



Nouveaux Cahiers de Marge 9 - 2025

Le dessous des cartes
et des petites choses
vidéoludiques

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

Voir grand pour étudier les petites choses vidéoludiques : pour un petit manifeste des *micro game studies* francophones

*Thinking Big to Study the Little Things in Videogames:
A Small Manifesto of the Micro Game Studies*

Esteban Giner

Charles Meyer

Martin Ringot

DOI : [10.35562/marge.1046](https://doi.org/10.35562/marge.1046)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

Voir grand pour étudier les petites choses vidéoludiques : pour un petit manifeste des *micro game studies* francophones

*Thinking Big to Study the Little Things in Videogames:
A Small Manifesto of the Micro Game Studies*

Esteban Giner

Enseignant coordinateur à Gobelins Paris, chercheur associé au CREM

Martin Ringot

Lead narrative designer chez Alt Shift, chercheur associé au laboratoire Marge

Charles Meyer

Maître de conférences à l'Université Côte d'Azur, Lirces,
chercheur associé au laboratoire Marge, OMNSH

Everything stays. Right where you left it.
Everything stays but it still changes. Ever so
slightly, daily and nightly, in little ways, when
everything stays¹.
Adventure Time, saison 7, épisode 13.

« En quelques jours, nous avons bâti cette nouvelle maison :
celle des *micro game studies*. » Ces mots de conclusion² avaient pour
objectif d'affirmer l'importance et la valeur des « petits travaux »

1. Rebecca Sugar, *Everything Stays*, 2015.

2. Actes du colloque *Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?*, université Jean-Moulin Lyon 3, 6-7 octobre 2022, Lyon.

dans le champ des études dédiées aux jeux vidéo, analogiques, sur table, avec une manette ou simplement du papier. Plutôt que de se concentrer sur des grands enjeux théoriques ou jugés « utiles » aux études des jeux, l'ambition des *micro game studies* est de réunir des travaux dédiés à l'étude du détail vidéoludique, du petit phénomène ludique, du minuscule *gameplay*, ou même de l'insignifiante discursivité de certains de ces objets. Ce qui fut constaté à nouveau lors de ces journées, c'est bien que le travail du chercheur ou de la chercheuse a cet aspect transformatif de révéler l'importance du plus petit des éléments d'un système, en l'occurrence des éléments ludiques.

C'est pourquoi ce dossier est consacré aux petites choses des jeux. Notre intention, en publiant les actes issus du colloque *Ces petites choses vidéoludiques : quelles perspectives pour les micro-game studies ?*, est d'affirmer l'importance de l'approche des *micro game studies*, ainsi que d'en pérenniser la dynamique. Découpés en deux dossiers, les actes de ce colloque sont un objet déjà bien étrange dans le paysage scientifique, mais peut-être que leurs lecteurs et lectrices constateront que l'étude du petit, lorsqu'elle est considérée avec autant d'égard que le grand, apporte également un certain émerveillement scientifique, pour ne pas dire un réenchantement même du travail académique.

3

Enjeux des *micro game studies*

En guise de conclusion d'un épisode³ racontant la vie tragique de deux des personnages principaux de la série *Adventure Time*⁴, Marceline se remémore une ultime chanson de sa mère dans laquelle cette dernière met l'emphasis sur les objets, laissés ici et là. Cette chanson est également une invitation à se focaliser sur les petites choses, comment elles changent afin de mieux constater le temps qui passe ou encore nos propres « itinéraires expérientiels », pour emprunter ici l'expression à Torben Grodal⁵, traduit par Bernard Perron⁶. De manière fortuite, cela fait également écho au projet anthropologique de James Deetz qui en 1977, par la publication de son ouvrage *In Small Things Forgotten*, écrivait :

3. Saison 7, épisode 13 : « *Flute Spell/The Thin Yellow Line* », réalisé par Andres Salaff et Adam Muto.

4. Pendleton Ward, *Adventure Time*, États-Unis : Cartoon Network, 2010-2018, 10 saisons, 289 épisodes de 23 min.

5. Torben Grodal, « Stories for Eye, Ear, and Muscles », dans B. Perron et M. J. P. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2*, Londres, New York, Routledge, 2008, p. 144.

