

# Introduction aux théories des jeux vidéo

Volume publié avec le soutien de l'institut Langage et Communication (UCLouvain),  
du Crem et de l'université de Lorraine



Dépôt légal D/2023/12.839/15  
ISBN 978-2-87562-362-1

© Copyright Presses Universitaires de Liège  
Quai Roosevelt 1b, B-4000 Liège (Belgique)  
<https://pressesuniversitairesdeliege.be/>

Tous droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.

Imprimé en Belgique

Mai 2023

Collection *Jeu / Play / Spiel*

7

# **Introduction aux théories des jeux vidéo**

Sébastien GENVO et Thibault PHILIPPETTE (éd.)

Presses universitaires de Liège

2023



# Introduction

Sébastien GENVO

Université de Lorraine

Thibault PHILIPPETTE

Université catholique de Louvain

Les jeux vidéo constituent aujourd’hui des objets incontournables de la sphère numérique et des industries créatives, tant sur le plan des enjeux économiques, sociaux, esthétiques et culturels. Depuis leur naissance, ils n’ont cessé de se diversifier sur le plan de leur forme, de leurs usages, de leurs publics ou encore de leurs vocations, en servant par exemple à présent de modèle pour de nouvelles formes narratives ou immersives en journalisme, communication politique, formation professionnelle, etc. Suivant cette dynamique de croissance et de diversification, plusieurs formations aux métiers de l’industrie se sont multipliées ces dernières années, dans le domaine de la production, de la conception et des pratiques, avec entre autres l’avènement récent du sport électronique qui apporte son lot de nouveaux métiers (dans la gestion communautaire, la professionnalisation des joueurs ou la spectacularisation et médiatisation des pratiques).

Parallèlement, les étudiant-es, qui pratiquent pour la grande majorité ce médium depuis leur plus jeune âge, investissent des thématiques variées sur les jeux vidéo dans leurs travaux de formation à la recherche ou à l’insertion professionnelle (mémoires de recherche, stages, projets tutorés, etc.). Pour autant, malgré l’ensemble de ces enjeux, il n’existait pas jusqu’à aujourd’hui d’ouvrage francophone permettant d’initier les étudiants, enseignants, voire les personnes intéressées par une approche réflexive sur le sujet (journalistes, concepteurs, joueurs, membres d’institutions, etc.) aux méthodes de recherche et d’analyse développées pour les différents aspects de cet objet. De façon inédite et pionnière dans les publications francophones, le présent ouvrage propose un panel d’approches pluridisciplinaires de sorte à pouvoir permettre au lecteur d’aborder à la fois l’analyse des contenus, des pratiques, des acteurs, des discours développés à ce sujet. Il est également important de

souligner que de plus en plus de départements en sciences sociales abordent de façon plus ou moins directe l'étude des jeux vidéo (arts plastiques, histoire, littérature, sociologie, sciences de l'information – communication, humanités numériques, sciences de l'éducation, anthropologie, formations au journalisme, écoles des Beaux-Arts orientées vers le numérique, etc.). L'objectif de cet ouvrage est donc aussi de servir de socle pour accompagner la mise en œuvre de nouvelles perspectives de recherche et d'études sur les jeux vidéo dans des domaines qui commencent à investir ces objets.

Pour répondre à ces enjeux, l'ouvrage propose un ensemble d'articles pensés sous forme de fiches synthétiques permettant à chaque fois de faire l'état des lieux d'un aspect spécifique de l'étude des jeux vidéo, tout en guidant le lecteur vers d'autres références pour lui permettre de prolonger la réflexion si nécessaire. Des ludographies sont aussi mentionnées en fin d'article afin de pouvoir explorer par la pratique le sujet de l'article. La première partie permet d'aborder la question du jeu vidéo comme objet de recherche, notamment en abordant les multiples façons dont on peut étudier le domaine, sa périphérie, tout comme l'itinéraire du développement des théories liées aux jeux vidéo dans les pays francophones et dans le champ des « *game studies* » à l'international. Si l'objet jeu vidéo est fréquemment présenté comme un « nouveau » média, une technologie nouvelle et innovante dans différents secteurs d'activité, il ne faut pas pour autant penser qu'il s'est construit de façon totalement indépendante d'enjeux se portant sur des domaines et médias l'ayant précédé, qui ont aussi participé à forger son histoire. Éclairer ces filiations permet, dans une seconde partie, de montrer comment certaines problématiques contemporaines aux jeux vidéo se sont également construites en continuité avec d'autres cadres ayant permis leurs émergences : les jeux de rôles, le cinéma, l'informatique bien sûr, mais aussi la littérature ou encore les industries culturelles en général.

Aborder les théories du jeu vidéo incite également à prendre en considération le double sens que peut revêtir le terme jeu en français, à la fois objet (au sens de « *game* » en anglais) et pratique (« *play* »). Les deux parties suivantes permettent de décliner ces aspects complémentaires, en abordant plusieurs notions fondamentales à leurs analyses : le *gameplay*, le *level design*, la narration, la question des genres de jeux vidéo, du jeu comme forme d'expression ou encore la dimension sonore du médium du côté des contenus ; la sociabilité, l'identité, les espaces du jeu, le détournement, la médiation journalistique (souvent dépeinte comme un épice de la culture vidéoludique) du côté des pratiques. Si l'on s'intéresse aux contenus des jeux et à

l'audience, il est tout aussi important de prendre en considération les logiques socio-économiques de production et comment celles-ci s'entremêlent aux contenus et pratiques. Jusqu'à récemment de nombreux écrits ont porté une vision et un discours d'ensemble sur cette industrie globalisée afin d'en comprendre les grands enjeux transnationaux. Néanmoins, depuis peu une attention plus soutenue est donnée aux itinéraires locaux et aux frictions ou complémentarités qui peuvent naître par rapport aux logiques de globalisation. Cela permet de sortir parfois de discours trop généralisants pour mettre en évidence des singularités qui peuvent amener à nuancer les analyses d'ensemble. C'est cette perspective qui alimente les deux parties suivantes portant sur les logiques de développement de l'industrie, en déclinant à la fois des analyses locales dans plusieurs pays de la francophonie, mais aussi des analyses sur plusieurs continents, permettant par exemple de jeter un éclairage sur l'histoire de l'industrie en Afrique ou en Amérique du Sud, qui est une histoire qui reste encore largement à écrire. Enfin une dernière partie propose d'aborder les phénomènes périphériques aux jeux vidéo. Objets longtemps dénigrés, ils sont aujourd'hui reconsidérés pour leurs potentialités éducatives. Ils font également l'objet de réinvestissements par des personnes passionnées, sans parler de toute la médiasphère qui se développe avec cette industrie créative, notamment autour du sport. Le jeu numérique est en perpétuelle transformation, investissant à présent des secteurs d'activité dont il était encore hier étranger. Cela concourt à changer le sens que l'on donne aux phénomènes ludiques mais aussi à ses différentes vocations.

Du fait de cette nature mouvante du jeu, dont la définition peut varier en fonction du contexte ou des individus, il était bien sûr impossible de prétendre aborder l'ensemble des contours du phénomène vidéoludique. Dans tous les cas, ce n'était pas un objectif souhaitable. Ce livre se veut être avant tout une introduction pour que le lecteur puisse ensuite emprunter par lui-même certains des différents chemins esquissés, en poursuivant l'aventure de la recherche sur les jeux vidéo. Il aura néanmoins toujours cet ouvrage pour l'accompagner, qui pourra servir de boussole, de début de carte, de compétences de base pour se défendre dans l'exploration de contrées scientifiques encore en friche, mais dans lesquelles résident à n'en pas douter de nombreux trésors. *Good game... and have fun.*





Penser les jeux vidéo  
comme objet de recherche



# Studies, sciences du jeu et ludologie

Sébastien GENVO

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Considérons par exemple les processus que nous nommons « jeu ». J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. Qu'est-ce qui leur est commun à tous ? — Ne dites pas : il *faut* que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne se nommeraient pas « jeux » — mais voyez d'abord si quelque chose leur est commun. (Wittgenstein, 1953.)

