



LE MÉDIUM VIDÉOLUDIQUE
 COMME (GÉNÉRATEUR DE) DISCOURS :
 RETOUR SUR LE COLLOQUE INTERNATIONAL
 « LES LANGAGES DU JEU VIDÉO »

Si, en octobre 2017, le colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique » avait notablement contribué à initier un projet de collaboration entre les différents laboratoires académiques de la francophonie dédiés à l'étude du jeu vidéo – qui a abouti l'année suivante à l'alliance *Franjeu*¹ ainsi qu'à un autre colloque organisé par le Liège Gamelab –, le colloque « Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu » a résolument transformé cette même collaboration en un rendez-vous annuel. Organisé par l'UNIL Gamelab avec le soutien de la Faculté des lettres (UNIL) et du Collège des Humanités (EPFL), ce colloque s'est tenu à l'Université de Lausanne du 24 au 26 octobre 2019, proposant à des chercheurs suisses, français, belges et québécois de développer un espace de réflexion qui prend pour dénominateur commun le langage vidéoludique.

C'est Selim Krichane du Gamelab lausannois qui a ouvert le colloque, rappelant que la question du langage était présente avant même l'essor et l'institutionnalisation du champ des *game studies* – notamment dans les travaux d'Espen Aarseth² – tout en insistant sur le fait que cette rencontre n'avait pas pour but d'isoler une langue qui serait spécifique au médium vidéoludique, mais « d'envisager l'ensemble des processus par lesquels [...] les pratiques des jeux vidéo produisent du sens pour ses usagers et ses communautés »³. Si les chercheurs du colloque se sont tous appliqués – dans une certaine mesure – à adopter une telle perspective lors de leur intervention, il est possible de dégager trois axes analytiques principaux⁴, en fonction de la manière dont chacun a assimilé le jeu vidéo à un discours/langage : (1) les jeux vidéo comme systèmes de langages, envisagés à partir d'une œuvre ou d'un corpus, tant au niveau du code que des pratiques de *design* (d'interfaces, d'interactions, graphiques, etc.) ; (2) les jeux vidéo comme langages interconnectés à leur contexte culturel, linguistique et médiatique ; (3) et enfin les jeux vidéo comme « instigateurs » de productions discursives dans l'espace social (conversations, journaux, Internet, etc.).

¹ Franjeu est l'alliance des différents laboratoires francophones qui étudient le médium vidéoludique, dont l'objectif est de faciliter les échanges et les collaborations de recherche. Site Internet : <https://www.franjeu.org>.

² Par exemple : Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore/Londres, The John Hopkins University Press, 1997.

³ Selim Krichane, conférence inaugurale du colloque « Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu », Université de Lausanne, 24 octobre 2019. À une exception près, les interventions sont disponibles en ligne sur la chaîne YouTube *Lettres UNIL* (une *playlist* est à disposition).

⁴ Ces axes ne sont volontairement pas les mêmes que ceux de l'appel à communication (rappelés dans l'introduction de Krichane), à savoir (1) la programmation, (2) le *game design* et les interfaces, (3) la traduction et la localisation, (4) le paratexte et (5) les médias. Les conférences du colloque se situent souvent à l'intersection de ces cinq catégories, j'ai jugé bénéfique de dégager cette nouvelle tripartition.

- 5 Stéphanie Mader, « *Tetris* : quelle sera la prochaine pièce, ou comment un espace de conception minimal peut porter de nombreux discours », colloque « Les langages du jeu vidéo ».
- 6 Rémy Sohier, « Parcours de recherche-création sur la recherche d'un langage artistique de création vidéoludique : narration, comparaisons et remix de jeux », *idem*.
- 7 Damien Hansen, « Morphologie du jeu vidéo : le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu », *idem*.
- 8 Guillaume Grandjean, « Le langage du *level design* : un langage figuratif et figuré. L'exemple de *The Legend of Zelda* », *idem*.
- 9 Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, « Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique des tutoriels en réalité virtuelle », *idem*.
- 10 Barnabé le définit ainsi lors de la conférence : « une méthode qui permet de représenter les données d'une base de données sous la forme d'un nuage de points, donc [cela] permet de voir s'il y a des correspondances entre certaines variables [...] et globalement [cela] permet de faire des catégories, ici des catégories de tutoriels. »