6. Bernard Perron, *Silent Hill : Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture>Play », 2016, p. 7.

Il est terriblement important de se souvenir des « petites choses oubliées ». Car dans les choses apparemment petites et insignifiantes qui s'accumulent pour créer une vie, l'essence de notre existence est saisie. Nous devons nous souvenir de ces petites choses, et nous devons les utiliser de manière nouvelle et imaginative afin d'obtenir une appréciation différente de ce qu'est la vie aujourd'hui, et de ce qu'elle était dans le passé⁷.

Pourtant, cette invitation à se soucier du détail, des petites choses, et à les mettre en valeur est une difficulté académique. Comme l'évoque Steve Conn, une discipline comme l'histoire fait par exemple face à des problèmes d'échelle : si elle est compétente lorsqu'il s'agit de faire des généralisations, elle se retrouve en difficulté lorsqu'il s'agit d'étudier ce qui se situe à un niveau personnel, au plus proche des expériences individuelles⁸. L'une des réponses à ce problème fut alors l'émergence de la microhistoire, portée notamment par Carlo Ginzburg qui propose ce qu'il appelle un « paradigme indiciaire » en examinant « les détails les plus négligeables, et les moins influencés par les caractéristiques propres à l'école à laquelle appartenait le peintre : les lobes des oreilles, les ongles, la forme des doigts des mains et des pieds⁹ ».

4 Les études francophones des jeux peuvent également y être confrontées, dans une certaine mesure, d'où la problématique que nous avons adressée en publiant un appel dédié à l'étude de ces « petits » phénomènes. Si le champ a éminemment besoin de bâtir de grandes théories permettant la compréhension des jeux vidéo, nous promouvons également les petites choses composant « ce qui fait jeu ». Ce besoin du « petit » universitaire se ressent dans les sciences populaires, entendues comme une alternative aux sciences académiques¹⁰. Ces dernières sont à même d'aborder ce type de micro-problématiques. En témoignent par exemple les productions comme la série dédiée aux tropes

7. James Deetz, *In Small Things Forgotten: An Archaeology of Early American Life* [1977], New York, Anchor Books, 1996, p. 200. Nous traduisons.

8. Steven Conn, « Words or Things in American History? », I. Gaskell, S. A. Carter, *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 25.

9. Carlo Ginzburg, *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*, trad. Monique Aymard, Christian Paoloni, Elsa Bonan et Martine Sancini-Vignet. Paris, Flammarion, 1989, p. 140.

10. Bernadette Bensaude-Vincent, « Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 19-32, DOI : [10.4000/questionsdecommunication.368](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368).

vidéoludiques *Red Barrel*¹¹ du vidéaste essayiste PsEuDoLeSs1, de l'émission *Blow Up*¹² qui va s'attacher à une petite chose au cinéma par émission (les baisers, les échecs, les anniversaires, etc.) ou encore des comptes-catalogues sur les réseaux sociaux comme Can You Pet The Dog?¹³ et low poly animals¹⁴. De cette mise en perspective entre sciences académiques et sciences populaires naît deux besoins : celui de faire émerger les *micro game studies* et celui de faire entrer la culture matérielle et les petites choses du jeu vidéo dans la recherche académique.

S'ajoute à cela un rappel à la réalité, vécu lors de ces deux journées de colloque. Qui dit « petit » ne dit pas « simple » pour autant. Adresser cet « insignifiant signifiant » nécessite tout autant de rigueur que tout autre projet scientifique. Dans le cadre de cette première étape pour les *micro game studies*, il fallait donc d'abord définir les axes d'un tel projet. Le premier et peut-être le plus évident concerne l'étude des éléments directement signifiés aux publics et ce, dans le cadre d'une certaine unicité sémantique. Au-delà de la réalité informatique qui peut utiliser de multiples choses individuelles (code, modélisations, etc.), cet axe des *micro game studies* se focalise donc d'abord par exemple sur l'étude d'un personnage ou d'un objet plutôt que l'ensemble des éléments informatiques nécessaires à son existence dans une réalité vidéoludique. Cela peut être par exemple dans le but de revenir sur leur historicité (l'évolution d'un objet au sein d'une franchise ou d'un corpus plus large) ou encore sur leur affordance, ici comprise comme « une relation entre les propriétés d'un objet et les capacités de l'agent qui détermine comment l'objet pourrait éventuellement être utilisé¹⁵ ».

