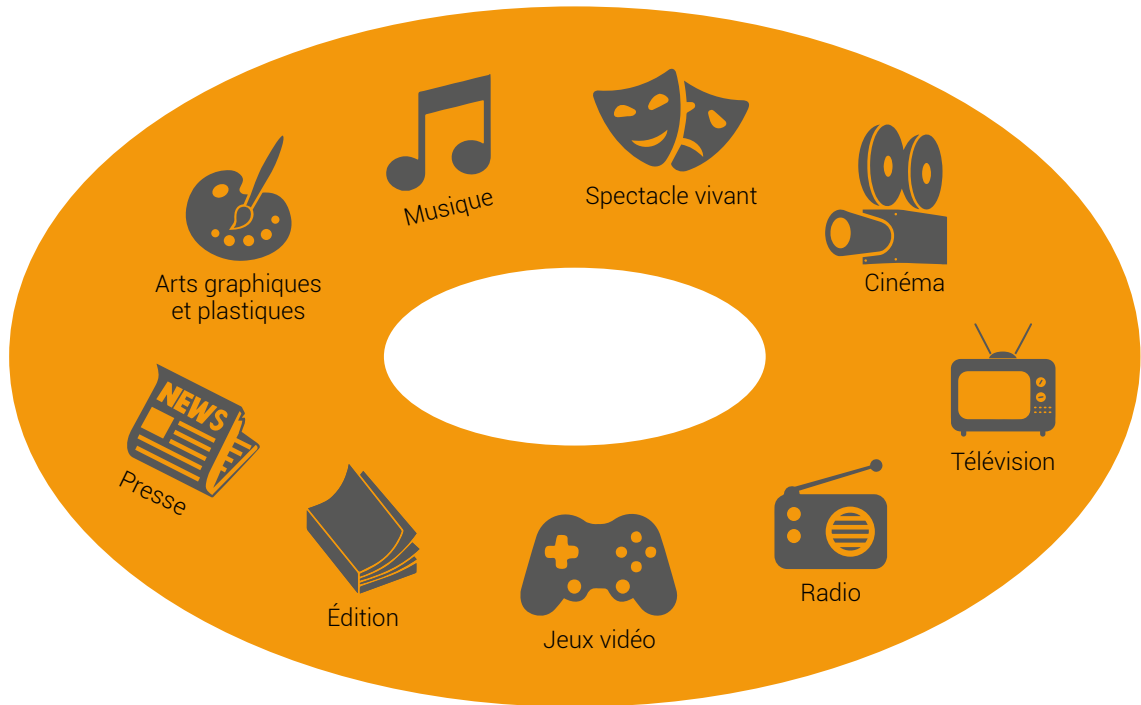


De nouvelles formes littéraires se développent aussi avec les spécificités qu'apporte le jeu vidéo. Les guides, ces livres de solutions illustrées, les livres tips, véritables recueils de codes de triches et d'astuces exploitant les failles d'un jeu ou les artbooks, catalogues de créations artistiques pré-conception et post-conception, sont tous trois de nouvelles formes littéraires apparues sous l'impulsion du média thématique. La presse, bien qu'impossible à associer catégoriquement au monde de l'édition, a elle aussi connu son lot de nouveautés avec la place que prit le jeu vidéo. Cette refonte massive du paysage culturel avec l'arrivée du jeu vidéo est intéressante à observer. Ainsi, c'est pourquoi l'une des motivations de cette recherche est également de pouvoir développer un regard sur le monde de l'édition, en particulier en France, de pouvoir y adjoindre la culture du jeu vidéo et d'observer les rapports directs ou indirects qui peuvent se présenter.



## Jeu vidéo : œuvre d'art ou non ?

En France, la sphère culturelle telle qu'elle est étudiée dans ce mémoire est inscrite sous l'appellation des *Industries Créatives et Culturelles* (ICC). Elles comportent neuf marchés culturels et créatifs, représentés ci-dessous.



Finalement, après une petite analyse des spécificités de chacune des pratiques médiatico-culturelles, il est alors possible de mettre en évidence leur réciprocité d'appréhension. Ces échanges mutuels et équilibrés à travers lesquels les courants culturels s'inspirent et s'abreuvent de leur homonyme, permettent à chacune des entités de se développer et se moderniser.

Cette sphère culturelle à su également faire une place au progrès technologique<sup>12</sup>. Cet ensemble permet de remettre en cause le rapport que nous entretenons

avec le jeu vidéo. Est-ce simplement une référence incontournable du loisir, du divertissement dans notre paysage culturel, ce dernier est-il l'instigateur de notre appartenance à un groupe défini (celui des joueurs majoritairement) ou alors serait-ce le précurseur et le canal de ralliement de la technologie et du domaine artistique ou culturel. Quel que soit le rapport que l'on peut qualifier avec le jeu vidéo, il serait imprudent de ne prendre en considération son influence et son action sur la culture, que ce soit en France ou dans le monde.

---

<sup>12</sup> « Panorama des industries culturelles et créatives », article de Ey.com.  
<https://www.ey.com/fr/fr/industries/media---entertainment/panorama-des-industries-culturelles-et-creatives>

## Le jeu vidéo vu comme un objet culturel

Il est indispensable pour se projeter dans une analyse visant à rapprocher le domaine du jeu vidéo à celui du culturel, de parvenir à formuler une hypothèse définitionnelle sur ce que représente la culture. Beaucoup s'y sont essayés, tant philosophes, sociologues ou sémioticiens<sup>13</sup>, rencontrant communément des valeurs propres à leurs disciplines respectives.

Une multitude de définitions ont vu le jour sous l'impulsion de chercheurs s'intéressant à cette question. MM. *Alfred Kræber* et *Clyde Kluckhohn* ont d'ailleurs établi une liste en 1952 présentant plus

de 200 définitions de la culture<sup>14</sup>. Si une définition devait naître pour caractériser la culture dans le sens de la démarche adoptée dans cette étude, elle serait une synthèse des précédentes disciplines.

La culture est associée à la réalisation de l'homme. D'un point de vue sémiotique, il est tout à fait possible d'évoquer le système significatif très large qu'elle compose avec des domaines d'application divers et variés : valeurs morales, traditionnelles, croyances, modes de vie, dimension artistique et scientifique... Mais il faut différencier le fait qu'elle ne se forme grâce à ces domaines

---

<sup>13</sup> *Alain Chauve et ses études sur la notion de culture, Michel de Montaigne et sa définition de la culture orientée sur la nature ou encore les premières théories de Claude Lévy-Strauss sur les transmissions de l'héritage de l'homme qui constitue sa culture.*

*Pierre Bourdieu, sociologue spécialisé sur la culture dont les travaux sont repris par de nombreux sociologues comme Alain Garcia ou Olivier Roueff, ou encore Guy Rocher, qui tente de définir sa signification au travers de son écrit « La notion de culture ».*

*Les sémioticiens Émile Benveniste, A.J. Greimas, Ludwig Wittgenstein ou encore Denys Cuche ont travaillé cette notion de culture. Ahmed Kharbouch en fit une synthèse : Le statut sémiotique de la culture.*

<sup>14</sup> *La liste d'Alfred Kræber et Clyde Kluckhohn est à retrouver aujourd'hui en édition réimprimée, intitulée « Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions ».*

d'applications, plutôt avec les modes d'expressions et de compréhension de l'homme (rêver, réfléchir, communiquer, entreprendre, ressentir...). Cette inculcation s'octroie notamment avec l'éducation, pendant la jeunesse d'un individu. Selon *Alice Louangvannasy*<sup>15</sup>, « En caractérisant l'humanité, la culture peut être considérée comme un état de facultés, soit comme un système de fonctions ou de pratiques, soit comme processus qui peut être étudié ou bien à l'échelle de l'individu ou bien à celle de l'humanité ».

Le développement de la culture date autant que celui de l'humanité. Mais aujourd'hui, la culture est un terme employé par abus pour la désigner dans le contexte actuel que nous offre le début du *xxi<sup>e</sup>* siècle. En effet, si l'on porte un regard sur la majorité des publications et



*Le philosophe Michel de Montaigne est connu pour ses traits humanistes. Il fonde sa définition de la culture sur la différence, sur l'opposition à une autre culture. Ceci permet à chaque culture, à chaque groupe d'individu, d'avoir son cadre qui lui permet d'être caractérisé*<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> *Alice Louangvannasy, Cours sur la culture, 26 mars 2013.*  
<http://www.aline-louangvannasy.org/article-cours-la-culture-116540027.html>

<sup>16</sup> *Cours : « La culture : Introduction »*  
<https://www.kartable.fr/ressources/philosophie/cours/la-culture-introduction>



des textes contemporains portant sur la culture, il y est abordé avant tout le progrès technologique, issue de la production numérique.

Une forte tendance s'observe à négliger les arts plus traditionnels : peinture, sculpture, théâtre... Il est vrai que la technologie a connu un essor impressionnant, modifiant grandement la société et ses modes de vie. Les jeux vidéo sont une référence intégrante de cet essor contemporain, qui prend racine auprès

de ses confrères culturels, en particulier ceux évoqués dans le point précédent sur les médias. Ils ont conçu un système de valeurs et de références qui leur est propre, tout en segmentant leur schéma avec des profils de pratiquants, si l'on peut les appeler ainsi – il est avant tout évoqué la communauté de joueurs, mais cela peut se détailler bien plus à travers des activités diverses annexes (youtubeurs, bêta-testeurs, artistes s'intéressant aux jeux vidéo...) – créant une diversité au sein même de cette nouvelle pratique.

*Grande salle de tournois de E-sport, tournois populaire de jeu vidéo multijoueurs en réseau.*



Pour illustrer cette analyse, observons des exemples de « genres » spécifiques au sein de la sphère jeu vidéo, qui vont la segmenter et dessiner une géographie culturelle qui lui est propre.

- Genres de jeux : À l'image du genre de programmes ou de contenus que l'on peut retrouver au cinéma (comédie, film d'horreur, documentaire...), le jeu vidéo a lui aussi les siens (action, FPS, RPG<sup>17</sup>...). Cette première manière de segmenter la culture permet de créer diverses communautés et de développer le jeu vidéo sur plusieurs aspects.

*Les jeux de guerre sont en grande majorité du genre FPS. La guerre ne constitue pas le genre de jeu, plutôt sa thématique et son environnement.*



- La multi-dispositivité du jeu vidéo : Depuis très longtemps se concurrence la manière de jouer, créant des rivalités au sein même de la pratique. Certains joueurs vont mettre en avant les consoles, tandis que d'autres profils vont légitimer l'ordinateur. Plus récemment, il est possible d'observer des communautés de joueurs sur mobiles.

- La source d'édition : Les éditeurs de jeux sont les premiers acteurs à développer les communautés et à mettre sur le marché les contenus et éléments de cette culture. L'éditeur *Nintendo* favorise des licences pour l'enfance et la jeunesse (*Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *Pokémon*...), *Gameloft* est plutôt présent pour du divertissement, davantage ciblé car il prend en compte exclusivement les joueurs sur mobiles/tablettes ou encore *Rockstar Games*, dont les licences mettent en avant l'open-world<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Les définitions de ces termes techniques sont à retrouver au Lexique en page n°118.

Cette petite segmentation fait écho au précédent travail, sur les notions de différenciation des jeux vidéo et serious games.

Mais la culture du jeu vidéo ne provient pas seulement de cela. Il est nécessaire pour lui de se légitimer en tant que membre de la sphère culturelle et de créer ses propres moyens de se différencier. Ceci s'est d'ailleurs fait très naturellement. Avant lui, le cinéma a pu marquer son art par le mouvement. Il était le fruit de la volonté d'animer les arts plastiques et par la suite, les arts musicaux. Le jeu vidéo se devait d'apporter son élément supplémentaire, à savoir, l'interactivité. Sans refaire la genèse du jeu vidéo, c'est véritablement ce qui a apporté une plus-value à la pratique. Elle lui donne du corps et un moyen de faire vivre des histoires indépendamment de toute autre source médiatique ou culturelle, bien que le jeu vidéo aille rapidement prendre inspiration dans les histoires que peuvent proposer ses confrères, en particulier la littérature ou le cinéma. Il faut savoir que de vieux

jeux se sont inspirés d'univers culturels, comme *Dune*, projet arrivé à terme en 1992, s'inspirant du livre du même nom et dont le succès a eu un impact sur le monde vidéoludique. Mais aussi les œuvres de *H.P. Lovecraft* qui auront permis la création de nombreux jeux comme *Quest for Glory* en 1989, *Shadow of the Comet* en 1993 ou plus récemment le dernier épisode de la série *The Elder Scrolls, Skyrim*, sorti fin 2011.

À partir de cette base indispensable, bien d'autres éléments externes vont rentrer en compte et qui vont développer cette idée de culturaliser le jeu vidéo. Des termes vont apparaître. Le jeu vidéo utilise son propre langage. Ils vont se différencier à travers les éléments de segmentation évoqués précédent. Un RPG ou un jeu de combat ne vont pas utiliser les mêmes codes linguistiques ou d'*Head-Up Display* (HUD). Ce dernier terme est un mode d'affichage propre à certains jeux comme les jeux de combat. Ce sont des éléments introduits en périphérie d'écran le plus souvent, qui vont informer le joueur du



*La Réalité Virtuelle, plus communément appelé VR, est l'un des meilleurs exemples de l'utilisation du progrès technologique comme une nouvelle manière de se divertir. Son évolution fut progressive, avec l'évolution de ses précurseurs, à savoir, la 3D et les capteurs de mouvement comme le système Kinect présenté auparavant.*

niveau d'énergie de son personnage, son score, sa position sur l'environnement...

La culture vidéoludique se généralise avec l'apparition d'une économie qui lui est propre. Les différents métiers se sont étalonnés pour former une chaîne de production autosuffisante et s'introduisant parfaitement dans le marché culturel mondial. Des gammes de produits diverses et variées sont de plus en plus développées pour développer les manières de se divertir et d'autres domaines annexes s'approprient le jeu vidéo, tout en tirant réciproquement des profits, la presse, les médias et organisateurs d'événements notamment. C'est aussi pour cette raison que le jeu vidéo est souvent attaché au terme d'acteur médiatico-culturel, car il touche autant le monde médiatique que culturel. Ceci ne peut être aussi régulièrement estimé pour un domaine comme la sculpture qui sera sans doute beaucoup moins sujet à une source médiatique que le jeu vidéo.

## Le jeu vidéo au service de la culture

Pour se rendre plus loin dans la démarche appropriée depuis le début de cette étude, visant à justifier au jeu vidéo sa place d'objet culturel, rien de tel que de se rapporter à son utilisation au sein même de la culture. Comment est-il utilisé, perçu, abordé et surtout approprié par les domaines culturels ? Sans être exhaustif, plusieurs domaines ont été pris pour sujet : le patrimoine et la musique.