Étudier, analyser les jeux vidéo, les considérer comme objet de recherche, revient en premier lieu à se confronter à la difficulté de la définition du périmètre de cette « chose nommée jeu », selon l'expression du philosophe Jacques Henriot (1989). La précédente citation de Ludwig Wittgenstein est d'ailleurs plus que jamais d'actualité alors que le mot « jeu » est utilisé régulièrement pour désigner des objets et des pratiques très diversifiées dans les technologies numériques, que l'on pense par exemple au cas des jeux sérieux, aux « *newsgames* » (jeux à vocation journalistique) ou encore aux processus de *gamification*, qui consistent à appliquer des principes issus du *game design* à des situations qui ne sont pas considérées initialement comme des jeux. Réciproquement, le terme de jeux vidéo n'a cessé de renvoyer à des objets et dispositifs sans cesse mouvants et en perpétuelle transformation depuis la naissance de cette industrie. Certains de ces objets ont par ailleurs été qualifiés par d'autres termes à leur apparition (jeux électroniques, fictions interactives, etc.) alors que la notion de jeux vidéo n'était pas encore d'usage. Aujourd'hui encore, il n'est pas rare de voir certains jeux issus de la scène du jeu indépendant ou de créations artistiques poser question quant à leur qualification de « jeu ». C'est le cas par exemple du genre des *walking simulators*, dont la qualification même renvoyait initialement à une connotation péjorative visant à réfuter la dimension ludique de ces productions.

Le jeu sur support numérique n'est donc plus aujourd'hui uniquement l'apanage de l'objet « jeu vidéo », qui est un domaine qui s'est conjointement déplacé de la périphérie au centre des pratiques numériques de nombreuses personnes. Cette « ludicisation » des technologies digitales induit des modifications des représentations culturelles liées au jeu et incite à réexaminer les dichotomies qui permettent bien souvent de définir cette notion (Genvo, 2013). Le jeu n'est plus par exemple systématiquement considéré comme l'opposé du sérieux ou du travail : la publicité, la communication politique et institutionnelle, la formation investissent la sphère du jeu. De même, il devient aujourd'hui difficile de considérer que le jeu est une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence », comme le remarquait Roger Caillois (1958) au cours des années 1950, les incitations au jeu étant omniprésentes et récurrentes pour l'utilisateur de dispositifs numériques. Comme l'indique Henriot (1989, p. 15),

ce que l'on entend aujourd'hui par jeu, dans la société qui est la mienne, avait peut-être un contenu différent dans cette même société au cours des siècles passés, a peut-être une autre signification dans des groupes sociaux différents à l'époque où je vis et sera peut-être incompris des siècles futurs. Car les choses changent. Leur variation est à estimer en fonction de deux coordonnées : le temps et l'espace. La chose que j'appelle jeu en ce moment, dans le monde où je vis, a pu être différente hier, sera peut-être différente demain. Elle est probablement différente ailleurs.

Il suffit d'ailleurs de noter que les langues ont différentes façons de dire le « jeu », qui renvoient à différentes façons de penser le phénomène. L'anglais fait par exemple la distinction entre *play* et *game*, ces deux termes ne revêtant pas des connotations exactement similaires au terme jeu en français. L'ouvrage de référence de Roger Caillois *Les jeux et les Hommes* (1958) a été traduit en anglais par *Man, Play, and Games*, les traducteurs ne souhaitant pas d'avance choisir un camp quant à l'ambivalence du terme de jeu en français. La façon dont on dit le « jeu » engage déjà une façon de le penser, de le cerner et de baliser le périmètre de ce que l'on souhaite étudier. Comme l'indique Thomas S. Henricks dans un article consacré à une brève histoire des « *play studies* », les étudiants menant des travaux sur le « *play* » réalisent rapidement que ce sujet est excessivement difficile à appréhender :

En tant que comportement, le « *play* » s'exprime à travers de nombreuses formes ; cela renvoie à des objets d'une variété innombrable. Aucun ensemble d'activité humaine n'échappe à sa portée. Les événements renvoyant au *play* sont prolifiques dans leurs significations. En effet, le même événement peut signifier différentes choses pour différentes personnes —

ou pour des individus identiques à différents moments de leur implication.  
(Henricks, 2020.)

Faire des *game studies*, des *play studies*, des sciences du jeu ou de la ludologie n'implique donc pas les mêmes définitions de l'objet ou les mêmes approches théoriques.

Dès lors, à quels objets, à quel périmètre renvoient les recherches menées sur les « jeux vidéo » ? Pour faire face à la multiplicité des approches, des définitions, des réalités auquel renvoie l'ensemble des termes liés à la notion, cet article propose de revenir sur la façon dont on a pensé la constitution du « jeu » sur support numérique en tant qu'objet de recherche et d'études, de même que les distinctions d'approches conceptuelles qu'engage l'usage des notions de jeu/*game*/*play*. Il s'agit à la fois de revenir sur les relations qui peuvent se nouer entre *play studies*, *game studies*, sciences du jeu et ludologie, mais aussi de proposer un positionnement différent pour penser les phénomènes ludiques, permettant de dépasser les clivages des réflexions orientées vers le *play* ou le *game*.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. L'émergence des *game studies*

La structuration d'un champ d'études se concentrant sur les jeux vidéo s'est notamment développée à partir du début des années 2000 sur le plan international avec l'apparition des « *game studies* », comme en témoigne l'apparition de la première revue académique spécifiquement dédiée à l'objet en 2001, *gamestudies.org* (le premier numéro s'intitulant par ailleurs *Computer Game Studies, Year one*). Notons d'emblée que la structuration d'un champ d'études sur les jeux vidéo à partir de la notion de « *game* » ne va pas être anodin quant aux natures des premiers travaux qui vont se développer. Comme l'indique Henriot, ce terme anglais renvoie plus précisément à la structure d'une situation de jeu, au « système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action » (Henriot, 1989, p. 98), voire plus largement aux « objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu » (*Ibid.*, p. 101). Afin de délimiter l'étendue du champ des *game studies*, de nombreux travaux vont alors tout d'abord se concentrer sur la définition de ce qui fait la nature et les spécificités des jeux vidéo en tant qu'objets, systèmes, supports de contenus, ceci afin de légitimer également l'autonomie de ce champ sur le plan académique. Le premier numéro de la revue *gamestudies.org* comporte par exemple une majorité d'articles posant la question des particularités des jeux vidéo par rapport à d'autres formes médiatiques

ou encore de la pertinence de les définir comme forme de narration. Ainsi, Espen Aarseth, dans l'éditorial de ce numéro, indique que si les *game studies* peuvent faire appel à de nombreuses disciplines, il ne faut pas réduire l'analyse des jeux à l'une d'entre elles du fait de la diversité de ces objets :

Il y a clairement un danger à regarder les jeux comme du cinéma ou des histoires, mais aussi à faire des déclarations générales à propos des jeux, comme s'ils appartenaient tous au même format médiatique et partageaient les mêmes caractéristiques. (Aarseth, 2001.)

Une intention similaire se retrouve également dans l'ouvrage *The Videogame Theory Reader*, première anthologie consacrée aux théories des jeux vidéo, où les directeurs de l'ouvrage indiquent en introduction qu'en tant que champ de recherche multidisciplinaire, les théories des jeux vidéo doivent être une synthèse d'une large variété d'approches, mais qu'elles doivent se concentrer en même temps sur les aspects uniques des jeux vidéo :

L'irréductibilité des jeux vidéo est précisément la raison pour laquelle il a été difficile de les définir formellement et pourquoi il y a des discussions vives non seulement sur ce qu'ils devraient être, mais également sur ce qu'ils sont exactement. (Wolf et Perron, 2003, p. 14, notre traduction.)

Cette focalisation sur les propriétés formelles des jeux vidéo va donner lieu à de nombreuses tentatives de définition de l'objet, souhaitant en fixer les caractéristiques essentielles. C'est par exemple le cas de l'ouvrage *Half-real* de Jesper Juul, où les jeux sont notamment définis comme un « système formel fondé sur des règles avec des résultats quantifiables et variables » (Juul, 2005, p. 36, notre traduction). À la suite des débats ayant eu cours sur la définition de l'objet, les recherches en *game studies* se sont par la suite focalisées dans un second temps sur les outils, méthodes, concepts, afin de structurer ce champ en un ensemble cohérent de connaissances (Perron et Wolf, 2009). Plusieurs notions clés des *game studies* reflètent alors cette focalisation sur les propriétés formelles de l'objet, ce qui est le cas notamment de la notion de rhétorique procédurale, mobilisée par Ian Bogost pour décrire les propriétés expressives des jeux vidéo (2007). Cette notion renvoie à l'art de souligner et d'exprimer des idées par l'intermédiaire de règles et procédures, éventuellement dans une visée persuasive. Dès lors, pour Bogost, de tous les artefacts informatiques, les jeux font partie de ceux qui mobilisent le nombre le plus important de procédures pour fonctionner, attirant l'attention de l'utilisateur sur la visée expressive des règles et des représentations qu'elles génèrent. Dans cette optique, une analyse du jeu *The Sims* par Miguel Sicart (Sicart, 2003) montre par exemple que par l'intermédiaire des règles, des objectifs et

des moyens donnés à la joueuse et au joueur, le jeu développe une vision néo-libérale et capitaliste de la société, le succès des relations sociales étant en grande partie conditionné par la réussite matérielle.