Le deuxième porte sur les « petites fonctionnalités » ou les petites interactions. Ici, il s'agit d'interroger directement les façons dont une audience a la possibilité de s'emparer d'une réalité ludique pour y faire l'exercice d'une certaine agentivité. Encore une fois, il n'est pas question d'avoir un regard macro sur

11. PsEuDoLeSs1, *Red Barrel* [émission vidéo], YouTube, 2013-2021, 15 épisodes, URL : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLxJ4mlxcEjWO1bFZRt-MmsdWkC81fFmSr1> [consulté le 24/11/2024].

12. Luc Lagier, *Blow Up* [émission télévisée], France, Arte, 2010-présent, 596 épisodes, 5-30 minutes, URL : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014095/blow-up/> [consulté le 24/11/2024].

13. Can You Pet The Dog? [compte sur X], X, URL : <https://x.com/canyou-petthedog?lang=en> [consulté le 24/11/2024].

14. Low poly animals [compte sur X], X, URL : <https://x.com/lowpolyanimals> [consulté le 26/11/2024].

15. Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things* [1988], édition révisée et enrichie, Cambridge, MIT Press, 2013, p. 11. Nous traduisons.

cette agentivité. Au contraire, elle se matérialise par des actions parfois seulement significatives pour l'audience lors d'un très court moment de jeu, comme lorsqu'elle s'amuse à caresser des animaux modélisés. Ainsi, les *micro game studies* proposent d'étudier les fonctionnalités au prisme de leur (inter)relations les unes avec les autres et ce, de sorte à dégager les façons dont les audiences s'en emparent et leur donnent une signification qui devient fondamentale, malgré leur échelle de grandeur au regard de l'expérience totale.

Enfin, le dernier axe des *micro game studies* propose d'embrasser clairement les aspects matériels des jeux en analysant les plus petits de ses éléments. Que cela soit par des composants, des plateformes ou des installations uniques, ce qui fait jeu et jeu vidéo permet de sonder les façons dont le support matériel intervient dans l'expérience (vidéo)ludique. La question de l'importance du matériel doit donc être soulevée, qu'il s'agisse des *inputs* (pourquoi la course par pression d'un *joystick* est-elle devenue un standard dans les jeux en monde ouvert ?), des contrôleurs (comment des solutions alternatives et/ou détournements artistiques questionnent les rapports humains-machine), ou des moteurs de jeu/programmes/etc. Ces observations rendent compte de la manière dont ces fragments créent des sentiers technologiques.

De fait, le projet de ces *micro game studies* francophones est défini par le croisement de la culture matérielle, que Gaskell et Carter définissent comme « les entités physiques qui résonnent avec des communautés d'humains¹⁶ » et les sciences du jeu. Faisant le parallèle avec l'invitation de James Deetz, ce premier dossier a pour ambition de reconnaître la valeur académique des petites choses (vidéo)ludiques : des détails, des éléments ou des phénomènes qui sont trop « petits » pour des recherches aux ambitions de généralisation et d'abstraction.

Ce dossier, comme celui à paraître dans un prochain numéro des *Nouveaux Cahiers de Marge*, est une première proposition francophone de rendre compte du petit dans le champ des études dédiées aux jeux et aux jeux vidéo. À leur niveau, les articles révèlent des problématiques inédites dans la recherche académique et tracent les premiers sillons d'une recherche qui s'annonce fructueuse et bénéfique pour la communauté scientifique.

Présentation des contributions

Après avoir souligné l'importance d'étudier tout ce qui relève du petit détail, il devient rapidement évident qu'une échelle de

16. Ivan Gaskell, Sarah A. Carter, *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020, p. 2. Nous traduisons.

petitesse (ou de modestie) émerge. Si une simple mécanique, un élément modélisé ou une ligne de code informatique symbolisent presque immédiatement une certaine idée du petit, il est tentant d'en prendre le contrepoint en commençant ce dossier par ce qui constitue sans doute la « plus grande » de ces petites choses : les moteurs de jeu. Ces logiciels de conception et de production permettent à toutes et tous de créer des expériences ludiques. Cependant, tous les moteurs ne cherchent pas à atteindre le réalisme d'une modélisation qui tromperait son public avec la réalité du monde physique, comme peut le promettre le moteur *Unreal Engine*¹⁷. De l'autre côté du spectre se trouvent des outils comme *Bitsy*¹⁸, un moteur dédié à la création de petits jeux simples, avec très peu d'interactions, seulement quelques couleurs et tout en pixel art. L'article de Leslie Astier propose une étude sur la naissance d'un tel outil et comment les créateurs et créatrices se le sont notamment approprié dans des contextes de production alternatifs tels que les *game jams*. Entre autres, il est question d'interroger comment la contrainte, liée à l'usage d'un tel outil, volontairement limité par son créateur, permet l'émergence d'expériences hautement significantes pour les créateurs et créatrices ainsi que, *in fine*, les publics qui font l'expérience de ces jeux.