*Les Escape Games peuvent avoir des thèmes de jeu divers et variés. Cette diversité convient souvent à être en relation avec le lieu d'activité.*

## Le jeu vidéo et son rapport au patrimoine

Avant tout développement, prenons le temps d'émettre une constatation au sujet des *Escape Games*, *Lasers tag* et autres jeux réels proches. Les Escape games sont des jeux d'évasion où les joueurs, seuls ou en équipe, tentent de s'échapper d'une pièce en résolvant des énigmes dans une durée limitée. Le tout est parfois construit autour d'une histoire. Ce type de jeu est aujourd'hui un phénomène, notamment en France, qui séduit de plus en plus le public. Mais il faut noter tout de même qu'il provient à la base de jeux vidéo du même genre, avec comme précurseurs *Mystery of Time and Space* en 2001 ou *Crimson Room* en 2004. De même, les *Lasers Tag*, qui peuvent porter aussi d'autres noms, représentent un jeu en équipe où les adversaires se tirent dessus à l'aide de lasers. L'idée

d'affrontement fictif provient aussi de jeux vidéo de guerre. Rappelons-le, certains des premiers jeux vidéo sérieux de guerre, comme *America's Army*, furent utilisés par les corps armés pour l'entraînement des troupes<sup>18</sup>. Puis, ceci fut développé pour une atteinte du marché vidéoludique, jusqu'à aujourd'hui s'implanter plus directement dans notre société avec des entreprises de divertissement offrant des services sous l'appellation générique *Laser tag*. Le fait d'observer cette évolution du concept revient à associer les différentes thématiques que le jeu peut initier, aussi bien l'apprentissage, que les débats sociologiques – pour ce cas, avec les controverses de la pratique du jeu vidéo par la jeunesse – ou que le divertissement, de suite moins controversé quand celui-ci touche davantage les adultes avec un jeu comme le *Laser tag*. Ce petit aparté permet d'introduire un exemple, parmi d'autres, de jeux vidéo ayant un impact direct sur notre société.



*Les Escape Games et Laser Tags sont un exemple, mais le patrimoine s'approprié le jeu vidéo sérieux sous d'autres formes, plus conventionnelles cependant (jeux de quiz au sein des musées, présentation d'un lieu à l'aide d'un logiciel interactif...).*

---

<sup>18</sup>« Pour l'armée américaine, la guerre est un jeu », article de *Slate.fr* en 2009.  
<http://www.slate.fr/story/14245/americanarmy-jeux-video-armee-americaine>

Pour émettre un rapport entre deux entités, il est indispensable de définir correctement chacune d'entre-elles afin de comprendre à quoi l'on se réfère. Le patrimoine culturel est aujourd'hui défini par un ensemble de biens hérités dans le temps de génération en génération. Ceux-ci peuvent être matériels, des œuvres architecturales, artistiques, industrielles, ou immatériels, des savoir-faire, coutumes ou légendes.

Le concept d'Escape game est intéressant à aborder car il s'insère parfaitement dans ce patrimoine culturel. En effet, aujourd'hui le concept prit une proportion grandeur nature qui intéressa particulièrement des sites de notre patrimoine culturel. Des Escape games sont organisés depuis peu au sein de musées ou de monuments historiques, jouant avec l'histoire pour résoudre des énigmes. Un jeu qui se veut aussi bien pédagogique que divertissant. Ici, le jeu vidéo n'eut pas un impact direct, mais son concept fut repris et exploité par un autre domaine de la sphère culturelle, domaine

qu'est le patrimoine. Par exemple, le *Musée Zoologique de Lausanne* a proposé un Escape game en juin 2017. Mais d'autres sites tout aussi originaux se sont emparés de ce concept novateur, comme le *Parc zoologique de Paris* ou l'*Opéra du Palais Garnier*, aussi à Paris. De plus en plus de sites évoluent avec le numérique, certains avec l'installation de contenus sous formes de jeux vidéo, proposant ainsi un contenu interactif, un environnement ludique et une expérience enrichit. Ceci permet aussi de cibler d'autres types de publics, comme la jeunesse.



*L'Opéra du Palais Garnier à Paris organise en juin 2018 un Escape game sur le thème du fantôme de l'Opéra.*

## Le jeu vidéo et son rapport avec la musique

La musique a une place intégrante dans notre culture. Il a été possible de s'en rendre compte précédemment. Le marché de la musique a longtemps souffert avec l'arrivée du téléchargement et de l'évolution du matériel portatif. Depuis peu, le marché reprend de l'ampleur avec des effets de mode modernisée, représenté principalement par le vinyle.

Cette évolution de consommation de la société permet à la musique de se rallier au jeu vidéo pour accroître son implantation culturelle. Ainsi, des plateformes d'écoute en ligne telle que *Spotify* ou *Deezer*



propose des playlists pré-conçues sur des thématiques liées aux jeux vidéo : Pop-gaming, Underground gaming <sup>19</sup>... Le jeu vidéo permet à la fois de dissocier un art qui le compose et de s'octroyer l'image artistique qui le représente.

D'un autre côté, la musique permet de développer sa polyvalence d'application et son public. Un autre exemple de son développement productif est l'apparition d'Original SoundTracks (OST) propres aux univers du gaming, parfois de la pop-culture. Ainsi, les joueurs peuvent depuis seulement quelques années se délecter de produits (CD, vinyles, appareils décorés...) sur leurs univers favoris. *Final Fantasy XIV*, un jeu massivement multijoueurs, possède diverses productions musicales à chaque extension ou mise à jour importante de son

---

<sup>19</sup> La playlist *Gaming Music* sur *Spotify*.  
<https://open.spotify.com/user/warner.music.central.europe/playlist/4PUhLy92EEIKVx3XcuMcfz>





jeu. Des festivals et concerts d'orchestres musicaux se tiennent régulièrement, le dernier en date étant celui de Dortmund les 24 et 25 août 2018<sup>20</sup>.

Il est possible d'observer un certain engouement pour la dimension artistique du jeu vidéo. Il permet de donner une image à son public, qui dépasse le cadre simple du joueur qui se divertit. Ce dernier développe sa culture, qu'elle soit musicale, graphique ou d'autres formes complémentaires, par le biais des interrelations culturelles. Le jeu vidéo est l'une des nouvelles cibles vedettes de la culture musicale mais il en va de même pour d'autres secteurs plus précis encore. Le manga par exemple est devenu assez récemment un nouvel acteur phare pour des OST ou productions musicales. Le manga *Bleach* est une œuvre qui a eu son lot de titres, compilés en diverses OST médiatisées.

---

<sup>20</sup> *Eorzean Symphony*, concert dédié à *Final Fantasy XIV*.  
[https://www.finalfantasyxiv.com/eorzean\\_symphony2018](https://www.finalfantasyxiv.com/eorzean_symphony2018)

## Conclusion

Pour tenter d'élaborer une conclusion sur le rapport du jeu vidéo et de l'objet de culture, afin d'associer le jeu vidéo comme élément culturel, il est intéressant d'intégrer le sujet à une phase d'analyse. En reprenant le dernier concept schématique de *François Rastier* vu en début de travail, que pourrions-nous présenter comme interrelation entre culture et pratique vidéoludique ?

Le jeu vidéo est un exemple parfait d'objet culturel se développant sur plusieurs axes. Il est l'aboutissement d'un produit réfléchi pour servir de séquence créatrice à multiples options, à la fois comme une œuvre de sens, de part son utilisation publique d'objet de divertissement, à la fois comme un outil disposant d'utilisations variées. Parmi ces utilisations, peuvent être exhaustivement



proposées l'entraînement militaire, la pédagogie ou encore le développement de contenus numériques. Défini en tant qu'œuvre, il peut être associé à différentes catégories de représentation sémiotiques, entendu ici, d'objet qui font sens. À savoir, le mouvement artistique qui s'empare du jeu vidéo – et la sphère culturelle augmentera le phénomène – le place comme potentiel candidat d'œuvre d'art, notamment liée à la musique ou l'art graphique du jeu. Mais aussi comme acteur technologique, véritable composante d'utilisation et d'interprétation du progrès technologique (la mise en œuvre des pavés tactiles, la 3D ou encore plus récemment la réalité augmentée). Le jeu vidéo possède les particularités pour se revendiquer objet de culture, mais il en vient à le référer au contexte sociologique et de recherche actuel.

En fin de compte, si l'on se cantonne à une discipline particulière, l'objet culturel est une source d'interprétation impressionnant. Mais ce qui est essentiel dans le traitement d'analyse d'un objet culturel est la prise en compte du sens qu'on lui donne. Or, le sens comme composante principale, il est aisé de rapprocher l'objet culturel d'un processus d'étude sémiotique. Traditionnellement, celui-ci viserait à développer son contenu, notamment en se référant aux valeurs de notre sujet, ici le jeu vidéo, puis de son médium d'expression, signifiant indispensable dans l'interprétation du sujet sur sa forme d'utilisation.

## Jeu vidéo et littérature, une question de culturalisation

Le fonctionnement de notre société appose sur tout et à chacun une image. Cette image est instantanément en relation avec l'opinion publique. Le jeu vidéo, de part les controverses qui ont pu être citées en début de ce mémoire, est depuis plusieurs années déjà en quête d'une légitimation de sa forme et de son contenu.

Sur la forme, c'est l'idée d'obtenir une image plus normée, celle d'une forme culturelle à part entière, dont la pratique est reconnue. Il y a la volonté – et le jeu vidéo n'est d'ailleurs pas le seul domaine qui a besoin de cette reconnaissance

d'activité – d'un déplacement de la marge culturelle, d'une activité jusqu'ici pratiquée mais peu ou pas reconnue, vers un étroit noyau culturel, dont les normes sociales définies sont légitimées et ancrées dans les mœurs. Le contenu quant à lui véhicule l'interprétation des éléments, des codes propres au domaine, des symboliques qui seront analysées minutieusement pour répondre à cette question de légitimation du jeu vidéo.

Il est intéressant de voir que le jeu vidéo s'est imposé avec la collaboration de plusieurs autres médias, ou formes culturelles, notamment la littérature.



Comme pour le cinéma, la littérature représente pour le jeu vidéo une source inépuisable de héros et de péripéties en tous genres, sur lesquels il est possible d'y apposer des images. Au début, les jeux vidéo se veulent être véritablement dépendant de cette culture du texte, alors que de nos jours, leur apparition de plus en plus courante dans le monde de l'édition se ressent comme un symptôme

de leur culturalisation, de leur légitimation. Ce nouvel art se retrouve au centre d'une collaboration des cultures, reliant des univers fantaisistes issues de la littérature, du cinéma, des mythes et légendes... Mais ce qui reste inchangé dans les enjeux et objectifs de ces phénomènes culturels est une question de narrativité, de partage d'informations reposant sur une communication mixte.





Cette section analyse davantage les rapports entre le jeu vidéo et l'univers du livre, l'édition imprimée ou numérique. Il est inclus le support numérique, bien que très peu d'ouvrages soient parus sous ce format. Il s'agit d'un domaine relativement peu étudié pour lui-même, plutôt intégré à des débats, des recherches ou des analyses avec une approche bien plus large.

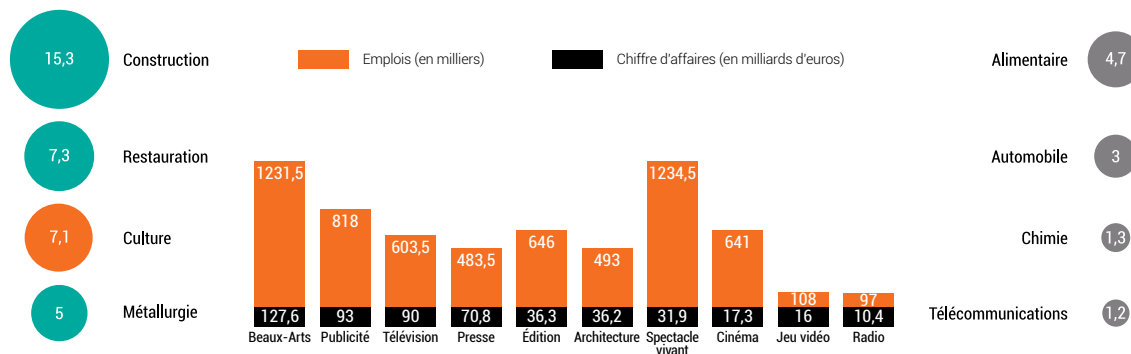
Les ouvrages sur le jeu vidéo prennent aujourd'hui un essor non négligeable, autant pour l'expansion de ce nouveau média de masse, que pour l'intérêt qu'il porte à la sphère culturelle, et particulièrement au domaine du livre. La volonté de cette analyse est de structurer les recherches sur le sujet, avec des tendances disciplinaires variées et complémentaires, puis d'en développer et synthétiser un regard actuel.

Pour ne pas confondre les approches similaires aux deux médias, il sera décrit comme éditeur ou catalogue, des termes à connotation livresque. Tandis que studio ou licence feront référence davantage au secteur vidéoludique. Avant tout, il sera abordé une approche relative à la naissance des éditeurs spécialisés en jeux vidéo, de la composition de leur stratégie éditoriale et de leur catalogue, avec comme principal intérêt d'obtenir un produit identifié comme objet culturel. Il sera l'opportunité d'aborder le contenu de ses ouvrages et de structurer les recherches de manière à identifier les projets de ses éditeurs et leurs cibles.

## Secteur de traditions et d'évolutions

L'édition de livre est un marché très important en France. Emblématique et présent depuis de nombreux siècles déjà, le livre est considéré depuis longtemps comme un objet culturel. Le monde de l'édition est un secteur qui a connu de fortes évolutions, notamment dans les années 1830 avec l'évolution de l'édition moderne et traditionnelle, puis à notre époque avec l'émergence du numérique et des nouveaux supports de lectures.

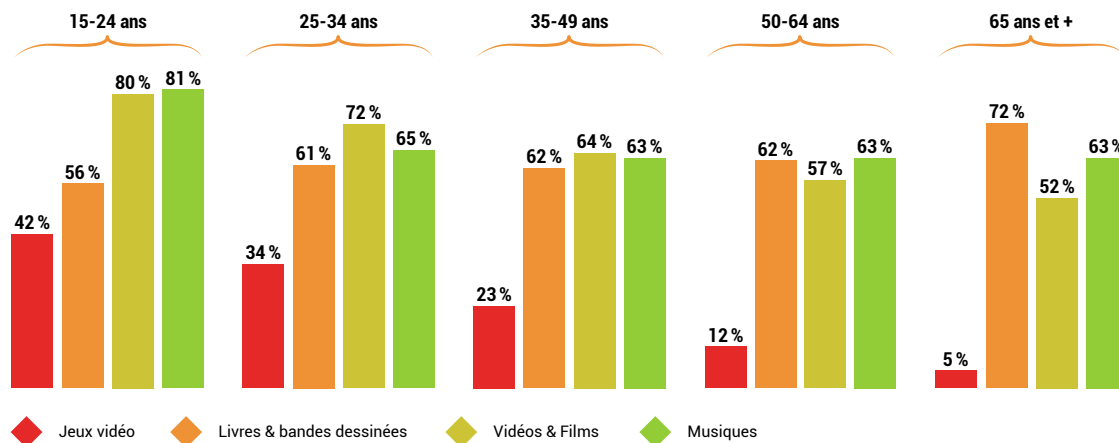
Il s'agit d'un secteur en perpétuelle mutation. Dans le domaine économique avant tout, l'édition est considérée comme la première industrie dont le chiffre d'affaires, la diversité et le nombre d'emploi dépassent ceux de bien d'autres domaines. L'étude *d'Ernst & Young de 2012 pour les Échos*, dont les chiffres ci-dessous peuvent justifier les propos<sup>21</sup>.



<sup>21</sup> « L'industrie culturelle, troisième employeur européen » article synthèse de l'étude pour le site [Lesechos.fr](https://www.lesechos.fr/01/12/2014/LesEchos/21825-096-ECH_lindustrieculturelletroisiemeemployeuropeen.htm).