Ce type d'approche structuraliste prévalant dans les *game studies* va cependant être progressivement débattue en ce qu'elle fait reposer la création de la signification du jeu sur sa structure, ses règles et ses propriétés formelles, oubliant alors le rôle du joueur et des pratiques. En somme, à partir de la fin des années 2000, plusieurs travaux vont inciter à sortir d'une focalisation de la compréhension du jeu compris comme *game* pour prendre en considération le rôle du *play*.

## 2.2. Des play studies aux sciences du jeu

Si pour Henriot le terme *game* renvoie à la structure d'une situation de jeu, alors le terme *play* renvoie davantage à l'attitude ludique que l'individu adopte à l'égard de cette situation. Même si le jeu renvoie à des idées, des représentations, des connotations qui évoluent dans le temps et selon les lieux ou cultures, cette attitude serait pour Henriot une forme d'invariant anthropologique. Nous pouvons notamment définir cette attitude comme le fait de « faire comme si » tout en faisant « l'exercice des possibles » que nous offre le jeu (Genvo, 2009). Le point important pour Henriot est qu'aucune structure n'est en elle-même et par elle-même ludique. Le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un décide de conférer une signification de jeu à cette situation. Il suffit de penser à ces réunions familiales un week-end d'automne, où la sempiternelle partie de *Monopoly* est suggérée. Autour de la table, plusieurs personnes déclareront qu'elles jouent, bien qu'elles n'adoptent pas toutes cette attitude et que la situation n'ait pas nécessairement une signification ludique pour tous... En somme, le *play* prime dans la création du sens ludique, une structure de jeu ne pourra être considérée comme telle si personne ne la reconnaît ainsi. Dès la fin des années 2000, plusieurs recherches sur le plan international développent des perspectives similaires (même si à l'époque, en dehors des travaux francophones, Henriot est quasiment absent des références théoriques, faute de traduction), notamment pour remettre en question la focalisation trop importante des *game studies* sur le sens conféré au jeu par sa structure. Se positionnant à l'encontre des travaux de Ian Bogost, au sein d'un article intitulé *Against procedurality*, Miguel Sicart (2011) insiste sur la nécessité de problématiser le sens d'un jeu en mettant l'accent sur le rôle du joueur, de son attitude, de ses connaissances, de son itinéraire biographique, de son contexte. Dans la littérature francophone, des approches similaires

émergent également. Mathieu Triclot plaide par exemple pour la mise en œuvre de *play studies* orientées vers l'analyse de « la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux » (2011, p. 25).

Cependant, cette apparente opposition et dichotomie peut également être questionnée dès lors qu'il s'agit de se demander de quelle façon le jeu vient à l'idée du joueur. En d'autres termes, lorsqu'il s'agit de concevoir une structure destinée à faire jouer autrui (en somme de faire du *game design*), toute la question est de savoir comment va se communiquer cette idée de jeu à l'individu, ceci même si c'est bien le joueur qui décide en définitive s'il reconnaît ou non ce dispositif comme étant ludique. Alors que les cultures ont des conceptions différentes du jeu, comment inciter des utilisateurs, issus d'horizons variés, à jouer avec une même œuvre vidéoludique, qui véhicule, en tant que produit d'une industrie, ses propres représentations de ce qu'est le jeu ? Cette question nécessite en somme d'aborder les modalités de réalisation de ce que nous nommons les processus de médiation ludique (Genvo, 2009), soit le partage d'une signification commune de jeu entre une structure et un (potentiel) joueur. Même si Henriot insiste sur la primauté de l'attitude ludique dans l'apparition d'une situation de jeu, il met également en avant à plusieurs reprises la nécessité de penser l'articulation entre structure de jeu et attitude ludique :

On ne saurait imaginer un acte de jouer qui ne prenne forme de jeu, ni concevoir qu'un jeu existe et fonctionne sans que personne ne soit capable d'y jouer. Que l'on cesse donc, de ce côté-ci de la Manche, d'opposer les deux notions de *game* et de *play*, sans doute distinctes, mais dont les Britanniques sont les premiers à souligner la nécessaire implication. (Henriot, 1989, p. 107.)

Dans cette perspective, penser les théories des jeux vidéo à partir d'une perspective francophone incite aussi à réfléchir aux particularités d'une approche qui sorte de cette dualité afin de prendre acte du caractère plus englobant de la notion de jeu. À ce titre, notons que le début des années 2010 est marqué dans la sphère francophone par le souhait de penser les singularités de « *Game Studies* à la française<sup>1</sup> », ce qui s'est notamment traduit par la publication d'une revue exclusivement en langue française, *Sciences du jeu*. En s'ancrant résolument dans le prolongement des travaux d'Henriot, auquel le premier

---

1. Initiées par l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines ([www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)), le cycle de conférences GSALF, *Game Studies ? à la française!*, a notamment rassemblé de 2011 à 2015 des chercheurs français et francophones en sciences sociales et humaines dont les travaux prennent le jeu vidéo comme objet de recherche.



numéro est consacré, la revue propose d'adopter cette perspective englobante de la notion de jeu en apportant « un renouveau à l'étude pluridisciplinaire des jeux, du jouer et des joueurs » (Brody et Brougère, 2013). De fait, cela participe à la structuration du champ francophone en un ensemble qui n'est pas uniquement réductible aux *play* ou *game studies*.

### 2.3. (Re)penser la ludologie

Que ce soit dans le cas des *game studies* ou des sciences du jeu, la nécessité d'une pluridisciplinarité des recherches est constamment soulignée (le jeu étant un phénomène complexe qui doit être éclairé par une diversité de points de vue si l'on souhaite prendre en considération ses multiples dimensions). Comme l'ont indiqué Perron et Wolf (2009), l'un des enjeux majeurs du développement de ces champs d'études est alors de réussir à faire dialoguer et à organiser ces différentes connaissances de façon cohérente. C'est également le constat que faisait un autre pionnier des *game studies*, Frans Mäyrä. Tout en reconnaissant les apports d'un dialogue entre les disciplines, son analyse relevait qu'il était alors tout de même nécessaire de penser une forme de disciplinarité au sein des *game studies* :

S'il n'y a pas de discipline au cœur des *Game Studies*, l'on sera toujours incertain de savoir quel genre de dialogue interdisciplinaire peut être impliqué. (Mäyrä, 2009, p. 327–328, notre traduction.)

L'une des difficultés que l'on peut entrevoir au sein des études sur le jeu quant à la mise en forme d'une approche interdisciplinaire et d'une organisation cohérente de connaissances tient, nous semble-t-il, précisément au caractère mouvant, variable des définitions possibles de la notion de jeu et des objets auxquels elle renvoie, ce qui nous ramène à la remarque initiale formulée par Wittgenstein en ouverture.

Cela nous ramène par ailleurs aux premiers débats ayant animé les *game studies*, qui donnaient lieu précisément à des prises de positions quant à la définition du jeu, en contraste notamment avec les approches qui considéraient le jeu comme une possible forme de narration. Plusieurs chercheurs issus de ce champ ont à cet effet proposé de développer une nouvelle discipline, la ludologie. Parmi les tenants de cette approche, Gonzalo Frasca définit la ludologie comme une discipline qui étudie les jeux [*games*] en général, et les jeux vidéo [*video games*] en particulier, ceci au sein d'un article intitulé « Simulation versus narrative » (2003). Frasca envisage en premier lieu la ludologie comme discipline « formaliste » (il emploie à ce titre le terme *game* et non *play* pour définir l'objet de cette approche) qui doit s'écarter du

paradigme narratif prévalant à ce moment dans les études sur les jeux vidéo (afin de donner davantage d'autonomie aux études sur les jeux par rapport à une autre discipline, la narratologie). La ludologie

doit se concentrer sur la compréhension de la structure et des éléments [d'un jeu] — particulièrement ses règles — de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux. (Frasca, 2003, p. 222, notre traduction.)

