

Laboratoire	Approches contemporaines	
de la création et de la réflexion artistiques ACCRA UR 3402		
Université de Strasbourg		

Ces deux questions formulées par Mathieu Triclot ouvrent un chantier encore en cours : celui de la relation entre le jeu vidéo et le cinéma, mais plus largement celui de l'esthétique vidéoludique entendue comme un régime propre d'engagement dans et par l'image. L'enjeu de cette journée d'études est d'examiner les manières dont le jeu vidéo fait œuvre et ce qui distingue, sur le plan esthétique, cette forme d'image de celle d'autres arts audiovisuels.

La comparaison entre le jeu vidéo et le cinéma n'a pourtant pas toujours été accueillie avec enthousiasme. Espen Aarseth, dans un article de 2001¹, redoutait une « colonisation » du jeu vidéo par les approches littéraires et cinématographiques. Il dénonçait les logiques de convergence entre les deux médias comme une forme d'« hollywoodisation » qui menaçait la spécificité du jeu vidéo. Ce rejet initial s'inscrit dans le contexte de l'émergence des *game studies*, champ interdisciplinaire qui prend son essor au début des années 2000. La controverse entre narratologie et ludologie constitue à ce moment-là l'un des points de tension fondateurs du champ. Dans ce contexte, l'approche esthétique semble avoir émergé avec plus de prudence. Comme le souligne Selim Krichane dans « Jeux vidéo et cinéma » (2021), « le cinéma a été amené à occuper des fonctions très variables dans le contexte des *game studies*, tantôt érigé en modèle, tantôt considéré comme un “faux ami” qui nuirait à la compréhension des spécificités du jeu vidéo² ». Cette ambivalence a longtemps freiné l'essor d'une pensée esthétique appliquée au médium vidéoludique. Pourtant, plusieurs chercheurs et chercheuses tels que Bernard Perron, Rune Klevjer ou Selim Krichane ont progressivement contribué à une « réhabilitation du “voir”³ » au sein des *game studies*. Dans le prolongement de ces travaux, l'approche esthétique du jeu vidéo ne vise pas à réduire ce dernier à une imitation cinématographique, mais à penser ses formes propres.

Le titre de la journée, *Formes sensibles du jeu*, signale cette ambition, celle d'ouvrir un espace de réflexion sur la pluralité des formes vidéoludiques et les façons de les appréhender. Le jeu vidéo déploie des formes visuelles, sonores, narratives et interactives, certaines œuvres les expérimentent, les détournent, les critiquent. Le 10^{ème}

¹ Espen AARSETH, « Computer Game Studies. Year One », *Game Studies* [en ligne], n° 1, 2001. URL : <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

² Selim KRICHANE, « Jeux vidéo et cinéma », dans Sébastien GENVO, Thibault PHILIPETTE (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, p. 118.

³ Alain BOILLAT, Préface à *La caméra imaginaire* de Selim KRICHANE, Genève, Georg, 2018, p. 14.

art ne se contente pas d'être porteur de formes sensibles ; il constitue lui-même un terrain de jeu formel où s'articulent technique, fiction, expression et expérience.

Dans cette perspective, il importe de s'interroger sur les outils conceptuels et méthodologiques permettant de rendre compte de l'esthétique vidéoludique. Comment analyser les formes propres au jeu vidéo sans les réduire aux cadres hérités du cinéma, de la littérature ou des arts plastiques ? La spécificité du médium oblige à envisager des approches capables d'articuler des dimensions hétérogènes : l'image et le son, certes, mais aussi l'interactivité, la jouabilité ou encore la matérialité technique du dispositif. La question méthodologique devient dès lors centrale : penser l'esthétique vidéoludique revient à prendre en considération à la fois ce qui se donne à voir et à entendre, ce qui s'expérimente par le geste et l'action, et ce qui s'organise à travers les règles et le code. C'est dans cette articulation entre le visible et la performance, entre les formes sensibles et le *gameplay*, que peut se déployer une véritable réflexion sur ce que signifie faire œuvre dans et par le jeu vidéo.

Ces questionnements ne relèvent pas uniquement d'une réflexion théorique : ils ouvrent également sur des pratiques collectives de recherche, de transmission et de partage des savoirs. C'est dans cette perspective que s'inscrit la présente journée d'études, dans la continuité de deux autres rencontres consacrées aux enjeux esthétiques du médium, organisées en 2026 par des collègues des Universités de Rennes⁴ et de Lille⁵, et qui entend en prolonger la dynamique⁶. Elle est conçue comme un espace

⁴ Journée d'études *La fabrique cinématographique vue par le jeu vidéo*, organisée par Jules LASBLEIZ, Jean-Baptiste MASSUET et l'unité de recherche Arts : pratiques et poétiques (AAP – EA 3208) à l'Université de Rennes 2, le 23 janvier 2026.