La place qu'occupe le livre en tant qu'objet culturel est significative. Malgré que 20 % seulement des ouvrages en France soient rentables, l'édition du livre engrange deux fois plus de chiffre d'affaires que le jeu vidéo et quatre fois plus que la musique ou le cinéma<sup>22</sup>. Mais

il faut noter tout de même qu'à titre de consommation, qu'ils soient payant ou gratuit, la musique et le cinéma sont un peu plus important que la lecture. En effet, comme a pu le souligner *Marie Viennot* dans *France culture*, « Pour lire, il faut du temps de cerveau disponible »<sup>23</sup>.



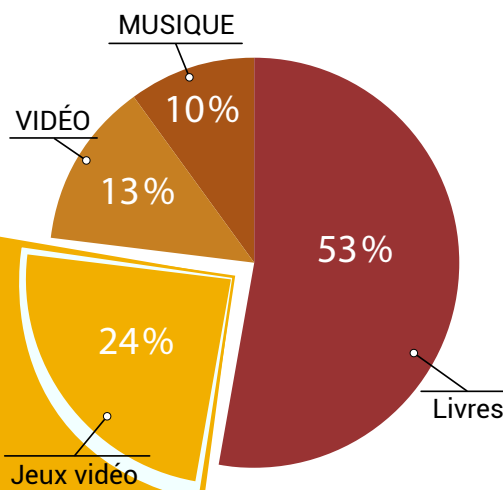
Étude LH2 : Consommation de produits culturels des Français par classes d'âges. Résultats de 2014.

<sup>22</sup> « Les Français et les produits culturels » étude réalisée par LH2 et synthétisé pour l'article du site *ma-reduc.com*. <https://www.ma-reduc.com/presse/les-francais-et-les-produits-culturels.php>

<sup>23</sup> Marie Viennot dans l'émission : « L'édition, premier marché culturel en France » sur France Culture. <https://www.franceculture.fr/emissions/le-billet-economique/ledition-premier-marche-culturel-en-france>



En fin de compte, en termes de consommation, les jeux vidéo restent le bien culturel le moins utilisé, malgré être la seconde source de dépenses culturelles. Le livre, le cinéma et la musique s'imposent davantage. Ainsi, pour étendre son marché, le jeu vidéo va avoir l'opportunité de s'appropriier les autres domaines culturels. Ceci va être traité au cours de cette étude.



Étude Gfk : Répartition des dépenses des Français pour le secteur culturel en 2015. Le marché culturel était de 7,69 milliards d'euros.



## Stratégies éditoriales des éditeurs spécialisés en jeu vidéo

Le marché de l'édition en France, comme à l'étranger, est sans pareil. Il s'agit d'un secteur avec des parts de marché complètement inégales. Il est dit par les économistes que le secteur est sous une structure en oligopole à frange. Il est entendu par ce terme que la majorité des parts de marché sont exclusivement occupées par de grandes entreprises. Pour l'édition en France, on n'en recense pas plus d'une soixantaine avec à sa tête les groupes *Hachette*, *Éditis* et *Media-Participations*, ce dernier intégrant que récemment le classement avec son alliance avec le groupe *La Martinière*<sup>24</sup>. Puis, la petite part de marché qu'il reste se concurrence directement par une multitude d'éditeurs de petites ou moyennes tailles.

Beaucoup d'éditeurs naissent sous le contexte favorable d'une opportunité saisie. Les grands groupes de nos jours sont nés au fil de la révolution de l'édition moderne, au début des années 1830. Cette révolution dura jusqu'à la première guerre mondiale. Elle permit d'apporter un contexte favorable au développement de l'édition en France, que ce soit en matière de progrès techniques, liés au transport ou à l'organisation commerciale. Et ceci permit aux grands groupes de fonder leur activité, notamment *Hachette*, qui fut le premier à avoir une vision nationale de l'édition et a trouver des solutions notables pour la distribution de ses publications. Tout ceci pour illustrer la complexité d'obtenir des parts de marché sur un secteur déjà occupé et ultra-concurrencé, comme peut l'être l'édition en France.

---

<sup>24</sup> « Média-Participations, de la BD au grand dessin », article de *lemonde.fr*.  
[https://www.lemonde.fr/economie/article/2017/11/02/media-participations-de-la-bd-au-grand-dessein\\_5209009\\_3234.html](https://www.lemonde.fr/economie/article/2017/11/02/media-participations-de-la-bd-au-grand-dessein_5209009_3234.html)

Les éditeurs d'aujourd'hui parviennent à développer leur activité sur une ligne éditoriale parfaitement définie et sur un segment du marché peu occupé, voire pas du tout. De nos jours, ses segments sont relativement rares et pour la plupart dans une niche parfois difficile à exploiter. Cela peut être, comme a pu le faire la maison d'édition *Nisha*, de la romance-érotique, impulsée sous l'influence de best-sellers modernes comme *50 nuances de Grey*, *After* ou la série *Cross Fire*. Et en ce qui concerne les éditeurs d'ouvrages sur les jeux vidéo, il en va de même.

Pour revenir sur l'évolution des publications sur le jeu vidéo et du travail des éditeurs littéraires, il est nécessaire de reprendre le contexte et sa période. Quand l'édition du livre moderne débute il y a plusieurs siècles, avec la fin des incunables en 1500 et l'évolution des techniques d'impression, le jeu vidéo quant à lui naît bien après, vers 1950, avec les premiers programmes de recherches universitaires. Nous pouvons nous rappeler de la classification de



Les incunables sont des ouvrages imprimés avant 1501. Avant cette date, la plupart des productions littéraires sont des manuscrits, reproduits à la main par des copistes.



Atari 2600

Borne arcade Pong



Magnavox Odyssey

Julian Alvarez et Damian Djaouti, étudiée dans le premier travail de recherche, marquant le premier programme sérieux désigné comme jeu vidéo en 1947, intitulé *Cathode Ray Tube Amusement device*. Si cet exemple est intéressant, c'est car il met en évidence la nature d'où découle le jeu. Il s'agit du détournement initial d'une recherche sérieuse. Il est ensuite employé plus couramment le terme *Serious Game*.

La sphère littéraire va suivre elle aussi cette évolution. Bien des œuvres vont conjecturer sur les liens entre jeu et travail.

Mais le jeu vidéo en tant que tel sera considéré que bien après, certainement avec les recherches sur le serious game de Clark Abt, en 1970. À ce moment-là, il est évoqué le jeu vidéo sous forme de bornes arcades et des premières consoles, à savoir *l'Odyssey* (1972) et la *Atari 2600* (1977). Il s'agit alors que de petits programmes mais qui provoquent déjà des controverses avec notamment la question de la violence gratuite dans les jeux vidéo, initiée avec le jeu *Death Race* en 1976<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> « Ces jeux vidéo qui ont fait scandale », article du site [tomsguide.fr](https://www.tomsguide.fr).  
<https://www.tomsguide.fr/article/scandale-jeux-video,2-1126-2.html>



Puis, virent les années 1980 et 1990, intégrant la couleur et un développement massif du jeu vidéo à travers des histoires et des icônes qui feront du jeu ce qu'il est aujourd'hui. Avant les années 2000, la publication littéraire sur le jeu vidéo est davantage orientée sur les pratiques et les techniques de conception informatique. Il subsiste quelques titres portant sur des jeux au succès important, comme *Doom*<sup>26</sup>. Mais comme le démontre l'ouvrage de *Bernard Jolivald, Les jeux vidéo en 1994*, de la collection *Que sais-je ?*, il s'essaye à faire le point sur l'édition littéraire de l'époque sur le sujet des jeux vidéo. Une situation qui révèle concrètement une absence marquée de travaux sur le sujet, si ce n'est, de publications de l'ordre du développement informatique et des composantes du marché. Le jeu vidéo est peu problématisé.

---

<sup>26</sup> Avec par exemple l'ouvrage *3D Game Alchemy for Doom, Doom II, Heretic and Hexen* de Steve Benner, publié chez Sams Publishing en 1996.

À la suite, la fin des années 1990 et le début des années 2000 connaissent le jeu vidéo sous sa forme moderne, avec un système individualisé et auto-suffisant. Les métiers et le marché se mettent en place et les jeux deviennent le produit central du marché. Autour de cette base indispensable, se créent des activités secondaires qui en découlent. On peut noter entre autres l'arrivée de la presse et du livre. À noter toutefois que la presse a connu quelques titres spécifiquement dédiés au sujet, dont le plus ancien, *Tilt*, remonte à fin 1982<sup>27</sup>.

L'édition s'empare avec précaution du jeu vidéo. Les controverses et les idéaux sociopolitiques à l'égard du jeu vidéo sont tous définis pour être le sujet légitime des premiers ouvrages grand public. En effet, entre violence et addiction, le jeu vidéo

était dans une phase peu enclin à lui servir. Aussi, ce n'est qu'à partir de cette période que les romans et autres productions scénaristiques provenant de jeux voient le jour. Les bandes dessinées et les mangas vont d'ailleurs mettre quelques années de plus pour parvenir à une bonne diffusion commerciale. En parallèle, d'autres types d'ouvrages comme les livres d'art ou de collections vont paraître, initialement créés pour des éditions collectors de certains jeux. Ceci sera revu par la suite.

Aujourd'hui, l'édition a pris possession du jeu vidéo comme elle a pu le faire de la musique ou du cinéma. Les entités qui composent la sphère culturelle sont toutes entremêlées, si bien qu'il est difficile d'imaginer une série fictive réussie indépendante sur un média en particulier.

---

<sup>27</sup> Sources de la thèse de Colin Sidre, « Une histoire du jeu vidéo en France » à retrouver en ligne. <http://theses.enc.sorbonne.fr/2014/sidre>

Pour synthétiser cette progression du jeu vidéo comme du livre, il est possible de décrire plusieurs courants de croissance :

En parallèle, on porte un regard sur l'édition littéraire :

Les générations prototypes de matériels et logiciels pour le jeu vidéo (1950 à 1980)	Période de publications d'ouvrages techniques sur l'accroissement des pratiques informatiques (1950 à 1980)
La génération d'évolution de l'ordinateur, du serious game et du jeu vidéo (1980 à 1990)	Parution des premiers ouvrages sur les grands succès du jeu vidéo et sur les recherches pluridisciplinaires auxquelles on peut l'associer (1980 à 1990)
La période de mise en forme du marché (1990 à 2000)	Apparition des premiers guides et des romans, mangas, bandes dessinées à visée scénaristique. Croissance des thèses, travaux de recherches et de la presse du domaine (1990 à 2000)
La croissance du jeu vidéo moderne (2000 à 2010)	Accroissement des types d'ouvrages sur le thème du jeu vidéo, comme les artbooks, guides, recueils limités... Intérêt croissant du domaine d'étude analytique (ANJV, SELL...) et de recherche (2000 à 2018)
L'interrelation du jeu vidéo sur les différents médias culturels (2010 à 2018)	

Alors qu'il y a une douzaine d'années, les éditeurs préféraient opter pour les styles de la fantasy-fantastique et du thriller (*Harry Potter, Twilight, Millenium...*), ils ne s'intéressent guère à la littérature issue de jeux vidéo. Cette profusion de titres à succès marque aussi l'intérêt que porte le public à des séries, des héros portés au-delà du simple texte. À l'ère de l'image, il n'a pas fallu attendre longtemps avant de voir paraître ces fabuleux récits dans les salles de cinéma. Il se développe alors les premières formes de transmédia, qui vont rapidement avoir du succès.

Le jeu vidéo quant à lui, viendra après. Les éditeurs ont préféré être plus confiants

sur leurs choix et sur le public auxquels ils s'adressaient avant de porter intérêt au jeu vidéo. Ceci s'explique aussi par le fait que le jeu vidéo a connu une socialisation et une implantation sur le marché très tardif et dont la conception s'est faite de manière exponentielle. Il s'est imposé de manière soudaine. Les éditeurs, déjà en place depuis plusieurs dizaines d'années, ne savaient comment réagir face à cette nouvelle entité qui prenait peu à peu une partie importante de ces lecteurs : la jeunesse. Les premiers consommateurs de jeux vidéo furent avant tout les jeunes. L'engouement qu'il suscitait n'atteignait pas encore les adultes, ce qui ne lui donnait pas de poids comme objet culturel.







Mais alors, comment le jeu vidéo a-t-il pu se faire reconnaître ? Avant tout, grâce au développement technique et à la puissance des machines qui hébergent les jeux. Avec le progrès, les jeux sont d'une meilleure qualité graphique. Les modes de jeux évoluent aussi. Avec la Wii par exemple, les personnes âgées se sont mises pour la première fois au jeu vidéo, même si le cœur de cible reste la jeunesse. Mais c'est aussi les scénarios qui évoluent. Désormais, les jeux nous impliquent autant qu'un film dans son histoire, si ce n'est plus. Il s'est défini particulièrement bien dans la création d'un univers fictif qui lui est propre, se liant étroitement avec les domaines des arts visuels et musicaux bien avant le monde du livre. Tout ceci a permis en grande partie de diversifier la cible et de créer de la valeur. Si bien qu'en 2006, le *Ministère de la Culture* reconnaît en France le jeu vidéo comme une véritable forme d'expression artistique. Les dispositions que va prendre le gouvernement dans ces années vont permettre la promotion de l'aspect culturel du jeu vidéo. Les formes

artistiques identifiables, composantes du jeu vidéo, à savoir la musique, les graphismes, la trame narrative vont être mises en avant pour le légitimer. Tout un dispositif sera mis en œuvre par les industriels du jeu vidéo pour encourager cette politique de construire ce nouveau segment culturel, en évitant au passage de faire renaître des polémiques autour de l'addiction ou de la violence. À partir de là, la sphère littéraire va commencer

à s'y intéresser et l'aider dans son ascension. Inconsciemment, il était aussi très important d'avoir un premier essai concluant d'œuvre transmédia, avec le cinéma, avant de prendre le risque d'écrire sur le jeu vidéo. Au final, la légitimation du jeu vidéo comme média culturel sera progressive. Elle verra le jour à l'aide des interrelations stratégiques de différents acteurs, le plus souvent antagonistes, dont les éditeurs littéraires feront partis.



## Un catalogue éditorial d'influence pour le jeu vidéo

Il est intéressant d'observer le cas d'éditeurs influant dans la sphère littéraire, qui aborde le jeu vidéo comme objet culturel. Les exemples choisis ont tous permis d'implanter le jeu vidéo comme un véritable acteur culturel. Il faut tout de même noter que ces éditeurs sont pour la majorité nés dans les années 2000, ce qui montre bien leur politique de pénétration du marché. Leur intérêt était de s'implanter sur le marché de l'édition en France, et le jeu vidéo a permis de développer leur catalogue. Ils se sont donc placés sur un segment du marché de l'édition qui était encore peu exploité, ce qui leur réussit sans doute mieux que si une autre maison d'édition avait modifié sa ligne éditoriale pour saisir l'opportunité que le cadre vidéoludique constituait.



## Bragelonne, le fer de lance

Le catalogue de l'éditeur se compose de plusieurs grandes séries à succès auprès de la sphère vidéoludique, telles que *Halo*, *Assassin's Creed*, *Resident Evil*... Son public est clairement assumé. L'éditeur se sert du jeu vidéo comme objet culturel dans un premier temps par son contenu, non pas par son médium. Contrairement à un film, le jeu vidéo n'est pas limité dans le temps. Ceci lui permet de développer un contenu des plus riches. Ce contenu, dont les détails sont incalculables, notamment pour les productions récentes, permet à un auteur d'avoir une base solide pour former une histoire. Ceci peut concerner la novélisation du scénario d'un jeu, comme l'est le livre *Assassin's Creed Brotherhood*, ou être une histoire inédite, par exemple le titre *Dishonored : l'homme corrodé*.