Un autre tenant de cette approche, Jesper Juul souligne plus tard que, bien que l'opposition entre ludologie et narratologie se soit adoucie au fur et à mesure des années, le point important est que cela ait permis la constitution et légitimation d'un champ structuré autour des études des jeux vidéo (« *Video game studies* »). Telle qu'elle a été initialement présentée, la ludologie n'a jamais été véritablement pensée dans une perspective disciplinaire mais dans l'optique de légitimation institutionnelle d'un champ, la rendant dès lors difficile à discerner des *game studies*, dont elle est tributaire. De fait, dans la définition de Frasca, l'accent est mis sur le jeu en tant que structure par l'intermédiaire de la référence au terme *game*. Cela s'est par ailleurs traduit dans des critiques adressées au projet de ludologie, qui se voulait trop structuraliste et ne prenait pas suffisamment en considération les joueurs (voir Ryan, 2006).

Il faut alors insister sur la problématique inhérente au champ des *game studies*, qui se pense précisément au regard d'un objet dont on a vu que les contours, représentations, connotations étaient mouvants, relatifs aux époques et aux cultures, voire à la langue qui permet de les désigner. Comment préciser l'étendue de ce champ de façon cohérente, alors que cette « chose nommée jeu », pour reprendre une expression d'Henriot, ne cesse de se transformer et de se porter sur des réalités de plus en plus diversifiées (comme le montrent les débats ayant émergé sur la narration interactive ou sur les jeux sérieux pour savoir ce qui fait et/ou ce qui est jeu, en somme ce qui appartient finalement à ce champ). Nos recherches sur la notion de jeux expressifs (Genvo, 2016) ont montré la dimension très variable et mouvante des représentations de ce qui peut ou non relever du jeu et plaident en faveur de la prise en considération d'objets frontières faisant peu consensus en tant que jeu, ou qui semblent peu légitimes en tant que tel dans un contexte donné (voir Consalvo et Paul, 2019). Par ailleurs, comme nous l'avons vu, faire des *game studies* ne renvoie pas aux mêmes objets que les *play studies*, qui ne correspondent pas non plus tout à fait à des sciences « du jeu ». Est-il même possible d'envisager un

dialogue interdisciplinaire cohérent entre l'ensemble des connaissances issues de ces champs?

Selon nous, une solution à ces multiples questions peut précisément être trouvée en réactualisant un projet de ludologie qui se détacherait d'une approche orientée vers l'étude d'objets définis, qui se permettrait de sortir d'une optique de « *studies* ». Il faut penser une ludologie dont l'analyse pourrait se porter sur d'autres phénomènes que les jeux, mais à partir de cadres, de méthodes, de concepts, de connaissances, de théories forgés sur l'analyse de ceux-ci. Considérer une approche ludologique pour des objets qui ne sont pas reconnus comme tels est une nécessité dès lors que l'on admet que le jeu est un phénomène mouvant, en perpétuelle transformation. Cela permet de sortir d'un cadre normatif consistant à analyser uniquement ce qui est considéré comme jeu dans un ici et un maintenant. Ce cadre normatif, tel qu'il a pu se développer aux prémisses des *game studies*, en cherchant à stabiliser la définition du jeu et en excluant certains phénomènes de son périmètre, prenait de fait le risque de refuser de voir dans d'autres champs des jeux potentiels, en devenir possible ou en oubli, ignorant la dynamique mouvante des phénomènes ludiques. L'avantage de l'approche ludologique que nous proposons est également d'éclairer sous un jour ludique des formes qui ne sont pas considérées comme un jeu mais qui pourront donner lieu à une mise en forme ludique ultérieure. Si ce type de conception de la ludologie reste à développer, plusieurs travaux peuvent déjà en être approchés. Mentionnons par exemple les travaux de Bernard Perron qui, dans le cadre des études cinématographiques, propose une approche ludique du cinéma de fiction (2002). Plus récemment, cette interrogation ludologique est également présente dans les travaux de Julien Bazile, qui vise à comprendre comment les concepteurs de jeux vidéo s'approprient le potentiel ludique de sources historiques, ceci afin de les « ludiformer » en jeux vidéo (Bazile, 2021). La thèse de Martin Ringot (Ringot, 2020) consacrée à l'écrivain Italo Calvino interroge de façon similaire, à partir d'une approche ludologique revendiquée, la part de jouabilité contenue dans ses ouvrages. Ceux-ci ont par ailleurs fortement influencé plusieurs auteurs majeurs de la scène du jeu indépendant, entre autres Jonathan Blow, auteur des jeux *Braid* (Number None, 2008) et *The Witness* (Thekla Inc., 2016). Enfin, espérons que le lecteur trouvera également dans le présent ouvrage un effort de mise en cohérence des connaissances théoriques actuelles sur les jeux vidéo, permettant de nourrir sa propre approche ludologique du monde.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Le jeu est une notion dont la signification **varie dans le temps et l'espace, en fonction des individus et des groupes socio-culturels.**
- Il est possible de faire la distinction entre **la structure d'une situation de jeu** (le *game*) et **l'attitude ludique adoptée par l'individu** (le *play*).
- Les *game studies* **se sont structurées à partir du début des années 2000**, en revendiquant une identité propre par rapport à d'autres champs ou disciplines.
- Des critiques visant l'approche structuraliste et formaliste des *game studies* incitent à **considérer le rôle des pratiques dans la construction du sens ludique**, ce que l'on pourrait rapprocher de formes de *play studies*.
- Bien qu'initialement le projet de la **ludologie ait mené avant tout à la légitimation d'un champ d'études** autonome, il est à présent possible de **faire évoluer son cadre pour analyser une pluralité de phénomènes** qui ne sont pas considérés comme des jeux, ceci à partir d'une approche ancrée dans les théories des jeux.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Au-delà des références indiquées en bibliographie, mentionnons tout d'abord que plusieurs réflexions abordées dans ce chapitre sont une synthèse d'une analyse plus approfondie que nous avons menée sur les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo, accessible au sein de l'article ci-dessous. Nous renvoyons donc le lecteur à ce texte s'il souhaite approfondir dans un premier temps les éléments abordés ici :

GENVO S. (2020), « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'Exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations », in *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, article 20, <https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>.

En plus des deux ouvrages *The Videogame Theory Reader* (Wolf et Perron, 2003 ; Perron et Wolf, 2009) mentionnés en bibliographie, le lecteur qui souhaite avoir une introduction approfondie aux *game studies* pourra se référer à cet ouvrage :

MÄYRÄ F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, SAGE.

Afin d'approfondir les questions relatives au *game design*, à ses possibles définitions et cadres d'analyse, deux références :

SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.

GENVO S. (2009), *Le Jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan.

Si nous renvoyons le lecteur à l'article de Thomas S. Henricks (2020) pour avoir un point de vue historique sur les *play studies*, il est possible d'approfondir la mise en application de cette perspective avec l'ouvrage suivant :

TER MINASSIAN H., BERRY V., BOUTET M., COLÓN DE CARVAJAL I., COAVOUX S., GERBER D., RUFAT S., TRICLOT M. et ZABBAN V. (2021), *La Fin du game? : Les Jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François Rabelais.

Enfin, la thèse suivante permettra au lecteur de faire un point complet sur la notion de ludologie :

SOLINSKI B. (2015), *Ludologie : Jeu, discours, complexité*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01751890>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Braid* (2008), NUMBER ONE, Number One, Xbox 360. Conçu par Jonathan Blow.

*The Witness* (2016), THEKLA INC., Thekla Inc, Windows. Conçu par Jonathan Blow.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2001), « Computer Game Studies. Year One », in *Gamestudies.org*, t. 1, n° 1.

BAZILE J. (2021), *Opération historiographique et game design de jeu vidéo : Le Rôle des sources historiques dans la conception d'Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, thèse de doctorat, Université de Lorraine.

BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press.

BRODY A. et BROUGÈRE G. (2013), « Présentation », in *Sciences du jeu*, n° 1, article 1, <http://journals.openedition.org/sdj/200>.

CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard.

CONSALVO M. et PAUL C.A. (2019), *Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, MIT Press.

FRASCA G. (2003), « Simulation Versus Narrative. Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, p. 221-235.

GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine.

