



Nouveaux cahiers de Marge 11 - 2026

Fabrique collective des
films et des jeux vidéo

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin
Lyon 3

Vertiges pataphysiques et petites choses vidéoludiques : pour un ouvroir de recherches potentielles

*Pataphysical vertigos and trivial video game matters:
toward a workshop on potential research*

Esteban Giner

Charles Meyer

Martin Ringot

DOI : [10.35562/marge.1351](https://doi.org/10.35562/marge.1351)



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

Vertiges pataphysiques et petites choses vidéoludiques : pour un ouvroir de recherches potentielles

*Pataphysical vertigos and trivial video game matters:
toward a workshop on potential research*

Esteban Giner

Enseignant coordinateur à Gobelins Paris, chercheur associé au CREM

Charles Meyer

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

Martin Ringot

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

Dans un essai vidéo publié en 2024 sur la plateforme *YouTube*, l'essayiste Any Austin pose une question aux semblants anodins : « où se jettent les rivières d'Hyrule ?¹ » Ici, le pays mentionné est celui dans lequel se déroule l'action des jeux *The Legend of Zelda: Breath Of The Wild* et *Tears of The Kingdom* (Nintendo, 2017, 2023). Si la question peut sembler remarquablement futile, il est difficile d'omettre sa réception particulièrement favorable pour les publics. Avec quelque 4,7 millions de vues au moment de l'écriture de ce texte, le vidéaste a pu partager quelques-unes de ses observations sur la topographie d'un pays fictionnel, mais qui a bien nécessité le travail d'équipes entières de production et ce, sur de longues années. Pour les *micro game studies*, cet exemple

1. Any Austin, « Where Do Hyrule's Rivers Go? », *YouTube*, 1^{er} août 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gcS1HIci4hQ> [consulté le 16 juillet 2026].

nourrit l'argument selon lequel le focus sur le détail renforce le lien entre des méthodologies de recherches complexes et chronophages et des publics dont l'intérêt manifeste souligne la pertinence de ces questions qui peuvent sembler triviales.

Pour tout lecteur et lectrice du présent dossier, ce type de problématique pourrait s'éloigner d'un traitement scientifique et académique. Or, ces sujets mettent en exergue l'importance de comprendre le quotidien des objets, des expériences et comment cette compréhension amène des réponses scientifiques. Dans une certaine mesure, le premier dossier issu du colloque *Ces petites choses vidéoludiques : quelles perspectives pour les micro game studies* ?² soutenait déjà la réponse que les *micro game studies* sont une passerelle entre une compréhension quotidienne et une compréhension scientifique. Ici, nous faisons explicitement référence aux propos de Lev Vygotski qui distinguait les concepts quotidiens des concepts scientifiques³. Si les premiers proviennent d'une activité pratique et immédiate, les seconds se développent au cours d'un processus éducatif. Les *micro game studies* permettent la mise en place de ce processus tout en regroupant des communautés de pratiques aux enjeux de recherche différents. Réunies autour de questions aux semblants anodins, elles permettent de fournir des réponses qui deviennent structurantes pour le champ.

En effet, les productions médiatiques produites par des internautes créateurs et créatrices sont les témoins de cet intérêt pour l'effort à l'égard de sujets quotidiens, ou « de niche ». La progression fulgurante du vidéaste Ego⁴ en est peut-être l'un des exemples les plus proches de la médiasphère francophone dédiée au jeu vidéo⁵. De manière générale, de nombreux exemples illustrent cette progression des publics à s'engager sur des petits sujets. Zeph et Ramos, deux créateurs et essayistes, se sont spécialisés

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

3. Lev Vygotski, *Pensée et langage* [1934], 4^e édition, La Dispute, 2013, URL : <https://shs.cairn.info/pensee-et-langage--9782843033018?lang=fr> [consulté le 16 juillet 2026].