COMPRENDRE ET ANALYSER LES JEUX VIDÉO COMME DES LANGAGES

La majorité des communications du colloque « Les langages du jeu vidéo » ont pris comme objet d'étude des œuvres vidéoludiques, afin d'en proposer de riches analyses herméneutiques. La notion de « langage » peut, par exemple, s'appliquer à l'analyse du code et des langages informatiques, en se concentrant notamment sur la façon dont il est possible d'« altérer » ces derniers pour provoquer de nouvelles significations. C'est le cas de la présentation de Stéphanie Mader qui s'est attachée au jeu *Tetris* (Alekseï Pajitnov, 1984)⁵. En créant trois versions du jeu qui, chacune à sa manière, déforme le code relatif à la génération de pièces, elle a transformé l'algorithme usuel – c'est-à-dire le système pseudo-aléatoire du sac à sept pièces – en trois variantes, visant soit à frustrer le joueur, soit à le récompenser, soit enfin à reproduire les logiques d'inégalité propres à la société capitaliste (plus on réussit, plus la génération de pièces est généreuse avec nous). D'autre part, l'artiste-chercheur Rémy Sohier est venu présenter son parcours de création dans le domaine des jeux vidéo⁶. Plusieurs de ses productions détournent le langage d'autres jeux au niveau du code informatique même, par exemple son *Slender Is in my Home* (Rémy Sohier, 2013) qui reprend et parodie le concept de *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012). Actuellement, il essaie de mettre en place un format de jeu qu'il nomme « Game Jockey », où il propose de « mixer » deux jeux en passant brutalement d'une séquence de *gameplay* à l'autre, sans qu'un changement de support physique ne soit nécessaire.

Le colloque a également été l'occasion d'accueillir trois conférences qui ont considéré les pratiques du *game design* comme une forme de langage, à savoir les interventions de Damien Hansen⁷, Guillaume Grandjean⁸, ainsi que du duo composé par Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo⁹. Chacune des présentations proposait d'envisager le caractère langagier du *game design* à un niveau spécifique. S'inspirant de la linguistique structurale, Hansen s'est penché sur les « ludèmes » (en référence aux « morphèmes »), soit les unités minimales productrices de sens dans un jeu vidéo, qu'il définit comme des objets plurisémiotiques – graphiques, sonores et mécaniques – qui, en se combinant, forment des « séquences » de jeu. Ce sont ces deux figures (ludème et séquence) qui lui permettent de tracer une première esquisse de « grammaire » du jeu vidéo. Grandjean a établi quant à lui un inventaire de formes vidéoludiques créatrices de sens, qu'il a repéré au niveau de l'organisation topographique des espaces de jeu dans la saga *The Legend of Zelda*. En étudiant l'évolution de l'architecture fonctionnelle des structures spatiales du premier opus de la série (Nintendo R&D4, 1986) à *Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017), il a démontré que ce langage topographique permet de générer des « injonctions navigatoires », qui ne se limitent donc pas aux cartes (telle la *mini-map*), ni aux dialogues. Enfin, Barnabé et Dozo se sont arrêtés sur un instant de jeu particulier : le didacticiel/tutoriel.

Grâce à une « analyse factorielle des correspondances »¹⁰ sur un corpus de jeux en réalité virtuelle, ils ont dégagé – à partir d’une grille de critères (niveau de diégétisation, temporalité, « évitabilité », etc.) – quatre grandes catégories de tutoriels. Ils ont repéré aussi deux motifs propres au langage des didacticiels en VR, à savoir l’existence d’un *hub* au lancement du jeu et la présence de « voix tutorielles » relayant les informations procédurales.

Il est également possible – comme deux conférences de ce colloque l’on fait – de comprendre le syntagme « langages vidéoludiques » plus littéralement, en se penchant non plus sur le code informatique ou le *game design*, mais sur la présence de mentions écrites au sein d’un ou plusieurs jeu(x). D’une part, Marine Wauquier a exposé son travail de recension de l’intégralité des écrits intraludiques de la saga *The Elder Scrolls*¹¹ (lettres, parchemins, grimoires...), éparpillés dans les mondes ouverts de ces différents jeux. Outre les premiers résultats analytiques qu’elle a présentés, comme la surreprésentation de certains genres textuels (les fictions), la chercheuse a pour objectif à long terme de cartographier des principes linguistiques proprement vidéoludiques. Jérôme Jacquin et Aris Xanthos, quant à eux, se sont arrêtés lors de leur intervention sur le jeu de cartes en ligne *Heartstone* (Blizzard Entertainment, 2014)¹² dans le but de démontrer comment les mentions écrites visibles sur les cartes – tant textes de « règle » (qui apprennent comment jouer) que textes d’« agrément » (qui élargissent la connaissance de l’univers fictionnel) – reflètent une tension économico-ludique pour les développeurs : une double contrainte de fidélisation des joueurs et de captation d’un nouveau public.