D'autre part, le jeu vidéo parvient à réaliser une grande variété d'œuvres, des petites productions aux œuvres blockbusters, au même titre que le cinéma. Cette variété est d'ailleurs

catégorisée également par des genres hétérogènes : action, aventure, horreur ou encore science-fiction. Ces codes seront d'ailleurs repris par l'auteur et l'éditeur et seront appliqués dans la manière dont se présentent les œuvres et le catalogue. Une collection *Gaming* a même été créée spécialement pour ces titres. Enfin, *Bragelonne* se sert du jeu vidéo comme objet culturel dans le reste de ces créations. En effet, par le biais des histoires de ses auteurs, un jeu vidéo devient une référence culturelle qui peut être reprise, citée ou présentée dans une histoire en particulier.

La ligne éditoriale de *Bragelonne* a toujours été clairement définie, mais elle s'est modifiée progressivement. Pour traduire les propos précédents, il est possible de déduire que la principale raison pour laquelle *Bragelonne* caractérise le jeu vidéo comme un objet culturel réside dans sa volonté de se servir de l'imaginaire qui constitue le jeu, pour le transformer en une

autre forme artistique, celle qui connaît le mieux à savoir, la littérature. *Bragelonne* use d'univers de jeux vidéo, en particulier le style de jeu, pour le faire ressortir et transmettre des émotions similaires à travers le texte. Par exemple, les romans *Halo* s'adaptent parfaitement bien à la ligne éditoriale de *Bragelonne*, beaucoup orientée science-fiction. L'univers source qu'est le jeu vidéo s'intègre au style de la maison d'édition pour élargir son catalogue et son lectorat. D'ailleurs, la maison d'édition voit dans les jeux vidéo une forme de culture qui prend de l'ampleur et qui séduit une vaste communauté. Le jeu vidéo est mis en avant par l'éditeur au même titre que peut l'être la science-fiction ou le thriller, d'où la nécessité de la distinction de la collection *Gaming* chez *Bragelonne* – quelques autres éditeurs ont pu entreprendre cette même initiative, sous d'autres noms cependant. Il s'agit de nos jours d'un facteur qui rentre en compte pour intéresser le lectorat de l'éditeur.

## De Pix'n Love à Huginn & Muninn et Third Éditions

Le jeu vidéo est souvent associé à la pop-culture. Aujourd'hui, il en fait partie intégrante. La pop-culture fait quand elle référence à une culture populaire, qui plait au plus grand nombre. Elle s'oppose aux formes de cultures élitistes ou réservées aux initiés. Si l'on en revient à

l'histoire du jeu vidéo, il est intéressant de se rappeler qu'à ces débuts, le jeu vidéo était lui-aussi réservé aux initiés, qui en comprenaient les codes et les intérêts. Avec le temps, la production de jeux vidéo s'est amplifiée et la presse et les éditeurs l'on légitimé par leurs écrits. *Third Éditions*



et *Huginn & Muninn* sont des éditeurs dont les lignes éditoriales se sont justement inspirées de l'aboutissement de ce phénomène culturel. Ils proposent des ouvrages et artbooks en lien avec la pop-culture et notamment le jeu vidéo, fortement mis en avant.

La naissance de ces éditeurs est aussi l'aboutissement d'une reconnaissance qualitative faite au jeu vidéo. À l'apogée de la presse spécialisée en jeux vidéo, celui-ci était traité davantage en tant que sujet de divertissement de masse pour la jeunesse. Avec le temps, les jeunes générations de joueurs ont grandi, le public a évolué en même temps que le domaine du jeu. *William Audureau* évoque parfaitement dans son article du site *lemonde.fr*, les grandes périodes relatives à l'histoire de la presse française spécialisée en jeux vidéo<sup>28</sup>. À partir des années 2010, la presse arrive dans une période de maturation qui sera concurrencée par les chaînes d'actualités

YouTube et des youtubeurs influents sur le domaine. En parallèle, l'éditeur *Pix'n Love* se fit remarquer pour ses ouvrages d'une qualité supérieure et son format atypique, les *Mooks* - étymologie issue du domaine de la presse, conçue à partir de *Magazine* et *Books* (livre).

L'aspect quantitatif de la presse laissa place progressivement à une demande d'ouvrages qualitatifs, les *Mooks* étant le type de production intermédiaire. L'intérêt passionnel d'une grande part de lecteurs se modifia au travers d'un objet culturel dont les fonctionnalités tendent vers l'objet de collection, l'objet dont l'esthétique et la nostalgie de la thématique font écho aux jeunes joueurs d'autrefois. Pour le type d'éditeurs comme *Third Éditions* ou *Huginn & Muninn*, il s'agit aussi d'une opportunité de créer et devenir leader d'un nouveau marché : l'édition spécialisée en jeu vidéo et/ou pop-culture, pour les plus généralistes.

---

<sup>28</sup> « De Tilt à Canard PC l'histoire mouvementée de la presse jeu vidéo française » article du site *Lemonde.fr*. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/10/de-tilt-a-canard-pc-l-histoire-mouvementee-de-la-presse-jeu-video-francaise\\_4899531\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/10/de-tilt-a-canard-pc-l-histoire-mouvementee-de-la-presse-jeu-video-francaise_4899531_4408996.html)

## Geeks-Line et le retrogaming

*Geeks-Line* joue sur le plan historique du jeu vidéo. Notre histoire est un sujet passionnel pour beaucoup d'entre nous. Chaque domaine à son histoire et le public prend plaisir à la retracer à travers des ouvrages, des expositions ou d'autres formes culturelles. Le jeu vidéo connaît une histoire relativement jeune, ce qui laisse une opportunité aux éditeurs de publier sur le sujet. C'est ce que fit *Geeks-Line*, qui fonda sa ligne éditoriale sur l'histoire du jeu vidéo ou de consoles qui ont marqué des générations de gamers. Il s'agit ici d'ouvrages totalement dépourvues d'arcs narratifs, une démarche qui restreint le public.

Les publications de *Geeks-Line* usent de la fibre sensible, visant un public plus âgé qui souhaite se remémorer l'époque des anciennes générations de consoles. L'activité de *Geeks-Line* se concentre majoritairement sur le retrogaming, avec des sujets qui reviennent régulièrement et qui sont encore vendeur. Il est possible de citer des sujets comme les sagas mythiques, les consoles des années 1990 ou les éditeurs influents de l'époque (Sega, Atari, Nintendo...).





Les éditeurs de mangas (Ki-Oon, Kurokawa, Soleil...)

Les éditeurs de mangas se servent beaucoup de franchises phares du jeu vidéo pour étendre leur catalogue. Le manga est davantage un moyen pour les deux industries de se développer autour d'œuvres cross media. Les univers du jeu vidéo s'adaptent bien au médium du manga, dont le visuel reste l'élément central. Malheureusement, bien des éditeurs de mangas subissent encore des critiques décrivant cette dynamique comme du fan service. Ce type d'édition,

bien que présent depuis quelques années, restent l'un des derniers maillons qui permet la légitimation du jeu vidéo. Aujourd'hui, la pratique s'est généralisée, si bien que la majorité des éditeurs de mangas français ont dans leur catalogue un titre dont l'univers est issu du jeu vidéo. Toutefois, il ne faut pas omettre à l'inverse que beaucoup de titres de mangas sont adaptés en jeux vidéo : *l'Attaque des Titans*, *Naruto* ou *Dragon Ball Z*.

# 漫画



## Mana Books, le résultant culturel

*Mana Books* est un éditeur dont la ligne éditoriale privilégie les artbooks et les beaux-livres. L'éditeur utilise la vague de reconnaissance attribuée au jeu vidéo depuis quelques années et de sa prudente théorisation comme véritable objet culturel pour proposer un contenu jusqu'ici disséminé à travers des éditeurs polyvalents, étrangers ou très spécialisés. Ce contenu est un marché de niche, économiquement en baisse comme l'indique les étudiants de l'association *Effervescence* du Master Édition et Audiovisuel de Paris-Sorbonne <sup>29</sup>, mais qui tend tout de même intéresser le grand public non pas pour le contenu à lui-seul mais pour l'objet que vont représenter ces livres. Il s'agit d'objets précieux, offerts pour certains à de grandes occasions et qui viennent embellir les bibliothèques. Le livre est pourvu d'un

esthétisme qui lui permet une nouvelle fonction, celle de jouer un rôle dans la création d'ambiances, d'environnements et en décoration d'intérieur. Comme *Marc Perelman* pu le titrer, les beaux-livres ou les artbooks comme ceux de *Mana Books* sont des objets entre beauté intellectuelle et esthétique fonctionnelle.

*Mana Books* a deux particularités intéressantes à noter pour la relation entre industries culturelles collaboratives. L'éditeur regroupe un large panel de formes d'adaptation et d'écriture sur le jeu vidéo à savoir, les artbooks, mangas, bandes dessinées, guides et essais. De plus, la maison d'édition s'est entièrement spécialisée dans le jeu vidéo, à la différence de *Bragelonne* ou *Huginn & Muninn* qui garde un catalogue plus vastes pour élargir son lectorat. *Mana Books* est un

---

<sup>29</sup> « Le Beau Livre : plutôt un bel objet, un objet précieux, qu'un livre » article du site Actualité.fr.  
<https://www.actualitte.com/article/reportages/beaux-ouvrages-et-coffee-table-book-tout-une-histoire/59604>

parfait exemple de l'évolution qu'il pu y avoir sur la considération faite au jeu vidéo dans le monde culturel et le monde du livre. Bien que tout jeune sur le marché de l'édition française, la référence qu'il représente pour le monde du livre suffit déjà à lui attribuer un lectorat fidèle.

### Synthèse du catalogue éditorial

En conclusion, il est intéressant de remarquer que les éditeurs sur le jeu vidéo – ou les collections spécifiques à la culture du gaming dans le cas des éditeurs plus généraux ou traditionnels – sont récents, avec une imposante majorité dont la création survient après l'an 2000. L'apparition du jeu vidéo comme objet culturel pour le monde de l'édition se veut lente, souffrante des opinions polémiques sur ses impacts sociétaux et d'une image abrutissante, voire antidisciplinaire.

L'évolution du regard de la société et des différents domaines médiatiques face à cette nouvelle pratique ont constitué un premier palier franchit pour son expansion. Mais c'est grâce à l'impulsion émise par de grandes maisons d'éditions comme Bragelonne que le jeu vidéo pu devenir une référence et source culturelle inépuisable pour la sphère littéraire.



Le tableau ci-dessous synthétise les principales caractéristiques des éditeurs, vues au travers de l'analyse précédente, qui firent le choix de produire sur des œuvres vidéoludiques :

Éditeurs	Fondation	Type de contenu	Public cible
Bragelonne	2000	Roman, bande dessinée	12 - 40 ans Grand public, joueur occasionnel à initié
Pix'n Love	2007	Mooks (ouvrages qualitatifs)	18 - 40 ans Joueur initié
Third Éditions	2015	Artbooks, beaux-livres	25 - 50 ans Joueur occasionnel à initié, collectionneur
Huginn & Muginn	2010	Artbooks, ouvrages qualitatifs	25 - 50 ans Joueur occasionnel à initié, collectionneur
Omaké Books	2010	Ouvrages divers, romans, artbooks	12 - 40 ans Grand public (jeunesse), joueur occasionnel
404 Éditions	2016	Guides, ouvrages divers	12 - 30 ans Joueur occasionnel à initié
Mana Books	2017	Artbooks, mangas, beaux-livres	12 - 50 ans Grand public, public joueur, collectionneur
Geeks-Line	2013	Ouvrages qualitatifs	25 - 50 ans Rétrogameur, public générationnel

Chaque éditeur porte également à l'édition de son ouvrage une fonctionnalité propre à l'objet, retranscrivant sa capacité d'objet culturel à se rendre acteur d'une industrie développant la culture. Ce dernier terme se traduisant par l'hypothèse définitionnel évoqué en partie II, au chapitre Le jeu vidéo vu comme un objet culturel, c'est-à-dire, la culture au sens de forme

participant à la réalisation de l'homme, au travers de moyens d'expression et de compréhension. Ci-dessous, il peut être estimé une reprise synthétique des fonctionnalités d'objets de chaque éditeur. Ces critères rentrent en compte dans la considération accordée aux éditeurs pour le marché vidéoludique et pour celui des industries culturelles.

Éditeurs	Fonctionnalités d'objet
Brigelonne	Lecture / divertissement
Pix'n Love	Ouvrages pratiques et historiques
Third Éditions	Fonctionnalité esthétique et historique / objet de collection
Huginn & Muginn	Fonctionnalité esthétique et historique / objet de collection
Omaké Books	Fonctionnalité historique / ouvrages pratiques / divertissement / objet de collection (artbooks seulement)
404 Éditions	Ouvrages pratiques / divertissement
Mana Books	Fonctionnalité esthétique et historique / ouvrages pratiques / divertissement / objet de collection
Geeks-Line	Fonctionnalité esthétique et historique / ouvrages pratiques / divertissement / objet de collection

## Types et contenus d'ouvrages

Les ouvrages sur les jeux vidéo sont divers et variés. Si l'on reprend les différents types d'éditions de jeux du premier travail sur *l'acheminement de l'information dans les serious games et jeux vidéo*, on y intègre :



## Les guides

Il s'agit sans doute de l'un des premiers types de supports imprimés abordant le domaine du jeu vidéo. Une majorité des meilleures succès commerciaux sont des guides dits « officiel » généralement conçus en étroite collaboration entre l'éditeur du guide et les studios de développement du jeu. Ici, il n'est aucunement ajouté de valeur narrative au jeu ou à la série de jeux. Initialement, les guides sont une sorte d'encyclopédie du jeu, décrivant tous les défis, personnages, ennemis et donnant des astuces, solutions pour réussir à terminer l'aventure. Avec le temps, les guides ont dû compléter davantage leur contenu pour se rendre le plus attractif possible. Il s'y est ajouté alors depuis la dernière décennie, des interviews d'équipes ayant travaillé sur le jeu, des anecdotes sur sa création, une liste de dessins techniques ou de prototypes graphiques et un approfondissement plus détaillé de certains éléments du jeu (décors, personnages, antagonistes, objets phares...).

Le guide est un ouvrage informatif, parfois non-officiel – son contenu n'est pas reconnu par l'éditeur officiel du jeu original, ce qui lui accorde moins de légitimité que le guide officiel – et qui trouve son public notamment dans les joueurs initiés, prêt à retrancher le jeu dans ses limites pour l'explorer entièrement. Nous le verrons par la suite, mais le guide peut être le vecteur d'une forme d'incitation à la consommation. En effet, les périodes de publications des guides peuvent être un élément induisant à la relance marketing d'un titre ou à développer informativement et commercialement un contenu extensible, indisponible lors de la sortie du jeu original.