4. Vincent Manilève, 11 avril 2026, « À Avignon, Ego, maître du *storytelling* sur YouTube dévoile son visage et ses ambitions », *Le Monde*.https://www.lemonde.fr/pixels/article/2026/04/11/a-avignon-ego-maitre-du-storytelling-sur-youtube-se-devoile_6679369_4408996.html [consulté le 16 juillet 2026].

5. Esteban Giner, « Entre structuration des pratiques et circulations des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques », dans S. Genvo et Th. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 421-431, DOI : [10.4000/books.pulg.26444](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26444).

dans la présentation et l'analyse de jeux qu'ils considèrent comme « bizarres » comme en témoigne leur essai intitulé *The Weird Games Manifesto*⁶⁷. Cette volonté affirmée de leur part à analyser l'étrange et le détail se traduit ensuite dans des productions dotées d'une certaine performativité de forme comme leur « Iceberg des jeux de pêche » dont les sources mises à disposition énumèrent 167 jeux vidéo ayant la particularité d'incorporer des mécaniques de pêches intégralement ou de manière parcellaire dans leurs expériences⁸.

Continuer à mobiliser des travaux populaires ou industriels serait également dans une certaine mesure un plaisir performatif dans le cadre de cet éditorial. Toujours de l'ordre du détail analysé de manière jusqu'au-boutiste, il serait possible d'évoquer des auteurs et autrices comme Mara qui réalisent des essais sur des jeux aux esthétiques atypiques, FitMC qui documente l'évolution de 2B2T, l'un des plus vieux serveurs anarchiques⁹ en ligne du jeu *Minecraft* et tant d'autres. Prolonger ce travail pourrait faire éventuellement l'objet de futures recherches.

Cependant, ce qu'il est fondamentalement pertinent de relever pour nous dans le cadre de ce nouveau dossier dédié au *micro game studies* ainsi qu'aux petites choses des jeux et des jeux vidéo, c'est qu'à travers l'évocation de toutes ces créations populaires, il nous est possible de faire émerger le constat que « le petit », comme focale d'analyse est non seulement heuristique, mais constitue également un ouvroir vers des champs d'études infinis et structurants. En effet, chacun des exemples mobilisés ici illustre des formes différentes d'infinis. Lorsqu'Any Austin se consacre à l'étude *infinie* d'un détail dans un seul jeu, Zeph et Ramos choisissent une forme d'infini liée à l'exhaustivité des sources mobilisées. Pourtant, tous adoptent une approche qui peut faire écho aux *micro game studies*. Ainsi, si l'éditorial du premier dossier dédié à l'étude des petites choses se consacrait davantage à la présentation de la démarche associée aux *micro*

4

6. Zeph et Ramo, « Weird Games Manifesto-Part 1 », *YouTube*, 13 septembre 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=34NVLRHsxSU> [consulté le 16 juillet 2026].

7. Zeph et Ramo, « Weird Games Manifesto - Part 2 », *YouTube*, 20 septembre 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oBrkdcVam4U> [consulté le 16 juillet 2026].

8. Zeph et Ramo, « Iceberg des Jeux de Pêche – Sources », *Zeph & Ramo*, 19 décembre 2025, URL : <https://twinpickstv.wordpress.com/2025/12/19/iceberg-des-jeux-de-peche-sources/> [consulté le 16 juillet 2026].

9. Dans le sens ici qu'il n'y a pas de modération sur le serveur, permettant tout type de comportement entre joueurs, l'intégration de robots ou d'autres joueurs non-humains, etc.

game studies, l'éditorial de ce second dossier, publié à une année d'intervalle, fait émerger une nouvelle caractéristique définitoire du champ. Les *micro game studies* regroupent un ensemble de problématiques, de protocoles et de méthodologies qui permettent d'appréhender le vertige scientifique que représente l'étude des jeux vidéo ainsi que les pratiques de leurs communautés. Puisque chaque détail peut se voir accorder toute l'estime légitime et scientifique à son étude, alors il peut devenir champ d'étude dont les réactions sont davantage de questions pour lesquelles il devient nécessaire de répondre.