Certaines conférences ont également considéré les jeux vidéo eux-mêmes comme des formes de langages, tout en ayant pour particularité de se concentrer sur le joueur, soit sur le pôle de la « réception ». Durant son intervention, Maude Bonenfant a proposé de repenser une notion clef du champ des *game studies* – les « mécaniques de jeu » – à partir des concepts et des outils de la sémiotique¹³. Cela lui a permis de réfléchir à la manière dont « communiquent » le jeu et le joueur, ce dernier ayant en outre le pouvoir, grâce à diverses modalités interactives, de se réappropriier certaines mécaniques vidéoludiques en les détournant de leur fonction première¹⁴. De son côté, dans le cadre d’un projet de recherche-crédation en collaboration avec Gobliz Studio, Rémi Cayatte a présenté un modèle théorique – prenant appui sur la « roue des émotions de Genève » – visant à rationaliser l’apparition d’éléments procéduraux et de contenu narratif (restant cohérent diégétiquement)¹⁵. Le langage vidéoludique est par conséquent modifié de sorte à provoquer chez l’utilisateur certaines réactions émotionnelles, qu’elles soient – comme Cayatte le précise – « fictionnelles, viscérales, artefactuelle et/ou relevant du *gameplay* ».

Enfin, deux interventions se distinguent méthodologiquement de celles évoquées jusqu’ici, tout en restant analytiquement focalisées sur les œuvres vidéoludiques. Premièrement, celle de Carl Therrien et Jean-Charles Ray¹⁶, qui se sont tous deux attelés à présenter le

¹¹ Marine Wauquier, « Existe-t-il un genre de la quête dans *Skyrim* ? Essai de caractérisation linguistique du contenu textuel de *The Elder Scrolls* », *idem*.

¹² Jérôme Jacquin et Aris Xanthos, « L’évolution de la complexité linguistique dans un jeu de cartes numérique : l’exemple d’*Heartstone* », *idem*.

¹³ Maude Bonenfant, « Le langage du jeu vidéo : concevoir les mécaniques de jeu selon leurs modes de production de sens et leurs modes de mise en relation », *idem*.

¹⁴ À ce titre, Bonenfant donne l’exemple de joueurs de *Team Fortress* (Robin Walker, John Cook et Ian Caughley, 1996) qui utilisent les grenades de leur inventaire non pas pour éliminer leurs adversaires, mais pour se propulser eux-mêmes dans les airs (sans qu’ils ne soient tués par l’explosion).

¹⁵ Rémi Cayatte, « L’émotion comme moteur de jeu : mettre des mots sur une expressivité vidéoludique », colloque « Les langages du jeu vidéo ».

¹⁶ Carl Therrien et Jean-Charles Ray, « Comprendre les structures fondamentales et les configurations jouables dans l’histoire du jeu pour dynamiser la création future », *idem*.

- ¹⁷ Liège Game Lab, « Parlez-vous le Super Mario? La métaphore langagière mise à l'épreuve en recherche-jeu-crétion », *idem*.
- ¹⁸ Thomas Dedieu, « Indicible, injouable? La Shoah dans les fictions vidéoludiques », *idem*.
- ¹⁹ Vinciane Zabban, « Les langages des indépendances : quels appuis sociaux, techniques et épistémiques pour l'évolution récente des modes de production du jeu vidéo? », *idem*.
- ²⁰ Pierre-Yves Houlmont, « Traduire le jeu vidéo : une renégociation de langages », *idem*.
- ²¹ Ugo Ellefsen, « Normalisation des voix vidéoludiques radicales en traduction : étude de corpus sur le personnage en tant qu'interface subjective dans la localisation française du jeu vidéo », *idem*.

SHAC (Système Historico-Analytique Comparatif), un système d'annotation hébergé sur une plateforme web facilitant la découverte – via l'encodage de nombreux jeux vidéo – de configurations ludiques récurrentes dans l'histoire de ce médium. Cette présentation a été effectuée à partir d'un corpus annoté de jeux d'aventure et de « films interactifs », datant pour la plupart des années 1990. Si le langage vidéoludique est compris ici comme étant le résultat de figures de jouabilité fréquentes, il a été pris dans un sens beaucoup plus littéral lors de la conférence signée par le Liège Game Lab¹⁷. Les membres du laboratoire ont en effet tenté, via l'éditeur de niveaux *Super Mario Maker II* (Nintendo EPD, 2019), de recréer des figures de style littéraires (qu'elles soient syntaxiques, morphologiques ou sémantiques) dans un univers vidéoludique. Ce projet de recherche-jeu-crétion en équipe a permis, en somme, de montrer la productivité de l'appréhension d'un jeu vidéo « comme langage » à partir de l'exemple de *Mario*.