Il s'agit d'une présentation de l'énoncé, si l'on reprend ce terme des théories des actes du langage, qui consiste à organiser le contenu à présenter sous formes de thématique. Si l'on s'intéresse plus spécifiquement à l'énonciation, davantage orientée sur la manière de présenter ce contenu, les guides sont plutôt des livres graphiques, où l'image a un

enjeu important. Ils sont principalement illustrés d'artworks (dessins graphiques) ou de screenshots (illustrations provenant du jeu lui-même). L'image est utilisée de manière à adapter visuellement les principaux éléments évoqués dans le contenu textuel pour qu'ils puissent reproduire parfaitement la solution apportée. Un contenu textuel qui est d'ailleurs très descriptif, étudiant les décors et les éléments d'Head-Up Display pour faciliter le repérage du joueur dans sa quête de solution. La mise en page restera dans la majorité assez classique, de sorte à obtenir l'effet souhaité sur un cœur de cible bien défini, à savoir, une communauté de joueurs initiés, jeune et dont le principal intérêt reste le jeu.

Plusieurs éditeurs vont se partager ce marché de niche : *Primagames*, *Piggyback*, *Bradygames*, *Futurepress* ou *Nintendo Power*. Aujourd'hui, toutes les séries de jeux les plus connus ont leurs guides officiels et même les jeux one-shot (jeu indépendant) à succès. Les guides ont une place dédiée dans les grands centres

culturels, souvent non-loin du rayon des jeux vidéo, voire au sein même du rayon, soit dans les rayons littératures aux côtés d'ouvrages issues de la pop-culture, du manga ou de la bande dessinée, ces deux-derniers étant des compères très influents en matière de transmédia.

La publication des guides est de plus en plus synchronisée avec la sortie du jeu en question. Le travail de l'éditeur est alors de prendre connaissance de tout ce qu'offre le jeu avant sa sortie pour réaliser des solutions et des analyses sur son environnement. Quand on analyse le temps alloué entre la fin du développement et la commercialisation du jeu, mais aussi de la durée de complétion de celui-ci, il faut que l'éditeur du guide puisse fournir un travail dans des courts délais. Le temps de création est relativement variable de l'équipe en charge du projet, des ressources disponibles et aussi des moyens financiers. Par exemple, sur un délai moyen de trois ans pour créer un jeu, un éditeur aura recours à :

**4** mois  
Création du scénario, des personnages, des décors, du type de jeu, de son gameplay...

**2** ans  
Développement artistique (graphismes, musiques, level art...) et interactif (game design, animations, dialogues...).

Tests du jeu **2** mois  
Recherche de bugs, limites en capacités

Promotion et Relations presse **3m**

**1** mois  
Traductions

**1** mois  
Production

**1** mois  
Distribution et commercialisation





*Contrairement aux artbooks, les guides sont moins la cible des collectionneurs. Leur usage plus pratique ne leur confère peu le statut d'objet de collection. Malgré tout, avec le temps et la tendance du rétrogaming revenant sur le marché du jeu vidéo, les anciens guides ou guides de jeux mythiques sont de plus en plus recherchés.*

Au vu de ces estimations conclues à partir d'une moyenne, l'éditeur de guide doit réaliser la majeure partie de son ouvrage dans les six à huit derniers mois avant la sortie définitive du jeu. Bien entendu, certaines dispositions sont prises pour leur permettre de s'organiser en amont, d'obtenir des version Bêta des jeux et prendre de l'avance sur leurs

évaluations et rédactions. Ces éditeurs s'inscrivent d'ailleurs dans les effectifs des tests de préproduction, indispensables pour pousser le jeu à ces limites et déceler toutes les erreurs de programmation qui ont pu être laissées. Nous pourrions voir par la suite que tous les acteurs de l'édition de livres n'ont pas les mêmes impératifs pour la production de leurs ouvrages.

## Les artbooks

Les artbooks sont des beaux-livres, des livres artistiques, qui porte dans ce contexte sur les jeux vidéo. Longtemps paru sous formats limités dans des versions collectors onéreuses de certains jeux, les artbooks se sont peu à peu démocratisés pour intéresser certains éditeurs et publics. Il s'agit de montrer au grand public le travail artistique et graphique d'un jeu ou d'une série de jeux. Ce travail, préparatoire et postérieur au développement du jeu, réaffirment une position souvent controversée, anémié et restée en retrait : la dimension artistique du jeu. En effet, dans le processus de création d'un titre, certains acteurs sont le facteur à succès qui donne un cachet non négligeable à la production, notamment dans notre ère où les consoles permettent des graphismes de très haute qualité et où les productions n'ont de cesse d'être de plus en plus époustouflantes. Chaque

jeu à un travail préparatoire d'intentions graphiques, comme pour le cinéma d'animation, où les artistes dessinent décors, personnages, ambiances. Comme le souligne *Philippe Vallotti*, l'éditeur de *Mana Books*, « *De la même manière que depuis les années 2000 beaucoup d'artbooks sur le cinéma ont été publiés, l'heure du jeu vidéo est venue, car celui-ci a commencé à gagner depuis peu en légitimité* »<sup>30</sup>. Il compare les artbooks à des catalogues d'exposition de musées.

D'ailleurs, certains noms d'artistes ressortent de productions liés aux jeux vidéo. Par exemple, *Yoshitaka Amano*, l'artiste ayant participé à l'élaboration des logos de la saga *Final Fantasy*. Mais on peut se demander ce qui attire les joueurs dans les artbooks. Ceux-ci interviennent dans un domaine initialement différent à celui du jeu vidéo. Si l'on reprend les

---

<sup>30</sup> *Philippe Vallotti*, cité dans l'article « *Ces livres, BD et artbooks qui dévoilent tout des jeux vidéos* ». <https://www.huffingtonpost.fr/jean-samuel-kriegk/ces-livres-bd-et-artbooks-qui-devoilent-tout-des-jeux-vidéos>



motivations des joueurs à s'adonner à un jeu vidéo, il en ressort que ceux-ci veulent s'évader dans un univers pour échapper à la réalité, mais aussi de prendre part à une activité hédoniste.

La réalité qu'impose les artbooks est autant en opposition que pourrait l'être le rapport entre l'édition traditionnelle imprimée et l'édition numérique. Dans une ère où les joueurs téléchargent leurs jeux de manière dématérialisée, ils ont besoin tout de même de se raccrocher à un témoin physique, à savoir le livre. Ce

dernier leur permet d'enrichir le jeu qu'ils aiment et de s'investir davantage dans le jeu en question et dans la collection de ses ouvrages. De même que les artbooks, certains éditeurs de jeux vidéo comme *Square Enix*, considèrent les musiques de jeu comme une œuvre artistique à part entière et n'hésitent pas à produire des vinyles et CD avec les Original SoundTracks, les morceaux originaux des musiques.

Il est possible d'affirmer que la clé de voûte des artbooks réside dans une forme

d'appréciation de la dimension culturelle présente dans le jeu vidéo. Les personnes ferventes à l'idée de considérer le jeu vidéo comme objet culturel, tel qu'il en est question dans cette étude, ne peuvent être insensible à l'objet que représente l'artbook dans la sphère vidéoludique. Les artbooks jouent indéniablement sur l'expression et la description d'un univers propre au jeu. Ils proposent un contenu émotionnel et précisément mesuré à l'édification du jeu vidéo dans sa transmédialité et son apport médiatico-culturel.

Pour ce qui est de l'agencement des artbooks de jeux vidéo, il s'agit d'un langage et d'une connotation picturale très soignée. Encore une fois, un artbook s'intéresse à un processus de création et à une œuvre à part entière. Il s'agit certainement du type d'ouvrage le plus à même de légitimer le jeu vidéo pour ce qu'il représente. Ainsi, la mise en page sert de vecteurs pour le type d'ouvrage. Elle a évidemment une place centrale et d'une qualité artistique notable. Ce sont des images en pleine page, le texte occupe

une place très attitrée et particulièrement bien défini, avec un style graphique stylisé. Beaucoup d'artbooks ne sont pas traduits et proposent uniquement une version d'origine. Ceci induit une reconnaissance du pays de création. Dans une période où les États-Unis ont une influence immense sur les différents secteurs culturels, notamment la musique, le cinéma ou encore le spectacle vivant, le jeu vidéo offre une forte concurrence grâce au Japon, très présent sur le marché (*Nintendo, Square Enix, Sony, Capcom...*).

Les artbooks ont plusieurs temps de production. Une majorité sortira plusieurs



*Un exemple d'artbook réalisé par un collectif d'artistes de la société française Café Salé (CFSL).*

mois après la commercialisation des jeux. Pour une licence qui n'a plus besoin de faire ses preuves comme *Final Fantasy*, il n'est pas nécessaire d'attendre longtemps. Un jeu jusqu'alors indépendant nécessite un temps d'observation de l'engouement des joueurs à son égard. Ce fut le cas pour le titre de *Naughty Dog : The Last of Us*, dont l'artbook est sorti chez *Omaké Books*. Ceci est le premier temps de production, le plus courant. Un second temps de production, plus restreint pour les éditeurs concerne celui des versions collectors. Il s'agit souvent d'artbooks plus petits, moins complets, mais dont la qualité est tout aussi exemplaire. Ils accompagnent le jeu avec des goodies lors de sa sortie, dans des versions plus onéreuses et dont la production est limitée à un certain nombre d'exemplaires. Ce ne sont pas

des ouvrages que l'on peut retrouver au détail en magasin, sauf exception. Il peut être difficile de s'en procurer après leur commercialisation en coffret limité.

On dénombre aujourd'hui une poignée d'éditeurs d'artbooks, fraîchement rejoints par *Soleil*, le grand éditeur spécialiste de la bande dessinée et par *Mana Books*, qui compte déjà des artbooks sur de grandes licences comme *Final Fantasy* ou *Overwatch*. Si l'on se réfère aux propos de ces éditeurs, les artbooks sont convoités et consacrent à étendre l'univers du jeu vidéo, comblant au passage un espace de marché laissé jusqu'ici vacant. D'autres artbooks sont en préparation pour les années à venir. Parmi les autres éditeurs, on peut noter *Omaké Books*, *Huginn & Muninn*, *404 Éditions*...

## Les ouvrages narratifs

Il est considéré ici comme ouvrage narratif, l'ensemble des titres produits en édition de livres, imprimés ou numériques, en relation avec une licence de jeu vidéo, qui lui permettent de développer la trame narrative. Ceci peut être sous diverses formes : roman, bande dessinée, manga, essai, nouvelle... Ces titres peuvent simplement présenter un jeu vidéo sous un autre support ou bien développer un tout autre acte narratif.

Si l'on reprend la série exemple du précédent travail, *Assassin's Creed*, on peut affirmer avec certitude que la série de roman d'*Oliver Bowden* est une adaptation quasi conforme des jeux. Ce dernier prend parfois la liberté de concevoir des pans scénaristiques avant, entre ou après certaines scènes du jeu, parfois aussi de s'attarder sur le ressenti d'un personnage face à une situation, mais globalement ces romans apportent peu de nouveautés par rapport à l'œuvre originale. En revanche, si l'on observe les bandes dessinées ou le

manga *Assassin's Creed Awakening*, il est sujet d'un scénario entièrement inédit.

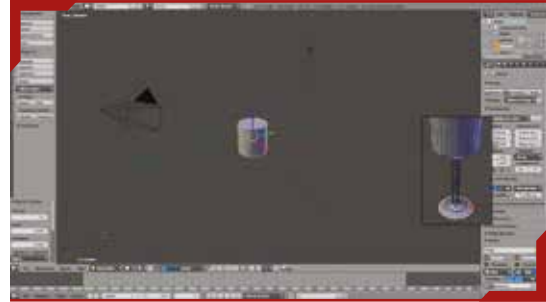
Les ouvrages narratifs possèdent leur propre manière d'organiser leur contenu. Mais ce contenu respecte les modes d'agencement traditionnels de chaque catégorie de ces ouvrages. Ainsi, un roman reste sur une forme textuelle, dont le style d'écriture est propre à chaque auteur. Une bande dessinée garde un style graphique proche du dessin, avec une mise en page sous forme de cases et de bulles. Ici, c'est l'idée que le jeu vidéo s'adapte à son média pour lui permettre d'être présent sous une autre forme culturelle que celui d'origine. Il faut simplement garder en mémoire qu'il conserve la direction de sa trame narrative. Mais il est vrai que les couvertures et les quelques éléments visuels sont majoritairement de qualité, moderne et soignée. Sur le plan de l'énonciation, il en va de caractériser des œuvres semblables à une autre dont il n'y a aucun lien avec le jeu vidéo.

Il y a une volonté similaire aux guides et artbooks d'étendre l'univers du jeu vidéo, qui tire avantage de sa collaboration avec la première industrie culturelle. Même si une grande partie des œuvres s'adonne au fan service, ce que l'on peut caractériser comme un plat réchauffé pour satisfaire les fans, il y a une véritable intention transmédia, de porter des titres sur d'autres supports que son œuvre originale. Il est ici beaucoup évoqué de livres tirés de jeux vidéo, mais beaucoup de films ou de jeux vidéo sont issus initialement de livres : les adaptations d'*Hunger Games* ou du *Labyrinthe* en films ou encore de *l'Attaque des Titans* ou *The Witcher* en jeux vidéo.



## Les ouvrages analytiques

Ce que l'on peut appeler les ouvrages analytiques sont les livres qui analysent les jeux, créent du débat, reviennent sur l'histoire d'une série. Ceux-ci peuvent avoir plusieurs disciplines d'analyses. Quand certains s'orientent sur une analyse plus historique, qui reviennent sur le contexte d'apparition de la série, sur son évolution au fur et à mesure des épisodes, d'autres sont davantage orientés sur l'aspect cognitif, psychologique d'un jeu ou encore sur un langage très technique, qui va satisfaire les férus d'informatique. En bref, autant de disciplines et de moyens de développer des argumentaires autour d'un titre qu'il existe d'ouvrages sur le sujet. Mais il est question uniquement de productions en lien direct avec une licence, il n'est pas de l'ordre d'un livre comme *Les métiers des jeux vidéo et de l'image* de Jean-Michel Oullion. Ce type d'ouvrage ne s'attarde pas sur une licence précise mais plutôt sur le domaine du jeu vidéo, comme pourrait l'être l'informatique.



*Beaucoup de ces ouvrages portent par exemple sur les techniques de conception d'un jeu vidéo.*

Certains pourraient appeler ce type de publications, des ouvrages rétrospectif, ce qui est juste en un sens, mais il convient d'y intégrer toutes les formes d'études qui peuvent y être menées, d'où la nécessité d'élargir le terme employé.

Les livres analytiques adoptent une ligne graphique et un agencement qui leur est propre. Généralement, ils conservent une démarche traditionnelle à laquelle le texte est l'élément indispensable, justifiant



à lui seul un public venu chercher de l'argumentaire et des analyses sur le sujet. L'image est toujours d'une qualité plutôt soignée, mais elle intervient davantage en support du texte. Bien évidemment, le style d'écriture convient à un langage plus technique, élaboré voire professionnel. Les utilisations de formes parfois différentes peuvent être recensées : des schémas, des graphiques ou des images de synthèses. Tout porte à donner au jeu vidéo le rôle de thématique d'ouvrage, plutôt que d'un type d'ouvrage à part entière.

Les ouvrages analytiques se sont installés de manière exponentielle dans nos centres culturels. Il y a une dizaine d'années, on n'en recensait que très peu. Aujourd'hui encore dans les librairies, le jeu vidéo n'a même pas le droit à son propre rayon. Les opinions de controverses auxquelles le monde du jeu vidéo faisait face étaient encore présentes, ce qui ne participait pas au développement

d'ouvrages qui évoque le jeu et rien que le jeu. Cette appréciation d'une certaine catégorie sociale restreignait le jeu vidéo à une simple activité ludique, désormais en partie révolue au vu de la place que tend à prendre le jeu vidéo sur les différents domaines de la sphère culturelle.