Les articles présents dans ce nouveau dossier font état de cela. Ils nous confortent dans l'hypothèse que le travail scientifique est un processus par lequel des objets quotidiens deviennent significatifs. De plus, cette focale sur le petit à laquelle nous sommes attachés démontre également le plaisir d'investiguer des sujets juste pour le plaisir de mieux les comprendre. Il ne fait aucun doute que leurs travaux et leurs efforts sont les témoins d'un plaisir scientifique, ludique et peut-être 'pataphysique de comprendre le monde.

Présentation du dossier et de ses petits articles

5

Chacune des contributions à ces actes, comme pour le précédent volet, s'emploie à montrer ce qu'il est possible de tirer de détails, d'éléments minimes, dans la construction de la signification d'un jeu, de sa perception ou de sa connaissance partagée. Qu'il s'agisse d'éléments imperceptibles masquant la minutie de design qui les a précédés ou de fonctionnalités perçues comme triviales qui structurent pourtant l'expérience ludique, chaque auteur et autrice apporte sa petite pierre à l'édifice des *micro game studies*.

Ce nouveau volume est aussi une opportunité pour nous, à travers les *micro game studies*, de rendre hommage à la microhistoire de Carlo Ginzburg, décédé en juin 2026. Après la publication de son ouvrage *Le fromage et les vers* et dans une démarche introspective, Ginzburg écrivit :

En réduisant l'échelle d'observation, ce qui, pour un autre chercheur, aurait pu constituer une simple note de bas de page dans une hypothétique monographie sur la Réforme protestante au Frioul, s'est transformé en un livre¹⁰.

10. « In reducing the scale of observation, that which for another scholar could have been a simple footnote in a hypothetical monograph on the Protestant Reformation in Friuli was transformed into a book. » Carlo

Le souci du détail et la posture de recherche défendus par les *micro game studies* permettent d'accorder toute la place nécessaire à des objets qui n'auraient été que peu documentés ailleurs. Les articles présentés ci-après soutiennent alors l'hypothèse déjà soutenue par Ginzburg que « plus une documentation est improbable, plus elle devient riche¹¹ ».

Ce volume s'ouvre sur l'article de Charles Meyer qui, dans « Écoute, les douilles gazouillent : étudier les fonctions des effets sonores vidéoludiques », propose d'étudier les petits bruits et leur signification cognitive et narrative à travers l'exemple de *Destiny 2*. Ces éléments sonores, pratiquement imperceptibles lors d'une partie, sont pourtant riches de sens et témoignent, à l'instar du fusil à pompe Paradoxe Parfait, de la minutie des *sound designers* dans la conception de l'univers sonore d'un FPS.

Au contraire, c'est d'un élément bien en vue que Cédric Maiore propose de s'intéresser puisqu'il analyse les enjeux de la remédiation des maillots dans les jeux vidéo de simulation de football. Dans « D'asset à objet de mode : Le maillot de football comme symbole de la remédiatisation du sport à l'ère numérique », l'auteur montre comment l'objet du maillot s'est vu, au fil des itérations de simulations de football depuis les années soixante-dix à nos jours, prendre une importance croissante parallèlement à celle qu'il a endossée chez les supporters et les clubs de sport. Cet asset graphique, uniquement fonctionnel à l'origine, représente un objet de culture partagée majeur à la fois pour les joueurs et pour les *gamers*.

En fait de culture partagée, Isabel Colón de Carvajal propose de s'intéresser aux petites phrases prononcées par les audiences joueuses afin de se repérer et de continuer à jouer ensemble. Dans « “j” suis où », “c’est qui le bleu”, “c’est qui valdrek” : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multi-joueur », il est question de l'analyse conversationnelle de sessions de jeu à *New Super Mario Bros* sur Wii enregistrées dans le cadre du projet Ludespace. Cette étude constate combien ces « petites phrases » sont essentielles pour maintenir une expérience de jeu commune.