AU-DELÀ DU JEU : DES LANGAGES VIDÉOLUDIQUES EN CONTEXTE

S'il a été question, dans les conférences présentées jusqu'ici, de mobiliser la notion de « langage » au profit de l'analyse d'une ou de plusieurs production(s) vidéoludique(s), d'autres interventions se sont penchées sur la manière dont les langages des jeux vidéo sont dépendants d'un contexte spécifique. Qu'il s'agisse d'un contexte sociohistorique dans l'étude de Thomas Dedieu¹⁸, techno-industriel dans celle de Vinciane Zabban¹⁹, ou encore linguistico-sémiotique chez Pierre-Yves Houlmont²⁰ et Ugo Ellefsen²¹, l'objectif consistait à déplacer la question du langage hors du champ du seul *game design*. La communication de Dedieu s'est arrêtée sur les enjeux liés à la reconstitution de la Shoah dans les jeux vidéo. Selon l'auteur, les limites représentationnelles rencontrées par les *game designers* pour parler de l'Holocauste sont fortement liées à des pressions sociales et religieuses, implicites ou explicites. Dans le cas des exemples mobilisés, le jeu vidéo est singulièrement attaqué en raison de sa dimension interactive, soi-disant incompatible avec la représentation du génocide juif. La conférence de Zabban portait quant à elle sur les appuis sociaux, techniques et épistémiques des développeurs francophones de jeux indépendants. La sociologue constate qu'ils usent presque invariablement des mêmes outils de production, de distribution et qu'ils disposent des mêmes savoirs que les développeurs de jeux *mainstream*. De telles proximités favorisent une circulation des individus, mais aussi une relative uniformisation des langages vidéoludiques ; la popularité du moteur de jeu *Unity*, quasi systématiquement utilisé, y contribue d'autant plus. Enfin, les dernières interventions évoquées ci-dessus ont choisi d'adopter un angle traductologique pour penser les langages du jeu vidéo. Si celle de Houlmont s'est voulue généraliste en étudiant la sémiotique propre à la traduction vidéoludique, parcourant les relations qui lient deux langues (tensions, interactions, interdépendances) à partir d'une typologie d'équivalences

(dénotative, connotative, ludo-conatives, etc.), celle d'Ellefsen portait sur un exemple spécifique: le jeu *Tyranny* (Obsidian Entertainment, 2016). Par une analyse quantitative et comparative des dialogues anglais et français, il a montré la façon dont les normes traductionnelles ont, dans la version française, « déradicalisé » l'idéologie politique des personnages (fondée sur un axe allant de « loyal » à « chaotique »), ce qui a abouti à une neutralisation discursive.

C'est également en lien avec d'autres médias – ancrés eux aussi dans un contexte culturel et institutionnel déterminé – que les langages des jeux vidéo peuvent être analysés. C'est la tâche à laquelle s'est attelée pendant son intervention Hélène Sellier, qui a pris comme objet le *Visual Novel*²². En étudiant le langage typique de ce genre vidéoludique qui résulte de la « mise en tension entre jeu et récit », elle a assimilé le *Visual Novel* à une « culture médiatique » dont les œuvres se situent à la croisée de la littérature et du jeu vidéo, notamment par la présence d'éléments comme l'acte de lecture, la dimension audiovisuelle et l'interactivité (énigmes, histoires à embranchements, etc.). On peut trouver des échos entre le style « théâtral » que Sellier a dégagé du *Visual Novel* et la présentation d'Iñigo Atucha, ce dernier entamant sa conférence par une surprenante comparaison entre le théâtre expérimental, l'improvisation musicale... et une attaque de base militaire dans *Grand Theft Auto Online* (Rockstar North, 2013)²³. Cette approche intermédiaire lui permet de trouver une certaine « continuité morphologique des schémas d'action », autrement dit une récurrence de pratiques culturelles à travers le temps et divers langages médiatiques. Se concentrant pour sa part sur l'imposant univers transmédiatique de la saga *Star Wars*²⁴, Mathilde Savoie a choisi pour sa communication un axe analytique proche de celui de Sellier et d'Atucha. À travers l'étude de deux jeux vidéo se déroulant dans ce monde²⁵, elle a observé la manière dont la diégèse des films est remédiatisée en jeu, remarquant à quel point les références intertextuelles et les *topoi* présents dans ces deux œuvres sont redevables du contexte de production des jeux et de leur genre, la cohérence avec l'univers *Star Wars* dans son ensemble (notamment en termes de chronologie des événements fictionnels) n'étant en comparaison que secondaire.