⁵ Journée d'études *Dé-jouer le jeu. Débords esthétiques, artistiques et critiques du jeu vidéo*, organisée par Quentin Barrois, Sonny Walbrou et l'unité de recherche Centre d'Étude des Arts Contemporains (CEAC – ULR 3587) à l'Université de Lille, 11 mars 2026.

⁶ Nous saluons également les autres manifestations scientifiques francophones sur le jeu vidéo qui auront lieu ces prochaines semaines et mois. Colloque *EN/JEUX 2026 : Consommation*, organisé par Laurie Briand, Lola-Rose Geoffroy, Jeremy Ribard et le groupe de recherche Homo Ludens, à l'Université du Québec à Montréal le 28 mai 2026. Il sera précédé du Symposium Franjeu : état des recherches francophones en études du jeu qui se tiendra les 25, 26 et 27 mai 2026. Colloque *Le jeu vidéo en ligne : jouer, étudier, préserver*, organisé par Henri Bazan, Nicole Benjamin, David Benoist, Emmanuelle Bermès, Élodie Bertrand, Christophe Carini-Siguret, Laurent Duploux, Jean-Philippe Humblot et Jérémy Lavallay à la Bibliothèque nationale de France et à l'École nationale des chartes – PSL, 8 et 9 juin 2026. Journée d'études

de rencontre entre chercheur·ses, praticien·nes, enseignant·es et étudiant·es intéressé·es par les formes sensibles du jeu vidéo, leurs effets et leurs méthodes d'analyse.

Les propositions pourront aborder, entre autres :

- La construction de l'expérience sensible
- Les relations entre esthétique, jouabilité et *gameplay*
- Les dispositifs réflexifs et expérimentaux propres au médium
- Les formes critiques et poétiques développées par les créations indépendantes, expérimentales ou artistiques.

Les communications pourront s'appuyer sur l'analyse d'une œuvre singulière, d'un corpus comparatif ou d'une production plus large, afin de rendre compte de la diversité des démarches esthétiques et formelles du jeu vidéo.

La journée d'étude se déroulera **le 2 octobre 2026 à l'Université de Strasbourg**.

Merci d'envoyer vos propositions sous la forme d'un texte de 3 000 signes maximum, accompagné d'une notice bio-biographique de 5 à 10 lignes à **Benjamin Thomas** (benjamin.thomas@unistra.fr), **Raphaël Szöllösy** (szollosy@unistra.fr), **Emma Warambourg** (warambourg@unistra.fr) et **Auxence Robert** (auxencerobert@unistra.fr) avant le **18 mai 2026**.

Management Simulator « travail et jeu vidéo », organisée par Malo Artur, Marion Beauvalet, Clément Boyer, Louis Dumeaux, Paul Richard et l'unité de recherche Dauphine Recherches en Management (DMR – UMR 7088) à l'Université Paris Dauphine - PSL, 11 juin 2026. *Vers une approche pluridisciplinaire du jeu vidéo : workshop pour jeunes chercheur·euse·s*, organisé par Emma Chapelière, Émilienne Parchliniak, les unités de recherche Pléiade (UR 7338) et EXPERICE (UR 3971), inIdEx Industries Culturelles et Création Artistique (ICCA) et l'École doctorale Érasme, Université Sorbonne Paris Nord au campus Condorcet à Aubervilliers, 18-19 juin 2026. Colloque Interuniversitaire Francophone d'Études Ludiques (CIFEL) *Contours et marginalités (vidéo)ludiques* organisé par Fanny Barnabé, Sara Dethise Martinez, Asseline Sel, François-Xavier Surinx et Maxime Verbesselt, à l'Université de Namur, 29 juin-1^{er} juillet 2026.

Bibliographie indicative

AARSETH Espen, « Computer Game Studies. Year One », *Game Studies* [en ligne], n° 1, 2001. URL : <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

BOGOST Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA, MIT Press, 2007.

FERNANDEZ-VARA Clara, *Introduction to game analysis*, London, New York, Routledge, [2014] 2019.

GENVO Sébastien, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], n° 20, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/9511>.

GENVO Sébastien, PHILIPETTE Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023.

ISBISTER Katherine, *How games move us. Emotion by design*, Cambridge MA, London, MIT Press, 2016.

KRAJEWSKI Pascal (dir.), *La création artistique dans le jeu video*, Paris, l'Harmattan, 2021.

KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire*, Genève, Georg, 2018.

JENKINS Henry, « Game Design as Narrative Architecture » dans Pat HARRIGAN, Noah WARDRIP-FRUIN (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.

JUUL Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, MIT Press, 2005.

PERRON Bernard, *Le jeu vidéo La peur au service de la jouabilité*, Ann Arbor, Clermont Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2021.

PERRON Bernard, *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2006.

PERRON Bernard, *The world of scary video games: a study in videoludic horror*, New York, Bloomsbury Academic, 2018.

PERRON Bernard, WOLF Mark J.P. Wolf (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, London, New York, Routledge, 2014.

RYAN Marie-Laure, « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle Revue d'esthétique*, « Esthétique des jeux vidéo », n°11, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, [2011] 2017.