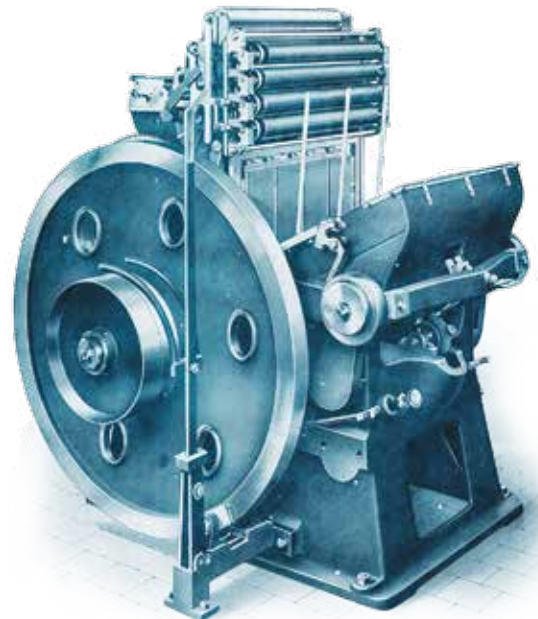
Pour noter quelques éditeurs de livres analytiques sur le jeu vidéo, on retrouve *Third Éditions* et *Pix'n Love*, particulièrement influent sur des séries mythiques comme *Final Fantasy* ou *Tomb Raider*, mais aussi *Geeks-Line*, davantage porté sur une catégorisation des jeux sous les différentes consoles. Le jeu vidéo prend un rôle de thématique générale, dont il convient d'observer les lignes éditoriales que de nombreux éditeurs tentent d'approprier. Quand certains sont portés sur les nouvelles générations, d'autres s'attardent sur le retrogaming ou sur une console en particulier. Mais il y en a évidemment beaucoup d'autres.

## Objectifs et enjeux des éditeurs littéraires

Si l'on revient au tout début des publications sur le jeu vidéo, on se rend compte que les studios de création s'assurent simplement de leur publication par le biais de l'édition et de la presse. Chacun avait son rôle. Les studios développent les jeux mais n'ont que peu de temps à consacrer à leur commercialisation, notamment dans des pays étrangers, d'où l'importance pour eux d'avoir l'intermédiaire des éditeurs. Ceux-ci ont grandement participé à faire connaître les jeux partout dans le monde. Intéressons-nous à la limite entre presse et édition.

Par la suite, le lien avec l'édition s'est naturellement développé. La presse s'est cantonné dans un rôle d'influenceur. Dans les débuts, son avis est d'une importance capitale pour un jeu. Les joueurs suivent la presse comme un véritable professionnel du secteur. Un grand nombre de studios accordent ainsi leur confiance aux éditeurs

en termes de relation presse. Mais avec l'évolution des pratiques numériques et le développement d'internet comme support d'information, la presse imprimée s'essouffle, jusqu'à ne plus avoir beaucoup de magazines en vente en 2018. Mais les procédés que la presse a ancrés





dans le monde du jeu vidéo – à savoir la manière de tester les jeux, d'en synthétiser des critères d'évaluation et d'apporter tout un lot d'informations de nature commerciale, technique ou historique – ont persisté. Désormais, la presse papier s'éteint progressivement au profit d'une abondance de sites d'actualités (*JeuxActu, jeuxvidéo.com, Gameblog, actugaming...*) et de plateformes en ligne (*Twitch, Steam, Origin, DLGamer...*) qui prennent la relève

et donne un second souffle à l'actualité du jeu vidéo. Cela suit une évolution de la communication, notamment de la jeunesse qui reste depuis très longtemps le principal public du jeu vidéo. Les sites, plateformes en ligne et réseaux sociaux remplacent aujourd'hui des éditeurs devenus, dans un sens théorique « obsolètes » et contribue aux nouvelles activités numériques, rémunérées grâce à la publicité.

Mais ces éditeurs de jeux vidéo sont différents de la presse. Leurs publications ne s'inscrivent pas comme de l'actualité mais plutôt comme un traitement d'un objet culturel, orienté sur un ou plusieurs domaines bien définis (historique, sociologique, cognitif...). Cet objet qui a d'ailleurs une place de plus en plus forte sur notre marché culturel ludique. La différence majeure entre presse et édition reste une notion de temporalité. Quand l'actualité intervient comme information valable dans un contexte particulier et défini dans le temps, l'édition s'oriente davantage sur une écriture avec du recul et qui se doit intéressante dans le temps. Les périodes précises sont abordées comme un événement d'ordre historique.

Il faut savoir que les éditeurs ont aussi su adapter leur champ d'action, même si elle peut être différente de ce qu'a connu la presse. Ceux-ci se sont emparés du marché vidéoludique que bien plus tard. Et ce n'est que dans les années 2010 que l'on retrouve une floraison de titres concernant nos séries de jeux. Leur rôle n'a pas été de

tester les jeux ou de servir d'influenceur mais plutôt de servir de complément au jeu lui-même. Ce complément est d'autant de types différents qu'il peut y avoir de types d'ouvrages. Il est fait référence aux différentes catégories représentées auparavant.

Ce qui intéresse les éditeurs dans le jeu vidéo est une forme de liberté d'interprétation. En effet, le jeu vidéo est avant tout un moyen pour un joueur d'interagir avec un univers complètement imaginaire et virtuel. L'histoire et le déroulement des événements dans un jeu vidéo peut tout à fait être perçu d'une multitude de manière, comme cela peut



l'être dans un livre. Mais en plus d'un livre, il y a une dimension encore plus variable qui est la manière dont le joueur interagit. Il est possible de refaire un acte scénaristique une multitude de fois, celui-ci ne sera jamais identique dans le sens où les actions du joueur ne seront pas coordonnées de la même manière à chaque itération. Bien sûr, il est question ici de jeux qui permettent l'interprétation. Un jeu comme *Tetris*, ne porte que sur la réflexion et ne comprend aucune histoire ou scénario.

Mais outre la question d'interprétation, le jeu vidéo est au cœur d'une réalité sociale et culturelle. Sociale, car il intervient petit à petit depuis ses premières créations ludiques en 1970, au sein même de la société. Même si quasiment aucun écrivain souhaite prendre la plume pour aborder le sujet, le jeu vidéo fait débat. On peut revenir à nouveau à sa popularité

après du jeune public et la méfiance à son égard d'une population plus adulte et intriguée par son contenu. En effet, des thèmes autour de la violence, de l'addiction interviennent quand certains tentent à l'inverse de légitimer le jeu vidéo avec des arguments comme l'apparition d'une nouvelle forme d'art ou de loisirs. C'est une question transverse qui intervient naturellement, déjà traité par *Fanny Barnabé* et *Björn-Olav Dozo* dans leur étude *Jeu vidéo et livre*, et qui peut présenter des similitudes avec ce discours<sup>31</sup>.

Dans un contexte plus international, l'édition voit ses premières publications à l'encontre des thématiques maintes et maintes fois reprises. Les éditeurs prennent l'initiative de publier en particulier sur l'apport pluridisciplinaire que peut apporter le sujet de recherche. On voit ainsi apparaître dès les années 1980-1990

---

<sup>31</sup> Barnabé, S. & Dozo, B. (2015). *Jeu vidéo et livre*. Liège, Belgique : Presse universitaires de Liège.



*Visuel d'un avatar extrait de Second Life, l'un des metavers 3D les plus connus des années 2000. Les metavers sont littéralement des univers virtuels, le plus souvent en free to play, dans lesquels les joueurs peuvent évoluer et échanger. Ils font office de jeu et de réseau social où chaque joueur incarne un avatar.*

des chercheurs sous différentes disciplines (sociologie, art, économie, anthropologie, sciences humaines, cinématographie...). La France aura quant à elle un intérêt plus tardif sur la recherche. Aujourd'hui, l'ambition du monde de l'édition a bien évolué. Initialement véritable intermédiaire dans un débat interdisciplinaire, où le but recherché n'était qu'à titre argumentatif, l'édition a suivi dans l'ombre le jeu vidéo. Elle s'est intéressée à son évolution jusqu'à développer une ambition beaucoup plus économique et culturel à son égard. Le jeu vidéo, depuis peu associé au X<sup>e</sup> art se voit être au fil du temps un pilier incontournable de la culture. Le monde du livre y voit alors un intérêt économique et commercial s'accroître pour développer son marché. Ce dernier exploite encore le sujet comme une niche où de nombreuses idées peuvent y naître. Pour les éditeurs, il n'est pas de l'ordre de l'information comme peut le faire la presse, mais plutôt de la promotion.

## Implication du monde littéraire : effets et conséquences

Pour développer ce qui a été énoncé précédemment concernant les raisons pour lesquels les éditeurs traitent les jeux vidéo, il est donc légitime de se questionner sur l'effet que cela a pu avoir sur le public. Ce dernier se retrouve en fin de compte au milieu d'une quête de légitimation du jeu vidéo et sur l'appropriation de ce dernier par les autres composantes de la sphère culturelle. Quels effets cela a-t-il pu avoir sur le public, à savoir, sur le lecteur invétéré qui découvre une histoire issue du jeu vidéo comme sur le joueur passionné qui s'essaye à la lecture pour suivre un univers qu'il apprécie ?

Pour ce faire, l'approche des actes de langage, déjà en partie adoptée précédemment, peut être un élément de réponse digne de considération. Le modèle de *Roman Jakobson* sur les différentes fonctions du langage permet de scinder les fonctions de la communication des éditeurs de jeux et de livres sur le public

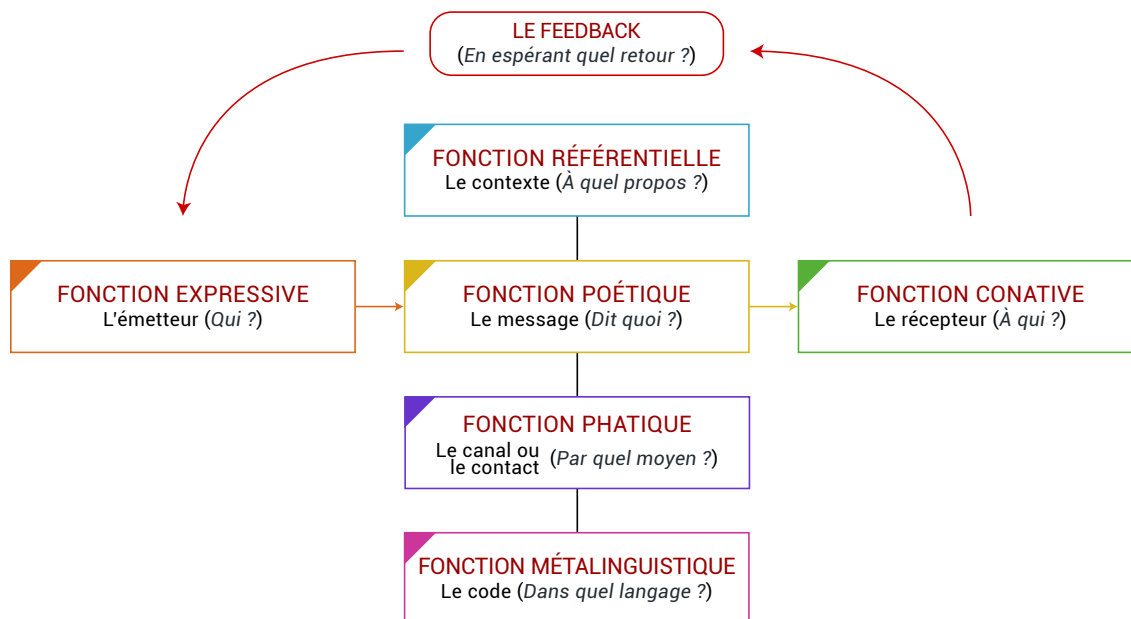
et comment leurs entreprises productives ont élaboré cette légitimation culturelle que le jeu vidéo cherche tant.

D'un point de vue purement expressif (référence à la fonction expressive du modèle), les éditeurs littéraires se sont appuyés sur leur référence directe avec leur contenu, à savoir le jeu original. Cette reprise des éléments et des univers permettait au joueur de récupérer ses repères malgré la différence évidente de forme à travers le médium. Il en va de même pour les productions audiovisuelles, mais il s'avère que reprendre les codes clés d'une œuvre permet de faire naître une certaine nostalgie chez celui qui possède la référence. Parfois même, ces codes sont intégrés dans un contexte totalement différent, sous un encodage qui ne respecte pas les mêmes éléments relatifs. Mais c'est lorsque la phase de décodage permet de récupérer un univers de référence, dans un contexte différent,

que l'on suscite à nouveau l'intérêt et l'émotion chez notre destinataire. Bien évidemment, il est question ici de faire le lien avec la fonction référentielle du modèle de *Jakobson*. Ce qu'il faut noter, c'est que l'émotion est au centre de cette appropriation du public. Faire revivre une émotion tout en la renouvelant favorablement, c'est pour le public une réaction qui incite à conserver sa fidélité

à une licence. Et grâce à cela, le jeu vidéo garde sa valeur et est soutenu sur le plan de sa légitimation.

De manière synthétique, reprenons les éléments clés du succès de la légitimation du jeu vidéo comme objet culturel, et scindons-les au travers des différentes fonctions du modèle de *Jakobson*.







### Fonction expressive

Il s'agit de la conservation des émotions induites par les codes d'une licence. On retrouve cela grâce au dialogue notamment, voire dans le choix de visuels appropriés sur une forme qui peut l'utiliser correctement. L'expression des contenus sous différentes formes (la forme change, le fond reste le même ou se poursuit dans le cas d'une narration) est la clé de voûte pour transposer une œuvre. Cette nécessité de compréhension que l'émetteur – dans notre cas le réalisateur original d'un jeu vidéo – doit respecter



permet de garder une bonne appréciation et fidélité de son public.

L'approbation de ce réalisateur rentre en ligne de compte pour faire évoluer sa thématique. Dans le cadre du narratif, il est intéressant d'observer ce que le réalisateur a comme rôle dans la suite de son œuvre et comment il y prend part. Par exemple, certaines productions (manga, BD...) possèdent en début/fin d'ouvrage un extrait ou un mot de l'auteur qui approuve la nouvelle trame narrative.




Il est clairement fait référence à l'influence que peut avoir le public face à l'appropriation du nouveau média culturel. Si l'on prend compte du monde du livre, les lecteurs vont avoir une influence sur l'évolution de la licence, mais aussi sur leur propre consommation des productions


### Fonction conative



suivantes, si tel est le cas. À l'ère des blogs et réseaux sociaux, une bonne ou mauvaise image peut très rapidement rendre légitime ou non une pratique, une œuvre ou une licence entière. Il s'agit d'une fonction essentielle en terme d'éligibilité du jeu vidéo en tant qu'œuvre culturelle.




## Fonction poétique




Caractériser une œuvre en vient forcément à lui apposer une fonction poétique. Il s'agit de la considérer pour sa construction, son choix des éléments, des propos, de la manière dont est proposé le message. Le médium, support de la fonction phatique, va avoir un impact sur la manière dont est véhiculé ce message

et cela aura indéniablement un impact différent à mesurer sur son public. Si les autres fonctions sont respectées et que le contenu est original, cohérent et justifié, la fonction poétique reste le nouveau contenu indépendant à appréhender de la part des utilisateurs.