Le langage parlé mais aussi une terminologie commune sont autant de champs nécessaires à la construction d'une culture vidéoludique. C'est ce que montre Mathieu Goux dans « Sur le *half-A press* du *A-button challenge* de *Super Mario 64*. Négociations entre terminologie et affordance », dans lequel il revient sur la création du terme « *half-A press* » qui résulte à la fois d'une prise

Ginzburg. « Microhistory: Two or Three Things That I Know about It ». *Critical Inquiry* vol. 20, n° 1, 1993, p. 22, DOI : [10.1086/448699](https://doi.org/10.1086/448699).

11. *Ibid.*, p. 33.

en compte de la réalité matérielle des modes d'interaction, et de négociations terminologiques au sein de la communauté, notamment autour de la réalité pragmatique du geste décrit : peut-on n'appuyer qu'à moitié sur un bouton ? L'analyse autour de cette expression montre les enjeux du langage dans l'approche interactionnelle d'un monde vidéoludique et dans la compréhension partagée de celui-ci au sein d'une communauté.

C'est le jeu comme documentation commune que Sacha Bernard met en évidence à travers « Le murmure des petites choses vidéoludiques : quand les speedrunneurs et les speedrunneuses transforment l'infiniment petit en savoir ». Le *speedrun* y est défini comme une expérience partagée au sein d'une communauté, où l'ensemble des observations individuelles et minimales convergent vers une connaissance commune. C'est ce lien entre chaque petite chose observée et l'encyclopédie collective que Sacha Bernard propose d'analyser.

C'est un objet bien spécifique lié à la verticalité des mondes vidéoludiques que Rosane Lebreton étudie dans « Pour une étude des escaliers vidéoludiques : caractérisation et expérience d'une circulation ». En appliquant les outils de la scalalogie au cas des escaliers dans les jeux vidéo, elle montre combien l'escalier est au croisement d'enjeux d'évolution dans l'espace et de distance ressentie dans la perception de l'environnement qui échappe aux fonctions concrètes initiales.

Enfin, Lucas Friche propose d'analyser une fonctionnalité aussi discrète qu'efficace que constitue le voyage rapide, en s'intéressant au cas de *Monster Hunter: World*. Dans « Le voyage rapide – réappropriation de l'espace diégétique ». Lucas Friche s'intéresse à cette fonctionnalité pour montrer combien elle structure l'espace de jeu et altère la perception diégétique du monde ludique par les joueurs et les joueuses.

Une invitation à l'expérimentation de formes

La richesse des contributions produites pour la première édition du colloque des petites choses nous encourage à poursuivre dans cette voie. Notre souhait est de préserver un espace dans les *game studies* où les chercheurs et chercheuses peuvent explorer des sujets marginaux ou considérés comme mineurs, en apparence éloignés des grands courants théoriques structurants.

On ne peut en effet faire évoluer l'approche des petites choses vidéoludiques qu'en leur laissant toute la place qu'elles méritent, mais aussi en conscientisant et en détournant les codes de la recherche. Cette approche, que l'on comparera volontiers à celle de la 'Pataphysique, est nécessaire à la fois pour rendre visible la recherche en allant, mais aussi pour en faire émerger de nouvelles

formes. De la même façon que la ‘Pataphysique se veut *au-dessus* de la métaphysique dans une logique de surenchère satirique et créative¹², les petites choses vidéoludiques doivent survoler la théorie installée pour l’enrichir à leur tour.

C’est pourquoi une prochaine itération des petites choses vidéoludiques devra être capable de créer des ponts entre les milieux académiques, industriels, associatifs et artistiques. La recherche en *game studies* ne peut se penser indépendamment des autres manifestations présentes dans le domaine qu’elle étudie, et qui ont développé leurs propres codes, leurs communautés et leur méthodologie. S’approprier la méthodologie et les pratiques propres à la scène du *speedrun* dans l’optique de la production de recherche pourrait, par exemple, enrichir la connaissance que les chercheurs et les chercheuses ont de leurs pratiques. Intégrer les codes de la *playformance* dans la diffusion d’avancées scientifiques permettrait de renouveler les modalités de la communication scientifique et bousculer les codes pour les adapter à l’objet d’étude. Appliquer les méthodologies d’analyse *frame par frame* (image par image) des animateurs et animatrices pourrait renouveler l’étude des discours vidéoludiques.