7

Mais un moteur de jeu est un outil qui est employé à un niveau industriel et s'inscrit de ce fait dans des contextes de production parfois d'autant plus complexes qu'ils mobilisent des équipes de plusieurs centaines de personnes sur une temporalité s'étalant depuis la préproduction (l'étape durant laquelle les équipes pensent et définissent les produits sur lesquels elles vont ensuite travailler) jusqu'à la fin de la production (durant laquelle les équipes produisent effectivement l'objet jeu). Au sein de ces processus émergent des microphénomènes qui, rarement anticipés, deviennent des traces révélant les conditions de production. Dans son article, Hugo Montembeault propose une étude des *glitches* vidéoludiques comme autant de petits éléments permettant de mieux comprendre un contexte de production dans son ensemble. Ce faisant, l'étude spécifique de ces phénomènes rappelle également les publics à la matérialité, informatique, des jeux vidéo.

Si les *glitches* peuvent être des éléments "spontanés" ou, dans tous les cas, imprévus, les équipes de développement intègrent de nombreux petits éléments de sorte à orienter la coconstruction d'une expérience ludique partagée. C'est le cas des « aboiements »

17. Tim Sweeney, *Unreal Engine* [moteur de jeu], Epic Games, C++, Blueprint, 1998.

18. Adam Le Doux, *Bitsy*, 2016, URL. : <https://www.bitsy.org/> [consulté le 26/11/2024].

ou *barks* pour lesquels Alice Dionnet consacre une réflexion. Il s'agit de petites phrases énoncées par des personnages non-joueurs figurants, doublées ou non, qui permettent d'apporter des éléments de récits sans pour autant interrompre l'action. En étudiant les « aboiements » des gardes et des miliciens du jeu *Dishonored*¹⁹, Alice Dionnet analyse les façons dont ces petites phrases structurent l'expérience du public joueur. En effet, ces paroles permettent de fournir des informations contextuelles tout en signifiant et en projetant les personnalités fictionnelles différentes d'un garde à un autre. L'expérience du public joueur se retrouve alors orientée au cours d'une session de jeu par ces petites choses, d'où l'importance de les étudier afin de comprendre l'une des façons que les structures ludiques ont de cadrer l'expérience.

8 Les *barks* étant un outil incontournable pour donner vie à un univers de jeu, il nous a semblé pertinent de faire se répondre la contribution d'Alice Dionnet avec celle d'Aurélie Huz et Hélène Sellier, qui proposent une approche systémique et poétique de ces « petites phrases ». En effet, cet élément de détail narratif remplit plusieurs fonctions simultanément selon un régime ludique et diégétique : ces phrases permettent ainsi d'informer le joueur ou la joueuse des intentions immédiates du personnage qui la prononce, tout en apportant des informations sur le monde fictionnel dans lequel se déroule l'action. Les autrices mettent en évidence un troisième régime qu'elles qualifient de réflexif. Ce qu'elles appellent « méta-barks » sont des phrases dont le but est de remettre en question la cohérence narrative du monde ludique. Par cet axe, Aurélie Huz et Hélène Sellier proposent une définition du *bark* comme objet marginal, dans lequel elles observent un certain potentiel expressif et politique. En revenant sur l'expérience créative d'Hélène Sellier en tant que *narrative designer* sur le projet *RecovR*²⁰, les autrices montrent comment l'équipe créative s'est approprié le système de *bark* dans sa marginalité pour y souligner les rapports de pouvoir qui existent sur le lieu de travail. Les *barks* ont été utilisés dans ce *serious game* (un jeu dont l'intention est de former ou sensibiliser son public à une question donnée) comme un espace de liberté expressive qui permet, comme c'est souvent le cas dans les espaces marginaux, une forme de subversion.

