



# LIÈGE GAME LAB

*PERSPECTIVES ET THÉMATIQUES DE RECHERCHE • ANNÉE 2020-2021*

Laboratoire de recherche sur le  
jeu vidéo de l'Université de Liège  
[www.liegegamelab.uliege.be](http://www.liegegamelab.uliege.be)

# ***[RÉ]APPROPRIATIONS DU JEU VIDÉO***

## ***LE JEU VIDÉO EN AMATEUR***

La création de jeux vidéo en amateur peut être considérée comme une pratique culturelle, bien qu'elle ne soit que très rarement médiatisée et donc généralement exclue de ce qu'on appelle la *culture vidéoludique*. Les amateurs naviguent entre grammaire vidéoludique classique et projets originaux, entre démarches contestataires et célébrations de l'industrie en tant que fans.

## ***DÉTOURNEMENTS DU JEU VIDÉO ET PRATIQUES DE SUPERPLAY***

Né au sein de la culture des hackers, le jeu vidéo est historiquement lié à la pratique du détournement et de la réappropriation. Cette parenté s'illustre dans nombre de pratiques qui prolongent le jeu hors de son espace premier et investissent d'autres supports (fanfictions, modding, machinimas, etc.). Le jeu vidéo y est appréhendé par les joueurs, non comme une œuvre fermée à consommer, mais comme un outil pour créer à partir de.

## ***AVATAR ET CORPORALITÉS***

Autre forme d'appropriation, la relation entre le joueur et l'avatar de jeu vidéo pose plusieurs questions de recherche : identités virtuelles, personnalisation de l'avatar par le public, imposition de l'identité de l'avatar au joueur, etc. En privilégiant cet objet d'étude, différentes problématiques sont abordées, dont la question du rapport au corps virtuel (vu comme une enveloppe, une extension, ou encore une prothèse du corps réel), ainsi que le retour sur la notion d'immersion (employée de façon récurrente au sein des game studies).

Parce qu'il est une forme d'art populaire, le jeu vidéo a suscité chez de nombreux adeptes un besoin de (ré)appropriation vivace, qui a pu prendre au fil du temps différentes formes.

## ***PRATIQUES DE JEU SECONDAIRE***

Les différentes interprétations du cadre ludique par les joueurs donnent naissance à de multiples usages, parmi lesquels celui du *jeu secondaire* : une manière de jouer par *procuration* où participer à l'activité ludique ne nécessite pas nécessairement d'avoir une manette en main. Cette pratique du *regarder/jouer* se décline sous différentes formes qui témoignent d'un certain degré d'engagement dans le jeu. Elles constituent *de facto* une autre modalité du *jouer* dont les contours restent encore à définir.



# GRAMMAIRES & GENRES

Le jeu vidéo, s'il est bien l'objet de (ré)appropriations diverses, n'en reste pas moins un objet de design construit selon une multitude de grammaires : des logiques, codes, usages et perceptions du monde qui façonnent les créations vidéoludiques. Dans cette optique de recherche, plusieurs thématiques du laboratoire interrogent la structure interne des jeux vidéo comme objet de réflexivité.

## LE JEU VIDÉO COMME LANGAGE

Le jeu vidéo étant de plus en plus désigné comme un média (et non plus seulement comme un jouet), il est devenu courant de le penser comme un acte de communication voire de le désigner comme un (ensemble de) langage(s). La publication et la popularité de différents outils créatifs de jeux vidéo tendent à renforcer cette idée. En effet, ces dispositifs mettent généralement à disposition du public un ensemble d'éléments que l'utilisateur n'a qu'à sélectionner et à disposer dans son niveau en cours de création pour qu'ils soient fonctionnels. Ces éléments sont bien souvent des assemblages d'images, de sons, mais aussi de règles qui régissent les interactions entre les éléments et avec le joueur. Pour filer la métaphore langagière : ces règles sont analysables comme des lignes de programmation, mais aussi, et surtout, comme des règles de syntaxe et de grammaire constituant ainsi un langage formel.

## GENRES VIDÉOLUDIQUES

Nous affinons, au quotidien, nos perceptions du monde à l'aide d'outils de diverses natures. Qu'ils soient matériels ou conceptuels, ces outils participent à faire sens, à créer de l'ordre là où semble régner le chaos. Parmi eux, la classification générique possède une place prépondérante. Outil heuristique par excellence, la typologie contribue à la construction des schèmes mentaux nécessaires à la compréhension de phénomènes complexes, mais aussi à la réalisation des tâches variées de notre commun. Cet angle de recherche interroge la construction, les effets et la réception des genres vidéoludiques et de leurs objets.