LES LANGAGES DES JEUX VIDÉO EN SOCIÉTÉ

Si la seconde catégorie d'interventions élargissait la question des langages des jeux vidéo en l'étudiant en lien avec des contextes spécifiques, cette troisième et dernière catégorie s'éloigne d'autant plus des « textes » vidéoludiques dans la mesure où elle regroupe les présentations portant sur les discours « hors » des jeux vidéo – autrement dit, sur les discours que ces derniers génèrent dans la société. Le langage renvoie alors au langage « verbal » d'individus qui parlent de jeux vidéo et de leurs contenus. Seule la conférence du psychologue et psychothérapeute Niels Weber s'est intéressée à ce type de discours dans un cadre privé²⁶. Ce dernier a expliqué la méthode

²² Hélène Sellier, « Jeu vidéo et littérature : trouver un langage commun dans le *Visual Novel* », *idem*.

²³ Iñigo Atucha, « Improvisation, capital culturel et réécriture narrative : jouer au mode libre de *GTA Online* », *idem*.

²⁴ Mathilde Savoie, « Approches de remédiatisations vidéoludiques : les langages de la saga *Star Wars*... », *idem*.

²⁵ *Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003) et *Battlefront 2* (DICE, Motive Studios et Criterion Games, 2017).

²⁶ Niels Weber, « De l'importance sociale de s'entretenir de jeux vidéo. Raconte-moi *Tintin au Tibet* ou *Fortnite* », *idem*.

- ²⁷ Boris Krywicki, «Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques: la pluralité discursive comme résistances des journalistes spécialisés», *idem*.
- ²⁸ Francis Lavigne et Bernard Perron, «Petit métaguide de la critique vidéoludique», *idem*.
- ²⁹ Carl Therrien, Isabelle Lefebvre et Adam Lefloïc Lebel, «Le cadre publicitaire au cœur de la culture vidéoludique. Étude comparative des publicités imprimées dans *Computer Gaming World* et *Tilt*», *idem*.
- ³⁰ Ce terme provient de Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford et Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal/Kingston, McGill-Queen's University Press, 2003.
- ³¹ Pierre-Yves Moret et Michael Perret, ««J'ai trouvé ce passage "limite", mais j'ai beaucoup rigolé»: la couverture de jeux controversés par une émission spécialisée dans le paysage médiatique suisse romand», *idem*.
- ³² Samuel Coavoux et Noémie Roques, «L'authenticité sur parole. Les relations entre les *streamers* et leurs publics», *idem*.

– dite « narrative » – par laquelle il essaie d'amener les jeunes joueurs atteints d'hyperconnectivité à parler de jeux vidéo avec leurs parents. Pour éviter l'usuelle mécompréhension intergénérationnelle, il tente de créer un espace de communication partagé par les parents (souvent préoccupés par la violence des jeux) et les enfants (concentrés sur le *gameplay*). Les bienfaits de telles discussions peuvent être, selon Weber, tant sociaux que thérapeutiques, bien qu'il déplore la tendance actuelle à éviter à tout prix de frustrer les enfants, du côté des parents comme des développeurs.