En rassemblant des contributions sur les moteurs de jeux, les phénomènes impromptus ou des éléments de design marginaux, ce dossier s'est jusqu'à présent concentré sur des petits éléments distincts. Or, les *micro game studies* sont également un

19. Arkane Studios, *Dishonored*, 2012.

20. The Seed Crew, *RecovR*, 2022.

angle intéressant pour l'analyse comparée ou pour interroger des sentiers artistiques et technologiques. Malgré leur intention de se restreindre de sorte à ne pas généraliser une réflexion, cela reste une possibilité ouverte aux chercheuses et chercheurs de documenter la manière dont un petit phénomène ou un petit corpus de jeux peut également orienter scientifiquement une réflexion sur un sujet plus général. En l'occurrence, c'est ce type de travail que nous propose Charlotte Courtois. En effet, l'autrice a fait des jeux pornographiques un corpus de recherche privilégié, en travaillant particulièrement sur des jeux pornographiques sortis durant la décennie 1980 et faisant partie des ludothèques de la ZX-Spectrum et du Commodore-64. Dans son article, elle pose la question suivante : comment la notion « petit jeu » réinterroge-t-elle celle de genre vidéoludique ? En effet, elle constate à travers son corpus que réunir un corpus sous la dénomination de « petit jeu », du fait de la durée de leur expérience ou de leurs mécaniques limitées, remet en cause les genres dans lesquels ils étaient inscrits auparavant. Elle observe de fait que les genres doivent rester contextuels et être constamment interrogés. Outre la perspective scientifique, la focale sur ces « petits jeux » que l'article propose peut également être lue comme un manifeste promouvant les expériences courtes, moins techniques, moins énergivores que les expériences dites « grand public ».

Si cette première moitié des actes du colloque a été l'occasion de nous concentrer sur les contextes de conception et de production d'un jeu vidéo et de la manière dont les petites choses sont structurantes dans le résultat final, le dernier article de ce volume permet de clore cette réflexion en recentrant le propos sur la manifestation concrète du monde de jeu et de ce qu'elle suscite. C'est ainsi que Laura Goudet s'intéresse au potentiel horrifiant de l'espace des toilettes dans le jeu vidéo d'horreur. En choisissant un espace clos minimal et marginal, tel que les toilettes, comme objet d'étude, l'autrice propose d'isoler le phénomène d'horreur et de le questionner dans un contexte circonscrit. Après avoir analysé la manière dont cet espace particulier dans les jeux d'horreur permet de comprendre le phénomène de claustrophobie et de topophobie, Laura Goudet propose de rattacher cette émotion particulière à la perception d'une hétérotopie. Les toilettes constituent souvent un espace isolé du reste du monde diégétique, perçu à la fois comme un refuge, une parenthèse entre deux phases de jeu stressantes, mais aussi, par contraste, comme des lieux qui accroissent le malaise procuré par le jeu. En mettant l'accent sur cet espace marginal et souvent négligé par la recherche, Laura Goudet en souligne la centralité à la fois diégétique et ludique.

Bibliographie

BENSAUDE-VINCENT Bernadette, « Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 19-32, DOI : [10.4000/questionsdecommunication.368](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.368).

DEETZ James, *In Small Things Forgotten: An Archaeology of Early American Life* [1977], nouvelle édition révisée et enrichie, New York, Anchor Books, 1996.

GASKELL Ivan, CARTER Sarah A., *The Oxford Handbook of History and Material Culture*, New York, Oxford University Press, 2020.

GINZBURG Carlo, *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*, trad. Monique Aymard, Christian Paoloni, Elsa Bonan, Martine Sancini-Vignat, Paris, Flammarion, 1989.

GRODAL Torben, « Stories for Eye, Ear, and Muscles » dans PERRON B., WOLF M. J. P., *The Video Game Theory Reader 2*, Londres, New York, Routledge, 2008.

10

NORMAN Donald A., *The Design of Everyday Things* [1988], édition révisée et enrichie, Cambridge, MIT Press, 2013.

PERRON Bernard, *Silent Hill : Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques, coll. « Lecture>Play », 2016.

Can You Pet The Dog? [compte sur X], X, URL : <https://twitter.com/CanYouPetTheDog> [consulté le 24/11/2024].

Low poly animals [compte sur X], X, URL : <https://twitter.com/lowpolyanimals> [consulté le 24/11/2024].