8

De la même façon que la ‘Pataphysique a donné naissance à l’Oulipo, notre ambition pour les *micro game studies* est qu’elles parviennent à engendrer de nouvelles rencontres et de nouveaux formats, favorisant l’expérimentation aussi bien dans les objets d’étude que dans la forme des méthodes employées pour les étudier. Les petites choses vidéoludiques gagnent à être explorées comme autant d’exercices de styles, à la manière de ce qui a été fait au moment de la *paper jam* « Aberrations numériques » (OMNSH, 2021) ou du recueil numérique d’OuJeViPo maintenu par Pierre Corbinais jusqu’en janvier 2019. Étudier les petites choses, ce doit être aussi apprendre à les manipuler au sein de projets de recherche-crédation, de mêler aux colloques des *game jams* thématiques, à l’image de la « Scientific Game Jam ».

C’est pourquoi il est temps pour ce courant naissant de se saisir de nouvelles formes pour embrasser toute l’expressivité dont la recherche est capable. Tout en gardant l’exigence méthodologique et scientifique qui a caractérisé chacune des contributions des présents actes, nous formulons le souhait que les *micro game studies* puissent devenir l’un des visages d’une recherche libérée de sa propre recherche de légitimation.

12. Line Mc Murray, « Qu’est-ce que la ‘Pataphysique ? », *Nuit blanche*, n° 49, 1992, p. 40-44, URL : <https://id.erudit.org/iderudit/21617ac> [consulté le 16 juillet 2026].

Bibliographie

AUSTIN Any, « Where Do Hyrule's Rivers Go? », *YouTube*, 1^{er} août 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gcS1HIci4hQ> [consulté le 16 juillet 2026].

GINER Esteban, « Entre structuration des pratiques et circulations des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques », dans GENVO Sebastien et PHILIPPETTE Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 421-431, DOI : [10.4000/books.pulg.26444](https://doi.org/10.4000/books.pulg.26444).

GINZBURG Carlo, « Microhistory: Two or Three Things That I Know about It », *Critical Inquiry*, vol. 20, n° 1, 1993, URL : <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/448699> [consulté le 16 juillet 2026].

MC MURRAY Line, « Qu'est-ce que la 'Pataphysique? », *Nuit blanche*, n° 49, 1992, p. 40-44, URL : <https://id.erudit.org/iderudit/21617ac> [consulté le 16 juillet 2026].

MANILÈVE Vincent, « À Avignon, Ego, maître du *storytelling* sur *YouTube* dévoile son visage et ses ambitions », *Le Monde*, 11 avril 2026, URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2026/04/11/a-avignon-ego-maitre-du-storytelling-sur-youtube-se-devoile_6679369_4408996.html [consulté le 16 juillet 2026].

VYGOTSKI Lev, *Pensée et langage* [1934], 4^e édition, La Dispute, 2013, URL : <https://shs.cairn.info/pensee-et-langage--9782843033018?lang=fr> [consulté le 16 juillet 2026].

ZEPH et RAMO, « Weird Games Manifesto–Part 1 », *YouTube*, 13 septembre 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=34NVL-RHsxSU> [consulté le 16 juillet 2026].

ZEPH et RAMO, « Weird Games Manifesto – Part 2 », *YouTube*, 20 septembre 2024, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oBrkdcVam4U> [consulté le 16 juillet 2026].

ZEPH et RAMO, « Iceberg des Jeux de Pêche – Sources », *Zeph & Ramo*, 19 décembre 2025, URL : <https://twinpickstv.wordpress.com/2025/12/19/iceberg-des-jeux-de-peche-sources/> [consulté le 16 juillet 2026].