- GENVO S. (2016), « Defining and Designing Expressive Games: The Case of Keys of a Gamespace », in *Kinephanos Journal of Media Studies and Popular Culture*, numéro spécial, *Exploring Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, p. 90–106.
- HENRICKS T.S. (2020), « Play Studies: A Brief History », in *American Journal of Play*, vol. XII, p. 114–155.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : La Métaphore ludique*, José Corti Éditions.
- JUUL J. (2005), *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- PERRON B. (2002), « L'Approche ludique du cinéma de fiction : Un jeu à motif mixte », in *Compar(a)ison*, vol. II, p. 69–88.
- PERRON B. et WOLF M.J. (2009), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge.
- RINGOT M. (2020), *Jeux littéraires et jeux vidéo : Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino*, thèse de doctorat, Université Aix-Marseille, <http://www.theses.fr/s162925>.
- RYAN M.-L. (2006), *Avatars of Story*, University of Minnesota Press.
- SICART M. (2003), « Family Values: Ideology, Computer Games & Sims », in *DiGRA '03 — Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference*, vol. 2.
- WITTGENSTEIN L. (1953), *Investigations philosophiques*, Gallimard.
- WOLF M.J.P. et PERRON B. (éd.) (2003), *The Video Game Theory Reader*, Routledge.
- WOLF M.J.P. et PERRON B. (2003), « Introduction », in WOLF M.J.P. et PERRON B. (éd.), *The Videogame Theory Reader*, Routledge, p. 1–24.

# Itinéraire du développement des *game studies*

Espen AARSETH

Beijing Normal University  
The IT University of Copenhagen

## 1. INTRODUCTION

Ce texte est un essai, au sens premier du terme, qui retrace la formation du champ des *game studies*. Il ne s'agit pas d'un compte-rendu objectif, puisque j'ai, pour ce que cela vaut, contribué activement à la création de ce champ pendant plus de vingt ans, en tant qu'enseignant, éditeur de revues et organisateur de conférences. Il ne s'agit pas non plus d'une histoire complète du domaine, car cela nécessiterait de prêter beaucoup plus d'attention aux auteurs et aux détails qu'il n'est possible de le faire ici. L'accent est plutôt mis sur le processus de formation du domaine : comment celui-ci a-t-il vu le jour ? Il s'agit également d'un compte rendu malheureusement partiel prenant en considération pour l'essentiel la Scandinavie et le monde anglophone.

En anglais et dans les langues scandinaves, nous faisons la distinction entre *game* et *play*, ce qui n'est pas le cas dans de nombreuses autres langues. Par conséquent, l'utilisation de l'étiquette « *game* » *studies*, et non *play studies*, pour les utilisateurs de ces langues implique un domaine différent de celui des personnes dont le mot natif, ou professionnel, pour *game* et *play*, est le même. Dans cet article, les *game studies* n'incluront donc pas automatiquement les *play studies*, bien qu'elles se chevauchent souvent.

Les *game studies*, en tant que domaine universitaire actif, identifiable et organisé, sont apparues à la suite de l'essor populaire des jeux numériques dans les années 1980 et 1990. En conséquence, le domaine était principalement consacré à ces formes de jeux. Cependant, il n'a pas fallu longtemps aux chercheurs pour se rendre compte qu'une focalisation exclusive sur les jeux numériques était une limitation inutile et scientifiquement problématique. Aujourd'hui, la recherche sur les jeux comprend l'étude comparative de tous

les types de jeux, des anciens jeux de société aux jeux de rôles grandeur nature actuels.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Développement de la recherche sur les jeux*

La recherche sur les jeux se retrouve dans de nombreux domaines et, historiquement, depuis le début de la tradition scientifique. Platon et Aristote discutent des effets et des rôles des jeux (*games*) et du jeu (*play*) dans la société, tout comme un certain nombre de philosophes à travers les âges. Toutefois, il faut attendre la monographie *Homo Ludens* de Johan Huizinga, publiée en 1938, pour que l'accent soit mis sur le jeu. Huizinga a reçu une formation en littérature et en langues, avant de se tourner vers l'histoire culturelle. *Homo Ludens* est le dernier livre qu'il a publié, mais il a eu un effet profond sur la recherche humaniste et sociale et sur des penseurs tels que Goffman et Gadamer. Cependant, il a fallu attendre deux décennies entières pour qu'apparaisse un autre texte-clé, profondément inspiré par le premier : *Les Jeux et les Hommes* de Roger Caillois (1958). Huizinga jette les bases d'une vision des jeux et du jeu comme un élément-clé de la culture humaine, en opposition à la vie quotidienne et au sérieux, mais aussi comme une influence fluide sur les deux. Caillois est en grande partie d'accord, mais va plus loin en élargissant la vision à des taxonomies et des activités ludiques au-delà des jeux. Comme l'a souligné Jacques Ehrmann (1968) dans sa critique de leurs travaux, la position de Caillois et de Huizinga repose sur une notion indéfinie de la réalité comme base d'une définition négative du ludique, et en opposition à celui-ci. Le jeu est gratuit, libre, hors de la réalité ordinaire, une condition qu'aucun des deux ne se soucie de définir, mais qu'ils considèrent comme acquise. Selon Ehrmann, c'est une erreur : toute recherche culturelle doit conduire à une meilleure compréhension de la réalité, et ne peut donc pas s'en servir comme point de départ. Pour le champ interdisciplinaire qui s'est lentement formé dans leur sillage, Huizinga et Caillois ont été indispensables pour faire prendre conscience que le ludique était un phénomène de premier ordre, digne d'être étudié par les universitaires, mais à un prix. Leur idéalisation du jeu a rendu plus difficile la résistance aux glorifications du jeu et au développement de perspectives critiques, non seulement dans le domaine, mais aussi partout où les jeux (y compris les sports) sont considérés comme des solutions aux problèmes et aux défis du monde, que ce soit dans l'éducation, la santé ou le divertissement. À peu près à la même époque, un penseur contemporain a apporté une contribution critique aux études sur les jeux,



qui est aussi fortuite qu'influente : dans les *Investigations philosophiques* (1953), Ludwig Wittgenstein utilise les jeux comme exemple d'un concept que tout le monde reconnaît, mais qui ne peut être défini formellement. Le mot désigne un certain nombre d'activités similaires, mais celles-ci n'ont pas de dénominateur commun, de sorte que seuls des sous-ensembles (jeux de société, jeux de dés) peuvent être définis. Cette impasse catégorielle est cruciale pour comprendre la nature fluide des jeux, mais l'observation de Wittgenstein n'a pas empêché les chercheurs de proposer des tentatives de définition. Parmi eux, le livre *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* de Bernard Suits (1978) représente une réponse explicite au défi de Wittgenstein, est peut-être la plus importante. Cependant, la solution de Suits consiste à identifier le *gameplay* comme l'adoption d'un état d'esprit, une « attitude ludique » par laquelle il entend « suivre des règles ». Mais suivre les règles est un comportement, pas un état d'esprit ; je peux suivre les règles avec des états d'esprit très différents, comme la peur, la gentillesse ou la supériorité morale. Jusqu'à ce qu'une meilleure définition existe, le point de vue de Wittgenstein ne peut être ignoré.

## 2.2. Institutionnalisation des game studies

L'étude des jeux a trouvé un cadre institutionnel spécifique dans les années 1960 et 1970, lorsque les jeux ont été utilisés non seulement à des fins de formation et de simulation, mais aussi lorsque cette pratique est devenue le centre d'une tradition interdisciplinaire, comme on peut le constater en 1970 avec le lancement de la revue *Simulation & Gaming*, qui est toujours publiée après plus de cinq décennies. C'était à l'aube de la révolution des micro-ordinateurs de salon et d'arcade. Et peu après, les jeux informatiques divertissants sont également devenus la cible de recherches universitaires, notamment dans des domaines tels que la psychologie et la pédagogie. Ce qui a peut-être été le premier doctorat sur les jeux, l'ouvrage de Thomas Malone intitulé *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games* (1980) est une étude pionnière des aspects motivants du *gameplay*. Il introduit en effet une opposition binaire cruciale de l'herméneutique des jeux, à savoir la dialectique entre ce qu'il appelle la fantaisie intrinsèque et extrinsèque (autrement dit entre mécanismes et représentations), qui a été réinventée de nombreuses fois depuis, par exemple dans la distinction de James Neuman entre capacité et apparence (2002), ou dans celle de Jesper Juul (2005) entre règles et fiction.

Peu après, en 1983, *Video Games and Human Development*, la toute première conférence consacrée aux jeux vidéo, s'est tenue à l'université de

Harvard, qui n'avait jamais eu de département médias. La conférence comptait 110 participants, était généreusement sponsorisée par Atari et, par conséquent, promouvait des messages sur le potentiel positif des jeux et minimisait la panique médiatique contemporaine qui les entourait (voir Zito, 1983). Cette conférence, dominée par des psychologues et des éducateurs établis, n'a pas donné naissance à un champ de recherche à part entière. Mais à peu près à la même époque, les graines de ce qui est devenu plus tard le domaine reconnu des *game studies* ont été semées. Les acteurs n'étaient généralement pas issus des sciences sociales ou cliniques, mais des sciences humaines. Les premiers articles en sciences humaines sur les jeux d'aventure sont apparus en 1984; Peter Bøgh Andersen, linguiste et informaticien danois, a écrit un article sur ce qu'il appelait les « histoires électriques », et Niesz et Holland ont publié le leur dans *Critical Inquiry* la même année.