## NARRATION DE JEU VIDÉO

L'ambition de cet angle de recherche est d'apporter un éclairage neuf et structuré à une question de recherche relativement ancienne : la capacité du jeu vidéo à élaborer et à transmettre un récit. Cette problématique en cache en vérité une autre, de première importance : la narration constitue-t-elle un axe opportun pour rendre compte des spécificités du jeu vidéo en tant que produit culturel ? Il s'agit ici de recenser et de décrire l'ensemble des moyens dont dispose le jeu vidéo pour transmettre une histoire ainsi que les modalités d'activation de ces moyens par les joueurs.

## ESPACE VIDÉOLUDIQUE

Qualifié d'espace *abstrait*, l'espace vidéoludique répond au moins à trois dimensions selon la typologie de H. Lefebvre : il est géométrique, construit par planification et précède le procédé de lecture ; il est optique, perceptible la plupart du temps avant tout par les yeux ; et politique, en témoignent les nombreuses recherches sur la représentation de la *masculinité militarisée* (Kline). C'est donc tout naturellement que l'espace vidéoludique constitue une thématique de recherche importante, traversant plusieurs problématiques et méthodologies distinctes.

# CULTURE VIDÉOLUDIQUE

Dans le domaine universitaire, le jeu vidéo est tantôt étudié en tant qu'objet (un système de règles, un ensemble d'oeuvres), tantôt en tant que pratique (type d'expérience ou phénomène social). L'approche que les membres du Liège Game Lab proposent selon cet angle de recherche est autre : elle se construit sur l'étude de ce qui émerge *autour du jeu*, c'est-à-dire de la culture vidéoludique dans son ensemble.

## HISTOIRES DU JEU VIDÉO

Vue d'aujourd'hui, l'histoire du jeu vidéo n'a pas l'air bien mystérieuse. Pourtant, cette histoire a priori linéaire, faite de progrès techniques et de conquêtes commerciales, n'est finalement qu'un grand récit produit par l'industrie à son propre service : fausse, orientée et trompeuse. Car tout bien considéré, de quels objets fait-on l'histoire ? Quelle focale adopter ? Cet angle de recherche ne propose pas d'étudier *une* histoire du jeu vidéo, mais *des* histoires du jeu vidéo, l'enjeu majeur étant de les problématiser, de montrer le travail de l'historien et de mettre en exergue les problèmes liés aux sources.

## PRESSE SPÉCIALISÉE

À l'instar de la musique actuelle ou du cinéma, le jeu vidéo a logiquement bénéficié d'une presse spécialisée assez tôt dans son histoire. Recourant dans un premier temps à des journalistes venus de l'informatique et des loisirs électroniques, la presse vidéoludique est devenue dès les années 1990 le refuge d'une communauté de rédacteurs atypiques, qui voyaient dans leur profession l'occasion de s'amuser, entre jeux de mots, blagues et essais stylistiques incongrus. Le rachat de cette presse par de grands groupes et l'émergence d'internet vont redessiner le champ journalistique vidéoludique de manière indéniable.

## TRADUCTION ET LOCALISATION DU JEU VIDÉO

Le jeu vidéo est un média particulièrement mobile au niveau mondial, ce qui nécessite de le traduire dans de nombreuses langues. Aujourd'hui, le volume de textes de jeu vidéo traduit est énorme. Bien que des stratégies et défis considérés dans une certaine mesure comme spécifiques à la traduction de jeu vidéo aient été identifiés, ce domaine de recherche ne bénéficie pas encore d'une attention suffisante de la part des traductologues. Comme illustrés dans de trop rares ouvrages portant sur le sujet, la traduction vidéoludique requiert une grande polyvalence de la part des traducteurs et présente des difficultés variées.

## HISTOIRE PATRIMONIALE BELGE

Jusqu'à présent, aucune histoire patrimoniale n'a été réalisée en Belgique. C'est pourquoi, dans cet angle de recherche, il est question d'élaborer de premières pistes et considérations méthodologiques de manière à permettre le développement d'une historiographie du jeu vidéo belge.



## **LIÈGECRAFT : JEU VIDÉO, AUTONOMISATION ET ESPACE PUBLIC**

En 2018, le Liège Game Lab, en collaboration avec le Digital Lab et avec le soutien de la Maison des Sciences de l'Homme, a lancé LiègeCraft, un dispositif exploratoire de *jeu-recherche-crédation* dans lequel des citoyens sont invités à s'approprier un quartier de Liège en le recréant dans un jeu vidéo. Ce projet participatif a deux objectifs. D'abord, il cherche à créer un espace de dialogue entre citoyens au sujet du développement de l'espace public de la ville de Liège et ainsi favoriser la démocratie culturelle. Ensuite, il doit être le lieu d'expérimentations et d'observations venant nourrir les recherches du laboratoire au sujet de la participation citoyenne et ludique à la vie politique.