## Fonction référentielle



La fonction référentielle couplée à la fonction expressive joue sur les émotions. Celles-ci vont remettre le contexte dans son meilleur angle, pour que l'interprétation de son public puisse être le plus favorable possible. Cette fonction va jouer un grand rôle dans la légitimation du public, mais paraît aussi la plus dangereuse. En effet,

trop jouer sur des codes qui marche peut faire redondance à l'œuvre originale et être considéré comme du fan-service ou du manque d'originalité. Ceci peut amener à discréditer une œuvre. Il ne peut être pris d'exemple pour illustrer ce propos tant l'appréciation paraîtrait de l'ordre du jugement personnel.



## Fonction phatique



Pour qu'une licence puisse vivre, que ce soit sur un même médium ou sur plusieurs, il est nécessaire de garder un contact avec le public. Pour un livre, il est intéressant de sortir un nouveau tome à intervalle régulier et calculé à l'avance. La quête de légitimation du jeu vidéo s'est aussi forgée dans sa capacité à rester en contact avec le public. Il est vrai que

des publications sur le jeu vidéo dans la sphère littéraire sortent depuis longtemps déjà, mais ce qu'il manquait à l'époque était un éditeur spécialisé sur le sujet, ou dont la thématique constitue l'un de ces principal contenu. C'est ici que le rôle des éditeurs a eu un impact important pour le jeu vidéo.



La fonction métalinguistique peut paraître plutôt complexe sur notre sujet. Il s'avère que le décryptage des codes cités précédemment rentre en ligne de compte. Il est important pour un éditeur de s'assurer que le public soit réceptif à son ouvrage, comme il est important aussi de

## Fonction métalinguistique



le rapporter dans le catalogue des produits de sa licence. Pour qu'un message ait du sens et qu'il soit pris en compte dans une expérience, aussi bien vidéoludique que de lecture, mesurer les retours émis par son public est indispensable. L'ère du numérique a pu faciliter cette démarche.

Les actes de paroles ne sont pas identiques pour chaque œuvre littéraire. En effet, un ouvrage narratif, comme il fut souvent pris pour exemple dans cette partie, en vient davantage à jouer sur les émotions, pour qu'il puisse être accepté par son public et sur sa cohérence de manière indépendante pour séduire les néophytes. S'il s'agit d'un contenu analytique ou d'ouvrages faisant références à l'œuvre originale (guide, artbook) nous aurions des actes perlocutoires principalement orientés sur des approches informatives, descriptives et argumentatives. Évidemment, entre

jeu vidéo et ouvrages sur le jeu vidéo lui-même, il y a une relation commerciale, dont le message des éditeurs peut varier. Si certains parviennent à rester modestes dans leur approche, d'autres osent émettre des propos convoyés par un message dont son sens immédiat permet une incitation à la consommation. On retrouve ponctuellement des œuvres vidéoludiques dont le jeu principal connaîtra des extensions qui seront parfois présentées aussi bien dans un guide ou un livre non-officiel sur le jeu en question. En acte de langage, on parlerait d'acte illocutoire.

# CONCLUSION

---



Aujourd'hui, il est indéniable de prendre en considération l'expansion du jeu vidéo dans notre société. Ce dernier a su parfaitement construire son histoire. Une histoire jeune, mais déjà marquée par des périodes significatives d'expérimentations, de controverses et bien évidemment d'évolutions.

Le monde du livre quant à lui est bien plus vieux, puisant ces plus anciennes sources, en termes de contenu, dans l'histoire de l'écriture au travers des civilisations. Puis, en terme de forme, avec la matérialisation de l'objet par plusieurs étapes dont les volumens et les codex.

Ces deux entités n'ont alors rien en commun. Pourtant, leurs parcours s'imbriquent de nos jours au sein des industries culturelles. Ces deux domaines culturels, comme la majorité des autres, parviennent à s'appropriier les avantages et contraintes de leurs homonymes pour réaliser des productions transmédias.

Si l'on se projette davantage, on peut insinuer que le livre est une réponse apportée au jeu vidéo pour redéfinir ses propres codes. Le jeu vidéo a son propre public, tout comme l'univers du livre. Chacun profite des avantages que peut lui offrir l'autre média, pour articuler les codes originels propres à la manipulation du média, à la manière d'acquérir les informations, à sa capacité immersive... Par exemple, la bande dessinée associe le texte et l'aspect statique des images pour s'attarder sur le détail des scènes, tandis que le jeu vidéo ne peut y parvenir. Et même s'il le pouvait, sa notion de mouvement omniprésente n'inciterait pas le joueur à ralentir sa cadence. En fin de compte, le livre est aussi un média culturel qui permet au jeu vidéo de légitimer sa position au sein d'une culture qui lui a été longtemps refusé. Cet aspect fut l'un des enjeux d'étude de ce mémoire de recherche.

Sur le large panel de sources numériques – et surtout médiatiques – disponibles aujourd'hui, il est possible d'observer l'aisance des auteurs à débattre sur l'usage des jeux vidéo, favorablement ou non et sur leur répercussion auprès du grand public. Ce grand public étant lui-même souvent dissocié de son segment le plus important : la jeunesse. Mais outre cet engouement à tenter de caractériser le jeu vidéo comme un simple loisir, ce travail permet d'observer la manière avec laquelle le jeu vidéo peut être un vecteur social, économique et industriel essentiel dans une culture évolutive. Il fut intéressant de pouvoir lui octroyer le statut de l'objet culturel, qui à une ère où il est officiellement défini comme tel souffre encore des séquelles marquées par les accusations de toute une génération.

Le jeu vidéo prend petit à petit une considération en tant que média à part entière. La gamification de notre société tend à augmenter aussi sa légitimation en

tant que vecteur culturel. C'est pour cela que cette étude convient à rapprocher le média du culturel. Mais outre les domaines culturel et médiatique, le jeu porte intérêt pour bien d'autres domaines. Ceci a pu être abordé à travers les recherches sur l'acheminement de l'information dans les jeux vidéo et les serious games, puis dans cette étude. Il est ainsi possible de citer l'éducation, la communication, les relations sociales ou encore le domaine militaire.

L'attractivité, la capacité d'attention, l'effet cathartique du jeu pour exprimer ses besoins et la marge d'évolution incessante qu'offre le jeu vidéo lui permet d'être un outil aux multiples services très intéressant, qui pourrait être étudié sous plusieurs disciplines d'expertises.

En fin de compte, ce qu'il est possible de dire sur le jeu vidéo, en reprenant le terme de *Sébastien Genvo*, est qu'il s'agit « d'une forme d'expression à part entière ».

# LEXIQUE

---



**HUD** : Il s'agit de l'acronyme de *Head-Up Display*, traduit comme étant l'*Affichage tête haute*. C'est un ensemble d'informations dont l'objectif est d'informer le joueur pendant le jeu. Ils prennent le plus souvent une forme graphique intuitive, simple et rapide à comprendre, pour que le joueur puisse les exploiter le plus rapidement possible. Certains jeux, comme *Dead Space*, tentent d'afficher le moins possible d'interfaces de HUD pour imprégner le mieux possible le joueur dans l'environnement.

**Level art** : Le Level Art désigne la dimension artistique du processus de création des univers (niveaux, décors, carte de jeu...). Certains designers de jeux proposent des Level Art de qualité et servent de matière pour la création d'artbook.

**FPS** : *First Person Shooter*, parfois appelés *Doom-like*, est un genre de jeu vidéo qui a pour caractéristique une vue subjective du personnage. En français, ce sont des jeux de tir à la première personne, de plus en plus orientés sur les modes multijoueur. *Half-Life*, *Call of Duty* et *Halo* sont des FPS.

**RPG** : Il s'agit de l'abréviation courante de *Role-Playing Game*, autrement dit, un jeu vidéo de rôle. Ce sont des jeux aux vastes univers dont les principes reposent sur les jeux de rôles sur table où il y a l'idée de développer son ou ses personnages et son univers. Le plus souvent, ce sont aussi des licences très grandes qui se constituent au fil des jeux, *Pokémon*, *Final Fantasy* ou encore *Fallout*.

**OST** : Cet acronyme désigne une *Original SoundTrack*, soit la Bande originale (BO) d'un jeu vidéo. Ce terme peut être aussi employé pour le cinéma. Aujourd'hui, quelques compositeurs sont reconnus pour leur travail. Il est possible de citer exhaustivement *Kōji Kondō* ou *Nobuo Uematsu*.

**Screenshot** : Un screenshot est une capture d'écran. Le terme est utilisé en informatique et dans les jeux vidéo. Pour ce dernier, le screenshot a une importance supplémentaire, celle de permettre au joueur de se rendre compte de la qualité graphique du jeu. C'est parfois même le support d'argument de vente.

**Artworks** : Ce sont les travaux artistiques d'un jeu vidéo. Il est surtout mis en avant les créations d'illustrations, de graphismes ou de packaging.

**DLC / Add-on** : Il est évoqué par DLC (Downloadable content) ou add-on, une extension de jeu. Ceux-ci sont sujet à beaucoup de controverses ces dernières années car utilisés massivement pour des opérations marketing et commerciales.

**Beat'em all** : Il est possible de le traduire par « *Frappez-les tous* ». Il s'agit d'un jeu de combat par progression. Le joueur combat des hordes d'ennemis de plus en plus forts, passant de niveau en niveau, pour parvenir à la fin du jeu. Il existe certains dérivés comme le *Hack'n Slash* ou des jeux s'approchant du jeu de rôle.

**Cinématique** : Dans le jeu vidéo, il s'agit d'une scène vidéo dédiée le plus souvent à faire progresser la narration du jeu. L'utilisation du CD-ROM permet de faire voir le jour aux cinématiques. Aujourd'hui, elles permettent entre autre de rapprocher le jeu vidéo du cinéma.

**MMORPG** : Cet acronyme caractérise les Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Ces jeux sont hébergés par de gros serveurs en ligne permettant à un très grand nombre de joueurs de se connecter et d'interagir simultanément. Ils sont le phénomène d'apparition de communautés virtuelles, de tournois e-sport ou encore de risques liés à la dépendance aux jeux.

**Open-world** : Il s'agit d'un monde ouvert. Le joueur peut parcourir l'univers du jeu librement et influencer sur son environnement. Le dernier exemple notable est *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*.

**Standalone** : Dans le jeu vidéo, le standalone se distingue d'une extension. Il s'agit d'un jeu créé à partir d'un autre. Après avoir libéré le moteur de jeu et rendu indépendant la part du nouveau jeu, le standalone fonctionne seul. Par exemple, le mod *Fear Combat*, devenu standalone du jeu initial *Fear*.

**STR** : Ce sont les jeux de stratégies en temps réel. Il s'oppose à un jeu au tour par tour. Les STR ont longtemps surfé sur une vague de succès, mais l'accélération de la 3D et la difficulté à porter sur console fit décliner l'industrie des jeux STR. Cette catégorie comprend entre autre *Command and Conquer*, *StarCraft* ou encore *Warcraft*.

**Achievement** : Il s'agit d'un terme évoquant les joueurs souhaitant finir les jeux entièrement, en remportant tous les défis. En France, on les désigne souvent comme des *Trophy Hunters*.

**Game over** : Aujourd'hui, le terme s'est démocratisé. Il désigne la fin d'une partie.

**Glitch** : Il s'agit d'un bug ou d'une défaillance exploitable pour tricher ou pour les concours de rapidité de complétion d'un jeu (speedrun).

**IA** : Il est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. En jeu vidéo, on désigne comme IA, la capacité du jeu à générer des dispositifs, ennemis, obstacles pour interagir avec le joueur et contrer ses objectifs. Mais ceci reste une définition prosaïque, qui prend un sens beaucoup plus large en terme d'informatique.

**Spin-off** : Une série dérivée, ou spin-off, est un jeu reprenant des personnages ou éléments secondaires, qui vont apparaître comme entités principales de la nouvelle série.

**Wargame** : Ces jeux sont des jeux de guerre. Ils comportent plusieurs déclinaisons, au même principe de jeu, affronter des adversaires avec des armes. On y retrouve la thématique de la guerre.

**XP / EXP** : Notamment utilisé dans les jeux de rôle, l'Exp désigne l'expérience. Il permet de progresser et d'accroître les compétences de son personnage.



# BIBLIOGRAPHIE

Norme APA  
(Mise à jour - 6<sup>e</sup> Éd.)



## THÈSES / MÉMOIRES :

- Rumpler, G. (2016). *Le jeu vidéo, entre objet culturel et objet de culture*. Strasbourg, France : Université de Strasbourg.
- Fourmy, E. (2017). *L'impact des jeux vidéo utilisés en tant qu'objet documentaire sur la motivation des apprenants*. Toulouse, France : Université Fédéral de Toulouse Midi-Pyrénées.
- Sidre, C. (2014). *Une histoire du jeu vidéo en France*. Paris, France : Université de la Sorbonne, Paris.

## OUVRAGES :

- Romo, L., Bioulac, S., Michel, G. & Kern, L. (2012). *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*. Malakoff, France : Dunod.
- Letourneux, M. (2004). *Un cas limite de narrativité : la novellisation du jeu vidéo*. Louvain, Belgique : Leuven University Press.
- Tremel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris, France : Presses universitaires de France.
- Diet, E. (2010). *L'objet culturel et ses fonctions médiatrices*. Toulouse, France : Éditions Erès.
- Chevaldonné, Y. (2012). *Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée*, Paris, France : CNRS Éditions.
- Krøeber, A. L. & Kluckhohn C. (2017). *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*. Chapel Hill, États-Unis : Fb&c Limited.
- Benner, S. (1996). *3D Game Alchemy for Doom, Doom II, Heretic and Hexen*. Paris, France : Sams Publishing.
- Jolival, B. (1994). *Les jeux vidéo* (Collection Que Sais-Je ?). Paris, France : Puf.
- Romo, L., Bioulac, S., Kern, L. & Michel, G. (2012). *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*. Paris, France : Dunod.
- Barnabé, S. & Dozo, B. (2015). *Jeu vidéo et livre*. Liège, Belgique : Presse universitaires de Liège.
- Perelman, M. (2010). *Le livre : entre beauté intellectuelle et esthétique fonctionnelle*. Paris, France : Presses universitaires de Paris-Nanterre.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris, France : L'Harmattan.

#### ARTICLES :

Caelen, J. (2004). *Systèmes interactifs multimodaux*.

Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M. & Gratton, G. (2008). *The effects of video game playing on attention, memory, and executive control*. *Revue Acta Psychologica*, 129(3), 387-398. doi:10.1016/j.actpsy.2008.09.005.

Strobach, T., Frensch, P.A. & Schubert, T. (2012). *Video game practice optimizes executive control skills in dual-task and task switching situations*. *Revue Acta Psychologica*, 140(1), 13-24. doi:10.1016/j.actpsy.2012.02.001.

Rastier, F. (2011). *Objets et performances sémiotiques*. *Revue Texto!*, 16(1).

Barnabé, F. & Dozo, B. (2014). *Livre et jeu vidéo*. *Revue Mémoire du Livre*, 5(2), doi:10.7202/1024772ar.

#### SOURCE DE L'ÉTUDE « ACHEMINEMENT DE L'INFORMATION DANS LES SERIOUS GAMES ET LES JEUX VIDÉO »

##### THÈSE :

Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game, approches culturelle, pragmatique et formelle*. Toulouse, France : Université de Toulouse.

##### OUVRAGES :

Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée - Collection Folio Essais). Paris, France : Gallimard.