Peu de temps après, les premiers docteurs en sciences humaines sont apparus; la thèse pionnière de Mary Ann Buckles (1985) sur le premier jeu d'aventure, *Adventure* de William Crowther et Don Woods (1977, voir Jerz 2007) était un tour de force des méthodes d'analyse éclectique appliquées pour la première fois à un jeu vidéo, tandis que la thèse de Brenda Laurel (1986) exposait la vision et les schémas de la conception d'un « système de fantaisie interactif sur ordinateur », basé sur la poésie d'Aristote. La trajectoire de Mary Ann Buckles est peut-être la plus poignante et la plus triste de toutes ces pionnières; elle a eu beaucoup de mal à faire accepter sa thèse et, après avoir finalement obtenu son diplôme, elle a quitté le monde universitaire pour ne jamais y revenir, et ses recherches révolutionnaires n'ont pas reçu l'attention qu'elles méritaient.

### ***2.3. Développement de lieux de publications et de conférences***

Les publications de la recherche sur les jeux se sont lentement développées dans les années 1980, principalement par le biais d'articles de revues et de thèses. Au début des années 1990, les premiers livres sont apparus, comme l'ouvrage critique d'Eugene Provenzo, *Video Kids: Making Sense of Nintendo* (1991). Au fur et à mesure que la révolution internet progressait, au cours de cette même décennie, l'accent mis sur les jeux informatiques est devenu un élément de plus en plus central de l'étude de la culture des médias numériques, et a volé la vedette à l'excitation académique précédente et éphémère portée sur la réalité virtuelle.

À la fin du millénaire, il est devenu évident que les jeux informatiques, alimentés par l'animation 3D et internet, étaient devenus un phénomène grand public qui transcendait la culture des enfants et avait un impact majeur sur les adultes comme sur les adolescents. Bien que l'expression « *game studies* » ne soit pas encore utilisée, le flux croissant d'anthologies et de monographies sur les jeux a fourni à ce domaine naissant une preuve d'existence, et l'étape suivante logique a été d'organiser des conférences internationales. En mars 2001, la première conférence de ce type s'est tenue à l'université informatique de Copenhague, suivie d'une autre à Bristol en juin. La première revue de recherche évaluée par des pairs et consacrée aux jeux informatiques, *Game Studies*, a été lancée en accès libre en juillet de la même année. La plupart de ces événements et initiatives ont eu lieu en Europe du Nord et dans les pays nordiques en particulier. Une conférence à Tampere, en Finlande, en 2002, a servi de cadre au lancement de la Digital Games Research Association (DiGRA), qui a tenu sa première conférence à Utrecht, aux Pays-Bas, attirant plus de 500 participants. À la même époque, aux États-Unis, la *Game Developers Conference* annuelle a atteint des sommets universitaires, permettant de créer des réseaux et des contacts industriels essentiels pour les chercheurs en *game studies*. Durant les décennies qui ont suivi, des conférences plus spécialisées sont apparues, portant sur la philosophie des jeux informatiques, les femmes dans les jeux, les jeux et la théorie littéraire, ou encore *Replaying Japan*. Une alternative générale importante aux conférences DiGRA, Foundations of Digital Games (FDG), a débuté en 2006 sous forme de conférence sur un bateau de croisière financée par Microsoft-Research, mais a rapidement alterné entre les États-Unis et l'Europe. En 2014, le CEEGS (Central and Eastern European Game Studies) a tenu sa première conférence à Brno, en République tchèque, et le chapitre chinois de DiGRA a tenu sa première conférence à Ningbo, en Chine. En outre, un certain nombre de revues d'études sur le jeu ont suivi à partir du milieu des années 2000, la plupart en accès libre. Une enquête réalisée en 2015 (Melcer *et al.*) a recensé pas moins de « 48 lieux principaux » et sept communautés de recherche distinctes, allant des sciences humaines et sociales à la technologie, l'éducation, le design, la narratologie, la gamification, l'informatique et l'IA. En outre, au cours des deux premières décennies du nouveau millénaire, des centres de recherche, des programmes d'enseignement et même des départements universitaires consacrés à la recherche sur les jeux sont apparus dans de nombreuses régions du monde. Depuis la première conférence à Harvard en 1983, l'institutionnalisation des *game studies* a parcouru un long chemin.

#### 2.4. Recherche sur les jeux et game studies

Alors que les efforts d'organisation du domaine étaient souvent plus importants parmi les chercheurs en sciences humaines et sociales, les programmes d'enseignement et les possibilités de financement externes étaient dominés par des intérêts technologiques et commerciaux, dans des domaines tels que l'éducation, le *design* et l'informatique. En raison de ce déséquilibre, il est difficile de considérer les *game studies* comme une bonne étiquette pour la recherche sur les jeux. Les *game studies* auront toujours une saveur intrinsèque d'études culturelles, car si la plupart des activités de recherche se concentrent sur les jeux (contrairement aux études sur les effets, par exemple, qui considèrent les jeux comme un stimulus parmi d'autres), elles ne s'identifieront pourtant pas à cette étiquette. Cette dichotomie centre-périphérie existera probablement toujours et suivra les hiérarchies de valeurs générales du monde universitaire, où les STIM (sciences, technologies, ingénierie, mathématiques) et les sciences médicales ont la priorité budgétaire et un prestige supérieur. Les « *game studies* » ne seront jamais une marque populaire unissant les différentes communautés de recherche sur les jeux, mais elles resteront néanmoins celles qui s'identifient le plus étroitement aux objets d'étude, les jeux eux-mêmes.

Il y a bien sûr aussi des schismes internes dans le domaine. Le rôle ou la fonction des « histoires » ou « récits » dans les jeux vidéo est un problème de recherche de longue date, que certains qualifieraient de déterminant pour le domaine. Cette question a souvent été appelée, de manière assez confuse, « Ludologie vs Narratologie », comme si la narratologie était une position théorique dans les études sur les jeux et non une tradition de recherche indépendante, dont usent (ou abusent) parfois les chercheurs sur les jeux, y compris, et non des moindres, les « ludologues » (voir Aarseth, 2014). Les véritables questions et points de discordance sont de deux ordres (mais regroupés) : ontologiques (dans quelle mesure peut-on dire que les jeux sont des histoires?) et esthétiques (dans quelle mesure les éléments d'histoires sont appliqués avec succès aux jeux?). Bien que les réponses à ces deux questions soient relativement triviales, une grande partie du domaine (en particulier les chercheurs non formés aux théories narratives) est devenue obsédée par l'idée d'un conflit paradigmatique, et a choisi de contribuer à la construction et perpétuation de cet événement semi-mythique plutôt qu'à la question théorique elle-même.

Un autre schisme plus classique dans le domaine est celui qui oppose l'accent mis sur le jeu en tant qu'artefact/objet et le jeu en tant qu'activité/

processus. Cela coïncide avec les « deux cultures » des sciences humaines/philologie classiques et des sciences sociales/ethnographie. L'une des traditions considère les jeux comme des œuvres complexes d'expression esthétique, et l'autre les considère comme une pratique culturelle et sociale, où les joueurs et leurs communautés sont l'objet d'étude, plutôt que le jeu (texte) lui-même. Ainsi, les deux approches (au sens large) diffèrent non seulement dans leur conception empirique, mais aussi dans leurs méthodologies de base. Ce qui constitue une recherche acceptable pour l'une peut être suspecte et subjective pour l'autre, et ce qui constitue des données cruciales pour l'une peut souvent être considéré comme des futilités sans intérêt pour l'autre. Dans les domaines définis par la base empirique, comme le sont les *game studies*, les lignes de faille idéologiques suivent généralement les pratiques méthodologiques. Ce clivage ne peut pas être surmonté davantage à l'intérieur du domaine que dans les recherches culturelles en général, mais doit plutôt être apaisé par l'inclusion et l'œcuménisme dans les processus de contrôle des enseignants, des éditeurs et des organisateurs de conférences. Si le conflit est réel et peut-être finalement insoluble, son effet néfaste sur le domaine, du moins jusqu'à présent, a été relativement modéré.