## **LITTÉRATIE VIDÉOLUDIQUE**

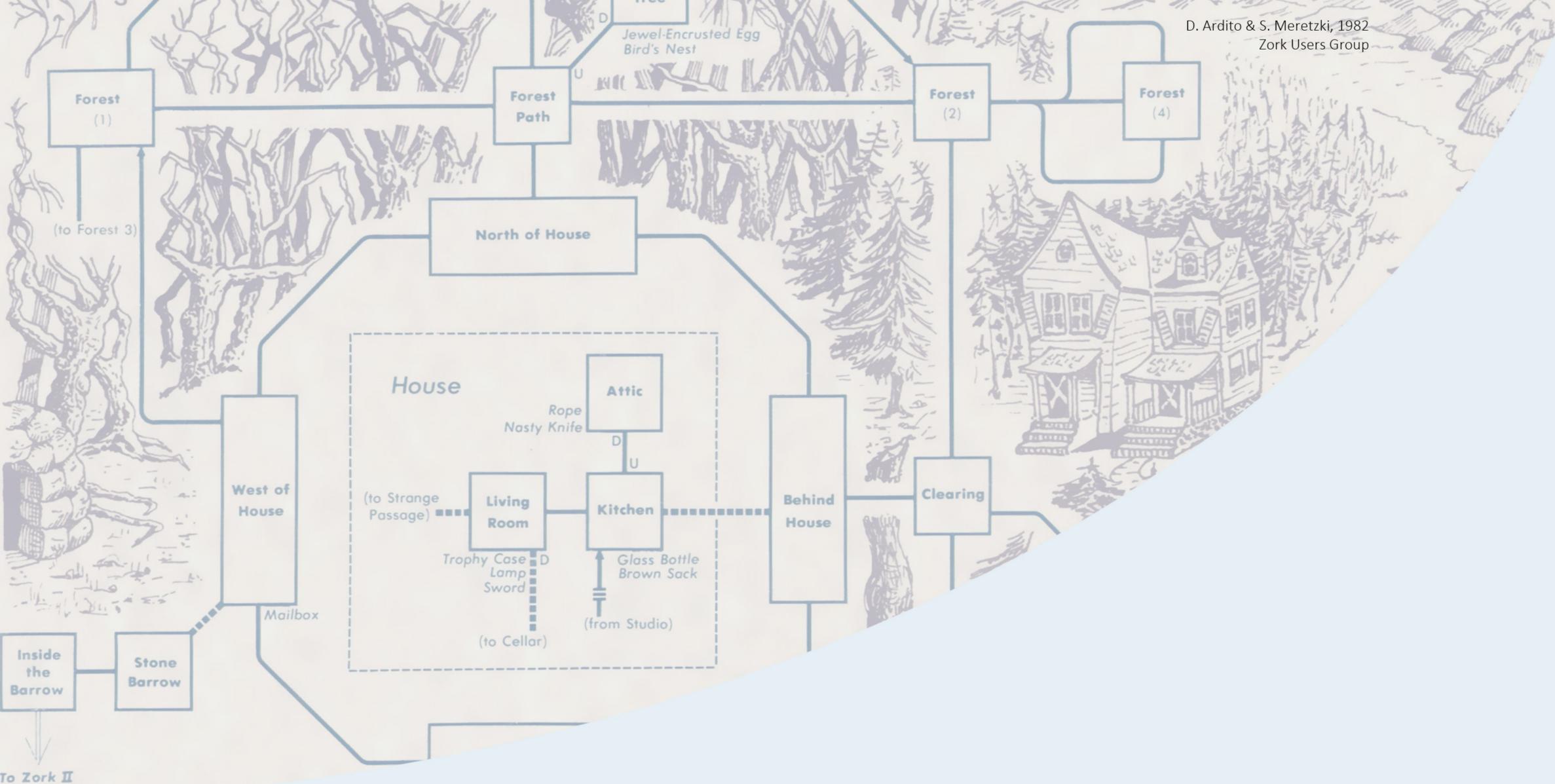
Le concept de littératie désigne l'ensemble des compétences et aptitudes afin d'évoluer dans le monde contemporain de manière critique et autonome. Appliquée au jeu vidéo, l'étude de la littératie vise à interroger les pratiques de terrain mobilisant le médium vidéoludique dans des dispositifs pluriels, allant de l'enseignement supérieur aux animations de proximité.