Chauvier, S. (2010). *Qu'est-ce qu'un jeu ?*. Paris, France : J. Vrin.

Abt, C. (1987). *Serious games*. Lanham, États-Unis : University Press of America.

Alvarez, J., Djaouti, D. & Rampoux, O. (2016). *Apprendre avec les serious games ?* (Collection Éclairer). Futuroscope, France : Canopé Éditions.

Frété, C. (2015). *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*. Riga, Lettonie : Éditions Universitaires Européennes.

Tricot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, France : Éditions la Découverte.

# WEBOGRAPHIE

---

Norme APA  
(Mise à jour - 6<sup>e</sup> Éd.)



Le Corre, B. (2014, 19 Novembre). *On a fait jouer un historien à Assassin's Creed Unity*. **nouvelobs.com**. Consulté le 16 février 2017, de <https://www.nouvelobs.com/20141119.RUE6681/on-a-fait-jouer-un-historien-a-assassin-s-creed-unity.html>

(2016, 18 Mars). *Enseigner l'histoire-géo avec Assassin's Creed ? C'est l'idée (géniale) de ce professeur*. **microsoft.fr**. Consulté le 28 décembre 2017, de <https://blogs.microsoft.fr/enseigner-l-histoire-geo-avec-assassins-creed-cest-lidee-geniale-de-ce-professeur-de-lycee/>

(2000, 15 Juin). *Grille des 14 besoins de Virginia Henderson*. **Papidoc.chic-cm.fr**. Consulté le 28 mars 2018, de <http://papidoc.chic-cm.fr/573Hendgrille.html>

(2012, 10 Octobre). *Avec le temps, les jeux vidéo violents « rendent agressifs »*. **nouvelobs.com**. Consulté le 28 mars 2018, de <https://nouvelobs.com/20121010.OBS5177/avec-le-temps-les-jeux-video-violents-rendent-agressifs.html>

Amato, E.-A. (n.d.). *Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo. Quels formes de séduction idéologique ou publicitaire ?* **omnsh.org**. Consulté le 12 décembre 2017, de <http://www.omnsh.org/ressources/422/vers-une-instrumentalisation-communicationnelle-des-jeux-video-quelles-formes-de>

Garoscio, P. (2018, 16 Mars). *Une étude prouve que les jeux vidéo violents ne rendent pas violent*. **clubic.com**. Consulté 28 mars 2018, de <https://www.clubic.com/jeu-video/actualite-842927-etude-prouve-jeux-video-violents-rendent-violent.html>

Checola, L. (2008, 24 Mars). *Le jeu vidéo n'est pas un art*. Checola, L. **lemonde.fr**. Consulté le 20 mars 2018, de <http://playtime.blog.lemonde.fr/2008/03/24/le-jeu-video-nest-pas-un-art>

(n.d.). *Le jeu vidéo est-il un art ?* **leulier.fr**. Consulté le 20 mars 2018, de <https://www.leulier.fr/163-le-jeu-video-est-il-un-art>

Geisswiller, L. & Gouteux, D. (2015, 25 Septembre). *L'art dans le jeu vidéo, l'exposition qui met les artistes français à l'honneur*. **lemonde.fr**. Consulté le 30 novembre 2017, de [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/25/l-art-dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-artistes-francais-a-l-honneur\\_4771941\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/25/l-art-dans-le-jeu-video-l-exposition-qui-met-les-artistes-francais-a-l-honneur_4771941_4408996.html)

Lhermitte, M. (2013, Novembre). **Panorama des industries culturelles et créatives**. **ey.com**. Consulté le 2 décembre 2017, de <https://www.ey.com/fr/fr/industries/media---entertainment/panorama-des-industries-culturelles-et-creatives>

Louangvannasy, A. (2013, 26 Mars). **Cours : La culture**. **Aline-louangvannasy.org**. Consulté le 2 décembre 2017, de <http://www.aline-louangvannasy.org/article-cours-la-culture-116540027.html>

(n.d.) **La culture : Introduction**. **kartable.fr**. Consulté le 2 décembre 2017, de <https://www.kartable.fr/ressources/philosophie/cours/la-culture-introduction>

(2016, 21 Décembre). **Littérature et jeux vidéo**. **Babelio.wordpress.com**. Consulté le 12 janvier 2018, de <https://babelio.wordpress.com/2016/12/21/litterature-et-jeux-video>

(2009, 10 Décembre). **Pour l'armée américaine, la guerre est un jeu**. **slate.fr**. Consulté le 30 novembre 2017, de <http://www.slate.fr/story/14245/americasarmy-jeux-video-armee-americaine>

Broquet, P. (2018, 20 Juin). **Tour du monde des Escape Games dans la culture artistique, historique et scientifique**. **Club-innovation-culture.fr**. Consulté le 29 juin 2018, de <http://www.club-innovation-culture.fr/tour-du-monde-escape-games-culture-science-patrimonial>

(n.d.). **Escape Game Géant**. **parzoologiquedeparis.fr**. Consulté le 3 juillet 2018, de <https://www.parzoologiquedeparis.fr/fr/preparez-votre-visite/agenda/rendez-vous/animation/escape-game-geant>

(n.d.). **L'Escape Game grandeur nature au cœur du Palais Garnier**. **Inside-infos.fr**. Consulté le 3 juillet 2018, de <https://www.inside-infos.fr/opera>

(n.d.). **Gaming music**. **spotify.com**. Consulté le 3 juillet 2018, de <https://open.spotify.com/user/warner.music.central.europe/playlist/4PUhLy92EEIKVx3XcuMcfz>

(n.d.). **Eorzean Symphony**. **finalfantasyxiv.com**. Consulté le 3 juillet 2018, de [https://www.finalfantasyxiv.com/eorzean\\_symphony2018](https://www.finalfantasyxiv.com/eorzean_symphony2018)

(n.d.). **Le marché du livre et de l'édition en France**. **Asphored.org**. Consulté le 17 mai 2018, de <http://asford.org/blog/blog-3032/le-marche-du-livre-et-de-l-edition-en-france>

Madelaine, N. (2014, 1 Décembre). **L'industrie culturelle, troisième employeur européen.** **lesechos.fr**. Consulté le 14 juin 2018, de [https://www.lesechos.fr/01/12/2014/LesEchos/21825-096-ECH\\_I-industrie-culturelle--troisieme-employeur-europeen.htm](https://www.lesechos.fr/01/12/2014/LesEchos/21825-096-ECH_I-industrie-culturelle--troisieme-employeur-europeen.htm)

Cunningham, C. (2014, 4 Juin). **Les Français et les produits culturels.** **ma-reduc.com**. Consulté le 13 juin 2018, de <https://www.ma-reduc.com/presse/les-francais-et-les-produits-culturels.php>

Viennot, M. (2017, 29 Juin). **L'édition, premier marché culturel en France.** **franceculture.fr**. Consulté le 3 janvier 2018, de <https://www.franceculture.fr/emissions/le-billet-economique/edition-premier-marche-culturel-en-france>

Vulser, N. (2016, 2 Novembre). **Média-Participations, de la BD au grand dessin.** **lemonde.fr**. Consulté le 4 novembre 2017, de [https://www.lemonde.fr/economie/article/2017/11/02/media-participations-de-la-bd-au-grand-dessin\\_5209009\\_3234.html](https://www.lemonde.fr/economie/article/2017/11/02/media-participations-de-la-bd-au-grand-dessin_5209009_3234.html)

Aguila, N. (2009, 13 Novembre). **Ces jeux vidéo qui ont fait scandale.** **tomsguide.fr**. Consulté le 28 mai 2018, de <https://www.tomsguide.fr/article/scandale-jeux-video,2-1126-2.html>

Audureau, W. (2016, 10 Avril). **De Tilt à Canard PC, l'histoire mouvementée de la presse jeu vidéo française.** **lemonde.fr**. Consulté le 11 mai 2018, de [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/10/de-tilt-a-canard-pc-l-histoire-mouvementee-de-la-presse-jeu-video-francaise\\_4899531\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/10/de-tilt-a-canard-pc-l-histoire-mouvementee-de-la-presse-jeu-video-francaise_4899531_4408996.html)

(2015, 21 Juillet). **Le Beau Livre : plutôt un bel objet, un objet précieux, qu'un livre.** **actualite.fr**. Consulté le 27 juin 2018, de <https://www.actualitte.com/article/reportages/beaux-ouvrages-et-coffee-table-book-tout-une-histoire/59604>

Kriegk, J.-S. (2017, 4 Novembre). **Ces livres, BD et artbooks qui dévoilent tout des jeux vidéos.** **Huffingtonpost.fr**. Consulté le 28 mars 2018, de [https://www.huffingtonpost.fr/jean-samuel-kriegk/ces-livres-bd-et-artbooks-qui-devoilent-tout-des-jeux-videos\\_a\\_23261851](https://www.huffingtonpost.fr/jean-samuel-kriegk/ces-livres-bd-et-artbooks-qui-devoilent-tout-des-jeux-videos_a_23261851)

Caudron, C., Bonnacarrère, J., Gambardella, F., Lamarche-Toloza, A. & Leclerc, J. (2016). **Le jeu vidéo, un objet culturel légitime ?** **medialab.github.io**. Consulté le 14 mai 2018, de <https://medialab.github.io/carto2016-jeuxvideos/focus-culturel.html>

(n.d.). **Romans inspirés de jeux vidéo.** **Senscritique.com**. Consulté le 12 janvier 2018, de [https://www.senscritique.com/liste/Romans\\_inspires\\_de\\_jeux\\_video/232326](https://www.senscritique.com/liste/Romans_inspires_de_jeux_video/232326)

Perreault, M. (2010, 16 Janvier). **Romans inspirés de jeux vidéo : quand la fiction dépasse le virtuel.** **lapresse.ca**. Consulté le 12 janvier 2018, de <http://www.lapresse.ca/arts/livres/201001/15/01-939730-romans-inspires-de-jeu-video-quand-la-fiction-depasse-le-virtuel.php>

Weber, N. (2013, 7 Mai). **Le jeu vidéo, objet culturel.** **letemps.ch**. Consulté le 20 janvier 2018, de <https://www.letemps.ch/opinions/jeu-video-objet-culturel>

Rondeau, F. (n.d). **Insights Média et Entertainment.** **Gfk.com**. Consulté le 20 mars 2018, de <http://www.gfk.com/fr/secteurs/media-et-entertainment>

Alvarez, J. (2011, 7 Mars). **Les chercheurs en jeu vidéo existent j'en ai rencontrés.** **gameblog.fr**. Consulté le 12 décembre 2017, de [http://www.gameblog.fr/article-lecteur\\_905\\_les-chercheurs-en-jeu-video-existent-j-en-ai-recontres](http://www.gameblog.fr/article-lecteur_905_les-chercheurs-en-jeu-video-existent-j-en-ai-recontres)

#### SOURCE DE L'ÉTUDE « ACHEMINEMENT DE L'INFORMATION DANS LES SERIOUS GAMES ET LES JEUX VIDÉO »

S.E.L.L. (2015, Octobre). **L'essentiel du jeu vidéo.** **sell.fr**. Consulté le 10 février 2017, de [http://www.sell.fr/sites/default/files/EJV\\_01\\_2016\\_FR.pdf](http://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_01_2016_FR.pdf)

Alvarez, J. (2017). **Seriousgame classification.** **serious.gameclassification.com**. Consulté le 10 février 2017, de <http://serious.gameclassification.com>

Lamy, C. (2016, 28 Septembre). **Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ?.** **lemonde.fr**. Consulté le 28 mars 2017, de [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle\\_5004677\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle_5004677_4408996.html)

(2016, 27 Juin). **L'essentiel du jeu vidéo : le marché français du jeu vidéo en croissance (étude du S.E.L.L.).** **afjv.com**. Consulté le 28 mars 2017, de [http://www.afjv.com/news/6455\\_le-marche-francais-du-jeu-video-en-croissance.htm](http://www.afjv.com/news/6455_le-marche-francais-du-jeu-video-en-croissance.htm)

# INDEX DE MOTS-CLÉS

---



Technosciences.....	8	Sphère du jeu vidéo.....	58
Processus de communication.....	11	Escape Games.....	61
Feedback.....	14	Patrimoine.....	63
Rapport homme/machine.....	16	Marché de la musique.....	64
Boucle dialogique.....	20	Phénomène de culturalisation.....	68
Motivations de jeu.....	23	Secteur de l'édition.....	71
Notion d'apprentissage.....	26	Consommation et dépenses.....	72
Flow.....	29	Géant de l'édition.....	74
Adaptation hédonique.....	31	Stratégies éditoriales.....	75
Processus kinésique.....	33	Historiques parallèles.....	76
Conscience du joueur.....	34	Légitimation.....	81
Améliorations psychométriques.....	37	Pénétration du marché.....	83
Théorisation des besoins.....	38	Bragelonne.....	84
Interprétation de l'objet culturel.....	41	Culture du gaming.....	86
Entités culturelles.....	44	Guides.....	87
Cinéma.....	45	Artbooks.....	91
Musique.....	47	Ouvrages narratifs.....	95
Art.....	49	Ouvrages analytiques.....	97
Littérature.....	51	Presse et édition.....	99
Industries Créatives et Culturelles.....	53	Actes de langage.....	104
Signification de la culture.....	55	Fonctions du modèle de Jakobson.....	105

# INDEX DE THÉORICIENS

---



Jean Caelen.....	8	François Rastier.....	42
Claude Elwood Shannon.....	11	Yves Chevaldonné.....	45
Warren Weaver.....	13	Alfred Krøeber.....	55
Norbert Wiener.....	14	Clyde Kluckhohn.....	55
Catherine Frété.....	27	Alice Louangvannasy.....	56
Guillaume Mazeau.....	28	Marie Viennot.....	72
Pascal Mériaux.....	28	Julian Alvarez.....	76
Mihály Csíkszentmihályi.....	29	Damien Djaouti.....	76
Gus Brandys.....	31	Clark Abt.....	76
Tilo Strobach.....	36	Bernard Jolivalt.....	77
Abraham Maslow.....	38	Philippe Vallotti.....	91
Virginia Henderson.....	39	Fanny Barnabé.....	102
Emmanuel Diet.....	41	Björn-Olav Dozo.....	102
Krzysztof Pomian.....	42	<i>Roman Jakobson.....</i>	<i>104</i>



# MENTIONS LÉGALES

---



L'ensemble des visuels illustrant ce présent mémoire ont été réalisés par mes propres moyens, sont libres de droit sous licence Creative Commons ou issues du domaine public. Les images utilisées sous licences ainsi que les contenus d'exploitation des licences sont à retrouver en intégralité sur les sites [Pixabay.fr](https://pixabay.com/fr/), [Commons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/), [Flickr.com](https://www.flickr.com/) et [Unsplash.com](https://unsplash.com/). Informations sur les licences à retrouver sur les pages internet aux adresses suivantes :

<https://pixabay.com/fr/service/terms/#usage>

<https://creativecommons.org/about/>

<https://www.flickr.com/commons/usage/>

<https://unsplash.com/license>

L'ensemble des polices de caractères utilisées dans ce présent mémoire sont entièrement libres de droit. Les polices de caractères utilisées, [Roboto](#) et [Franklin Gothic](#) (couverture) ainsi que les contenus d'exploitation de leur licence sont à retrouver et à télécharger sur le site [Dafont.fr](https://dafont.fr/).

Cette création est mise à disposition selon le contrat :

« [Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) »  
disponible en ligne à l'adresse : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