Le domaine des *game studies*, qui flotte comme il le fait sur les marées incertaines du monde universitaire actuel, semble se porter à merveille, surtout pour une entreprise vieille d'à peine deux décennies et dominée par les sciences humaines.

### 3. EN RÉSUMÉ

– La recherche sur les jeux existe depuis le début de la tradition scientifique, les *game studies* étant un cadre institutionnel donnant forme à une partie de ces recherches.

– Les *game studies* se sont peu à peu développées dans le cadre des sciences humaines par le biais de thèses et d'articles de revues dans les années 1980 et 1990. Les années 2000 marquent la multiplication d'événements et de conférences scientifiques consacrées au domaine, de même que leur institutionnalisation.

– Même si les *game studies* ne peuvent prétendre fédérer l'ensemble des formes de recherches sur les jeux, du fait notamment de leur orientation vers les études culturelles, le domaine reste cependant celui qui s'identifie le plus à son objet d'études.

#### 4. BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E. (2014), « Ludology », in PERRON M. et WOLF M.J.P. (éd.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, p. 211–215.
- BUCKLES M.A. (1985), *Interactive Fiction: The Computer Storygame “Adventure”*, thèse de doctorat, University of California, San Diego.
- CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard.
- HUIZINGA J. (1938), *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*, Groningen, Wolters-Noordhoff.
- JERZ D.G. (2007), « Somewhere Nearby Is Colossal Cave: Examining Will Crowther’s Original “Adventure” in Code and in Kentucky », in *Digital Humanities*, t. 1, n° 2.
- JUUL J. (2005), *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- LAUREL B.K. (1986), *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, thèse de doctorat, The Ohio State University.
- MALONE T.W. (1980), *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*, thèse de doctorat, Stanford University.
- MELCER E., NGUYEN T.H.D., CHEN Z., CANOSSA A., EL-NASR M.S. et ISBISTER K. (2015), « Games Research Today: Analyzing the Academic Landscape 2000-2014 », in *Foundations of Digital Games 2015*.
- NEWMAN J. (2002), « The Myth of the Ergodic Videogame », in *Game Studies*, vol. 2, n° 1.
- NIESZ A.J. et NORMAN N.H. (1984), « Interactive Fiction », in *Critical Inquiry*, vol. XI, n° 1, The University of Chicago Press, p. 110–129, <http://www.jstor.org/stable/1343292>.
- PROVENZO Jr.E. (1991), *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press.
- WITTGENSTEIN L. (1986 [1953]), *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard.
- ZITO T. (1983), « Pac-Man Goes to Harvard », in *The Washington Post*, 24 mai.

# La recherche vidéoludique en Belgique

Thibault PHILIPPETTE

Université catholique de Louvain

## 1. INTRODUCTION

La recherche portant sur les jeux vidéo en Belgique est à mettre en perspective d'un contexte de petit marché dans lequel l'industrie vidéoludique est peu développée. À ce titre, elle est davantage comparable à la situation en Suisse qu'en France ou au Québec. Cette recherche vidéoludique belge doit être abordée, en outre, en scindant la situation en Flandre et en Wallonie, non pas par pure différenciation culturelle, même si elle a son importance pour appréhender certaines orientations, mais bien parce que les matières d'enseignement et de recherche sont des matières communautaires et non fédérales en Belgique. Ceci a engendré des formes de soutien différencié, pour la recherche comme pour l'industrie<sup>1</sup>.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *DiGRA Flanders*

Force est de constater qu'en Belgique, la recherche s'est d'abord structurée au Nord du pays. Une figure de proue de ce mouvement de structuration en Flandre est Jan Van Looy de l'université de Gand (UGent), qui, dès le début des années 2000, s'intéresse aux cybertextes, aux travaux de Lev Manovich (notamment son *Language of New Media* paru en 2001) et à la digitalisation de la culture. En 2011, il co-fonde avec Thorsten Quandt de l'université Hohenheim de Stuttgart en Allemagne et Torill Mortensen de l'IT

---

1. Sans entrer dans la complexité du système belge, les matières territoriales (donc économiques) sont des matières régionales (e.g. Région Wallonne ou de Bruxelles-Capitale), tandis que les matières relatives aux personnes (donc l'enseignement ou la recherche) sont des matières communautaires (e.g. Fédération Wallonie-Bruxelles). La Flandre (Nord) a une politique générale intégrant les matières régionales et communautaires, là où elle est beaucoup plus différenciée au Centre et au Sud du pays.

University of Copenhagen au Danemark une section thématique consacrée aux *Digital Games Research[es]* au sein de l'ECREA (European Communication Research and Education Association), la plus importante association européenne de recherche en Communication. Il organise notamment la conférence *multi.player* (sous-titrée *International Conference on the Social Aspects of Digital Gaming*) qui donnera lieu à une première publication collective incluant des travaux de Richard Bartle, Mark Griffiths ou encore Frans Mäyrä (Quandt et Kröger, 2013). En 2012, il participera notamment à une étude européenne sur le potentiel des jeux vidéo sur l'autonomisation et l'inclusion sociale (*European Commission*, 2012). En 2013, en partenariat avec la Digital Game Research Association (DiGRA) et l'International Communication Association (ICA), Jan Van Looy pilotera une grande enquête sur l'évolution de la recherche en études du jeu vidéo (Quandt *et al.*, 2015).

À partir de 2011, Jan Van Looy ainsi que d'autres chercheurs en Flandre comme Frederik De Grove ou Wannes Ribbens, s'investissent dans les conférences DiGRA. En 2012, l'un d'entre eux, Bob de Schutter de la KU Leuven, décide de lancer un chapitre de l'association, DiGRA Flanders. À partir de là, une structuration s'opère en Flandre avec des jeunes membres du chapitre représentant toutes les grandes universités belges flamandes (voir <http://www.gameonderzoek.be>). Après une présidence reprise par Jeroen Bourgonjon (UGent) à la suite de celle de Bob de Schutter, c'est aujourd'hui Lars de Wildt (KU Leuven) qui en assure la présidence et Jasmien Vervaeke (UGent) la vice-présidence.

La recherche vidéoludique en Flandre s'est, dès le départ, tournée vers d'autres pays européens et à l'international. La publication de ces chercheuses et chercheurs se fait presque exclusivement en anglais, dans des revues comme *New media and Society*, *Computers and Education*, *Journal of Children and Media*, *Games and Culture* ou *Media, Culture and Society*.

Cette structuration de la recherche en Flandre peut être mise en correspondance avec son dynamisme économique (relativement à Bruxelles et la Wallonie) autour de soutiens à l'industrie des jeux vidéo. En effet, à partir de 2012, la Flandre décide de permettre le financement de projets de jeux vidéo (aux stades de la préproduction, production et/ou de la promotion) à travers le VAF/Vlaams Audiovisueel Fonds, à côté de projets filmiques ou médiatiques (soutenus depuis 2006). L'ex-président de DiGRA Flanders, Jeroen Bourgonjon, fait par exemple aujourd'hui partie de la commission de soutien aux « créations vidéoludiques » au sein du VAF. C'est également en



2012 que la Flandre met en place la FLEGA (Flemish Games Association), qui inclut des acteurs du secteur de cette industrie comme Howest à Courtrai, la principale école supérieure de formation aux métiers du jeu vidéo (bachelier en *Digital Arts and Entertainment*) ou le studio Larian à Gand, le plus grand studio de création de jeux vidéo en Belgique.

### Le marché du jeu vidéo en Belgique et la place du studio Larian

En 2020, la FLEGA publiait sur son site les derniers résultats de son enquête *Belgian Games Industry Survey*. Cette enquête relève tout d'abord une croissance du nombre de studios (passant de 65 en 2014 à 114 en 2020) avec une très nette majorité de ceux-ci implantés en Flandre (82 studios en Flandre, 13 à Bruxelles et 19 en Wallonie). Un fait remarquable de cette enquête est que si la grande majorité de ces studios (96) sont de taille « micro » (< 10 emplois équivalents temps plein), un seul est considéré comme « large », c'est-à-dire employant plus de 250 personnes : Larian Studios.