## **USAGES PÉDAGOGIQUES DU JEU VIDÉO**

Le laboratoire participe régulièrement à la réflexion quant aux mobilisations du jeu vidéo dans des contextes pédagogiques. Cette thématique se formalise, entre autres, par la création de prototypes de jeux par des logiciels de créations ou l'adaptation de jeux vidéo existants à des finalités pédagogiques ou didactiques. À cet effet, le Liège Game Lab participe notamment au projet européen BetterGeoEdu, dispositif pédagogique mis en place par le SGU - Geological Survey of Sweden et supervisé par le EIT Raw Materials, visant à utiliser un mod de Minecraft pour enseigner la géologie.

# **MÉDIATION ET JEU VIDÉO**

La médiation désigne un ensemble de théories et pratiques visant à construire une *entremise*. La médiation vidéoludique, spécificité du numérique, a pour but de mettre en relation des animés d'origine hétérogène avec les bases et fondements de la culture vidéoludique. Loin de constituer une approche verticale, nos recherches et recherches-actions en médiation invitent chercheurs, professionnels et publics à produire des ponts entre le milieu scientifique et les problématiques de la Cité.



## LITTÉRATURE ET JEU VIDÉO

Si la littérature scientifique s'intéresse de plus en plus au jeu vidéo, ce n'est pas forcément le cas au sein de la littérature de fiction. Il est pourtant possible d'établir différents liens entre jeu vidéo et littérature : l'analyse de la présence et de la fonction narrative du livre au sein du jeu ; la transécriture qui transpose le jeu vers une forme littéraire ; la transmédiation qui utilise plusieurs médias, dont le livre, pour étoffer l'univers fictif avec des contenus différents, etc. Comment le jeu vidéo, perméable à la littérature, révèle-t-il son hybridité essentielle ?

# JEU VIDÉO ET AUTRES MÉDIAS

Parler de *culture* du jeu vidéo pose immédiatement la question du rapport entre celle-ci et d'autres cultures, qui sont véhiculées par d'autres médias. Tout au long de son histoire, le jeu vidéo s'inspire, se rapproche et se différencie tour à tour de la littérature, du cinéma et de la musique. De ce va-et-vient témoignent de nombreux objets hybrides, situés à l'entre-deux entre le jeu vidéo et d'autres formes : aventure hypertexte, visual novel, film interactif, jeu de rythme et musical.



# LIÈGE GAME LAB

Littérature, cinéma, télévision, bande dessinée... L'Université, avec des traditions plus ou moins longues, enseigne l'histoire de ces pratiques, s'interroge sur leurs acteurs, leurs modes de production et de fonctionnement, leur économie... Aujourd'hui, un autre objet culturel fait son entrée dans les auditoriums et prend ses marques aux côtés de ces aînés : le jeu vidéo. Lui aussi possède déjà une histoire, des acteurs, des publics, une presse spécialisée et une économie florissante. Mais ils restent mal connus : la recherche scientifique à leur sujet s'est imposée il y a peu de temps. Pourtant, entre le krach de l'industrie en 1982 et l'apparition de la PlayStation en 1995, le jeu vidéo est passé du statut de jouet réservé aux enfants à celui de loisir de masse. En 2015, il a enfin rejoint les bancs de l'Université de Liège comme l'avait fait avant lui le cinéma dans les années 1970 et la bande dessinée dans les années 1990.

Créé en 2016, le Liège Game Lab est un collectif destiné à la recherche, l'enseignement et la médiation sur le jeu vidéo à l'Université de Liège. Ses membres se sont donné des objets et/ou des perspectives méthodologiques qui s'écartent des options traditionnelles des game studies. Ils dispensent notamment un cours de jeu vidéo constitué d'une partie théorique sur ses aspects culturels et d'une partie expérimentale, où les étudiants apprennent en jouant à différentes œuvres vidéoludiques. Le collectif de recherche mobilise également son expertise dans le cadre d'expositions ou d'ateliers, comme LiègeCraft, qui propose aux participants de se réapproprier l'espace urbain à travers Minecraft, en passant par de la *formation-conseil* pour des projets de développements d'applications, de jeux vidéo classiques ou en réalité virtuelle ou des activités et formations autour de la *médiation numérique*. Plusieurs thèses de doctorat et de nombreuses recherches scientifiques, étudiant le jeu vidéo comme objet culturel, ont été déposées ou sont en cours de rédaction.

Retrouvez-nous sur notre site : [liegegamelab.uliege.be](http://liegegamelab.uliege.be)

Contact : [alexis.messina@uliege.be](mailto:alexis.messina@uliege.be)

*Liège Game Lab*  
Digital Lab de la Province de Liège,  
Rue des Croisiers, 17  
B-4000 Liège (BE)