Le langage vidéoludique a également une place prépondérante dans l'espace public, ce dont témoignent les nombreuses interventions du colloque axées sur le paratexte du jeu vidéo. À cet égard, trois conférences ont porté sur la presse vidéoludique spécialisée écrite. La première est celle de Boris Krywicki, qui s'est concentré sur la pluralité discursive des tests de jeux vidéo²⁷. Il a montré comment certaines revues, à l'instar du magazine *CanardPC*, se permettent de détourner – à travers l'humour, la surprise ou un « angle journalistique » resserré – les lourdes normes discursives qui pèsent sur les testeurs professionnels, tout particulièrement celle qui consiste à aborder le jeu dans son exhaustivité via des critères (essentiellement techniques) prédéfinis, tels que le rendu graphique, la jouabilité, etc. La deuxième conférence, présentée par Francis Lavigne et Bernard Perron, se situe dans la continuité de la précédente, puisqu'elle a traité des guides de rédaction de critiques vidéoludiques²⁸, qui prescrivent une vision normative de l'écriture critique, dont les conventions discursives ne sont par ailleurs jamais pleinement justifiées. La troisième conférence, proposée par Therrien et ses deux auxiliaires de recherche Isabelle Lefebvre et Adam Lefloïc Lebel, a étendu l'analyse de la presse au contenu visuel des publicités présentes au sein de revues spécialisées²⁹. Cette recherche quantitative a été l'occasion pour le trio de décrire les représentations publicitaires dominantes entre 1981 et 1996, qu'ils ont rattachées au paradigme culturel de la « masculinité militarisée »³⁰. L'étude rappelle que le langage sur le jeu vidéo passe aussi bien par l'usage des mots que celui d'images.

L'analyse de discours portant sur les jeux vidéo au sein de l'espace public a été prolongée d'une part par Pierre-Yves Moret et Michael Perret³¹, et d'autre part grâce à Samuel Coavoux et Noémie Roques³², qui ont respectivement présenté l'analyse d'une émission radiophonique suisse romande et la cartographie des trajectoires professionnelles des *streamers* de Twitch et YouTube. Les premiers ont exposé les résultats d'une analyse textuelle visant à montrer comment le présentateur Stéphane Laurenceau (responsable de l'émission d'actualité vidéoludique « Point Barre ») couvre des jeux qui ont été sujets à controverse. Pour *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), par exemple, Laurenceau ne fait que mentionner en amorce la polémique (contrairement à la presse généraliste qui se focalise sur cette dernière) afin de traiter par l'humour des sujets problématiques et de se concentrer essentiellement sur le *gameplay*, qui détermine selon lui la qualité du jeu. Coavoux et Roques constatent pour leur

part que ce sont les compétences oratoires des *streamers* (plus que leurs capacités de jeu) qui déterminent en grande partie leur succès. Sachant qu'il s'agit d'un secteur notablement concurrentiel, la fabrication d'un lien entre le public et le *streamer* – qui se base tout particulièrement sur des marques d'« authenticité » – se révèle cruciale.

POUR UNE ÉPISTÉMOLOGIE DES LANGAGES VIDÉOLUDIQUES

Seule la conférence de Bruno Dupont n'a pas encore été évoquée³³. Ce dernier s'est arrêté sur la « poésie *gamer* », c'est-à-dire la production d'écrits poétiques inspirés d'un ou plusieurs jeu(x) vidéo. Ces textes défient les normes de mise en page habituelles, notamment – pour certains – par l'intégration de dessins personnels ou de motifs topographiques issus d'univers vidéoludiques (dans la présentation même des textes). Selon Dupont, l'intérêt de ces œuvres³⁴ – au ton fortement nostalgique et souvent tournées vers l'expérience individuelle de jeu du poète – est de remettre en cause l'idée de « traversée » chère à la lecture traditionnelle, la « poésie *gamer* » demandant à être parcourue non pas linéairement, mais de façon contemplative et déambulatrice.

Ce dernier objet d'étude, à cheval entre œuvre poétique et œuvre vidéoludique, permet de clore ce tour d'horizon en illustrant l'incroyable adaptabilité de la notion de « langage » lorsqu'on l'applique aux jeux vidéo. Le caractère fondamentalement interdisciplinaire des *game studies* semble avoir trouvé une résonance particulièrement productive avec la question du langage. En effet, malgré la diversité des méthodes et des thématiques, tous les chercheurs ayant participé au colloque sont parvenus à s'approprier cette notion et à susciter la discussion ; ainsi, chacun a contribué à sa manière – tant dans l'étude des jeux eux-mêmes que dans leur situation contextuelle ou encore des productions discursives les entourant – à rajouter une pièce à l'épistémologie des langages de l'un des plus importants médias (aussi bien culturellement qu'économiquement) du XXI^e siècle.

³³ Bruno Dupont, « Quand les poètes parlent en jeu vidéo. La poésie *gamer* : anti-traversée et création de savoir », *idem*.

³⁴ Les deux principaux ouvrages de « poésie *gamer* » dont il a été question sont Seth Flynn Barkan, *Blue Wizard Is about to Die!*, Las Vegas, Rusty Immelman Press, 2004 ; Christian Schloyer, *Jump'n'Run*, Leipzig, Poetenladen Literaturverl, 2017.