Larian Studios est un studio créé en 1996 dont le siège social se situe dans la ville de Gand. Ce studio s'est spécialisé dans les jeux de rôle, avec notamment la reprise de la licence *Baldur's Gate* (1998 ; voir article de Laurent Di Filippo sur les rapports entre jeux vidéo et jeux de rôle paru dans cet ouvrage) mais surtout la saga *Divinity* dont le premier opus, *Divine Divinity*, est sorti en 2002. Le succès critique fut rapidement au rendez-vous avec plusieurs opus, mais c'est la sortie en 2014 de *Divinity: Original Sin*, succès commercial dû notamment à une profondeur de jeu et un mécanisme de combat au tour par tour très apprécié, et soutenu par une campagne réussite sur la plateforme *Kickstarter*, et *Divinity: Original Sin II* en 2017, qui installa le studio au rang de premier studio belge. En 2020, leur jeu *Baldur's Gate 3* est annoncé en grande pompe en accès anticipé sur la nouvelle plateforme de jeux à la demande *Stadia* de Google (ce qui n'empêcha pas l'échec commercial du service de Google).

Aujourd'hui, Larian Studios est le seul studio belge qui compte plusieurs antennes internationales à Barcelone, Dublin, Kuala Lumpur, Saint-Petersbourg ou encore Québec, et qui peut être qualifié de studio triple A. À lui seul, le studio Larian constitue les  $\frac{3}{4}$  du chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo en Belgique, qui était monté à environ 90 millions d'euros en 2017 avec le succès de *Divinity: Original Sin II*, mais qui est redescendu à 70 millions d'euros en 2019 suivant les données DataNews (*Le Vif*), Larian n'ayant pas lancé de grand projet cette année-là. C'est dire son poids sur le petit marché belge.

## 2.2. La recherche en Belgique francophone

### 2.2.1. Les prémices

Si on retrouve dès les années 1990 du côté francophone quelques traces de travaux d'étudiants consacrés aux « jeux informatiques » ou « jeux multi-média » (termes privilégiés à l'époque), essentiellement sur des sujets tournant

autour de la culture enfantine ou des effets de développement attentionnels dans le prolongement des recherches comme celles de Patricia Greenfield (1984), ce n'est qu'en 2000 qu'une première thèse de doctorat portant sur les jeux hypermédias sur CD-Rom est défendue (Charlier, 2000a). Il ne s'agit encore que de prémices timides car ce travail se consacrera exclusivement à des productions de type ludoéducatives et à leurs expériences d'apprentissage à partir des travaux de psychologues de l'enfance comme Piaget, Vygotsky ou Bruner (Charlier, 2000b). À ma connaissance, ma thèse de doctorat en sciences de l'Information et de la Communication entamée en 2008 à l'UCLouvain sur les activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueur fut la première pleinement consacrée aux jeux vidéo de divertissement en Belgique francophone (Philippette, 2014). Cette thèse fut entamée au même moment que celle d'un doctorant au sein du laboratoire d'Anthropologie prospective, Grégory Dhen, sous la supervision d'Olivier Servais. Ces derniers collaborèrent notamment avec l'anthropologue américain Tom Boellstorff pour publier la traduction officielle de son travail dans *Second Life* (Boellstorff, 2013). Cependant, Grégory Dhen abandonna en 2012 son travail de thèse pour travailler pour le CIRTEF. En 2012, sous la supervision de Björn-Olav Dozo, Fanny Barnabé présente un mémoire de fin d'études en Arts et Sciences humaines à l'université de Liège consacré à la narration et aux jeux vidéo (Barnabé, 2012). Ce mémoire reçut une belle visibilité grâce au prix annuel BiLA récompensant un travail de fin d'études inédit consacré aux littératures populaires. Ces quelques jalons permettent de retracer les débuts balbutiants d'une structuration de la recherche en Belgique francophone.

### **2.2.2. L'impulsion : le colloque de Limoges, l'OMNSH et le LabJMV**

En juin 2009 est organisé le colloque *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* à Limoges sous la coordination de Sylvie Craipeau et Sébastien Genvo. Cet événement fut l'occasion pour quelques jeunes chercheurs belges francophones (dont moi-même et Grégory Dhen) de venir présenter le début de leurs travaux et de rencontrer d'autres chercheurs francophones du domaine. Ce colloque prolongeait une première rencontre qui eut lieu en 2008 à Québec lors de l'ACFAS. Ce colloque de Limoges permit aux chercheurs belges francophones de découvrir une structure, l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), à travers son président de l'époque, Étienne Armand Amato. Cette rencontre servit d'impulsion alors qu'aucune structure de recherche équivalente n'existait en Belgique

francophone. Quelques temps plus tard, en 2013, est organisé à Louvain-la-Neuve une exposition *Game Over* avec un cycle de conférences *Les mercredis du jeu vidéo* invitant plusieurs chercheurs de l'OMNSH à venir déconstruire certains clichés gravitant autour du jeu vidéo à partir de leurs recherches respectives. Olivier Servais, professeur en anthropologie à l'UCLouvain et sortant d'une période d'ethnographie dans *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), participa activement à ces cycles, ce qui lui donna l'envie de poursuivre la dynamique.

En 2014, après une prise de contact entre chercheurs mais aussi plusieurs actrices et acteurs du monde associatif et de l'enseignement en Belgique francophone, le Laboratoire Jeux et Mondes virtuels voit le jour (LabJMV). Ce groupement avait pour double particularité de rassembler des chercheurs s'intéressant aux jeux vidéo mais aussi à d'autres formes populaires de jeux comme les jeux de plateau et d'édition ou les jeux de rôle grandeur nature ; et des membres d'associations particulièrement intéressées de croiser leurs pratiques de terrain avec la recherche. Des rencontres et séminaires réguliers sont alors organisés pendant deux années. En décembre 2014, une première conférence-débat à la haute école de Bruxelles est organisée sur le thème « Le jeu vidéo et... alors? », permettant de partir d'objets et pratiques vidéoludiques pour les décloisonner d'autres contextes et pratiques ludiques. Ce premier événement permit à plusieurs jeunes doctorantes et doctorants associées au LabJMV — comme Meggie De Fruytier, Fanny Barnabé, Johnny Lourtioux ou Pierre-Yves Hurel —, de publier dans la revue de l'asbl LUDO dans un numéro spécial consacré aux jeux vidéo (*Les cahiers de Ludo*, n° 7, Hiver 2015–2016<sup>2</sup>). En 2016, le LabJMV organisera deux événements scientifiques majeurs : l'exposition *Avatars, entrez dans le jeu vidéo* avec plusieurs ateliers et conférences autour d'univers vidéoludiques en partenariat avec l'association PointCulture, et le colloque scientifique à Bruxelles *À quoi nous engage le jeu?*, qui donna lieu à une publication dans la revue *Sciences du Jeu* (Campion, Kapp et Philippette, 2018).

### 2.2.3. La confirmation : Le Liège Game Lab et le Louvain GameLab

Au sein de l'université de Liège, Björn-Olav Dozo décide de fonder en 2016 avec son équipe de jeunes chercheurs, principalement en langues et lettres, le Liège Game Lab. Ces jeunes chercheuses et chercheurs vont notamment s'intéresser aux rapports qu'entretiennent les jeux vidéo avec les formes

---

2. Le numéro est actuellement encore accessible en ligne sur le blog de l'asbl, <http://ludobel.be/2016/02/17/les-cahiers-de-ludo-hiver-2015-2016/>.

populaires de littératures, ainsi qu'à différentes perspectives de médiation culturelle autour des jeux vidéo (approches culturelles des jeux vidéo). Le Liège Game Lab résulte de l'impulsion du LabJMV mais aussi de dynamiques locales entre l'ULiège et la Province de Liège, donnant notamment naissance en 2017 au premier Digital Lab en Wallonie consacré aux jeux vidéo et à la bande dessinée. Outre cet espace, le Liège Game Lab entame plusieurs activités dont un cycle de conférences autour d'un cours créé en 2014 consacré à l'« Histoire et l'analyse des pratiques de Jeux vidéo ». C'est également en 2016 que le Liège Game Lab accueille son premier colloque consacré au projet Ludopresse et à l'étude de la presse spécialisée en jeux vidéo, dans le cadre d'une collaboration Labex ICCA (France)/ULiège.

En 2017–2018, les séminaires et rencontres du LabJMV se maintiennent, notamment au niveau du Quai10 à Charleroi, un centre culturel dédié au cinéma et aux jeux vidéo. Le lancement du Liège Game Lab d'un côté et la fin de thèse de plusieurs chercheurs de la première heure de l'autre pousse néanmoins la structure à se renouveler, malgré l'arrivée de nouvelles associations en son sein.

En 2018, je participais au nom du LabJMV au symposium à Montréal et à Paris autour de laboratoires francophones étudiant les jeux vidéo (alliance franjeu), au même titre que le Liège Game Lab. Dans le prolongement de cet événement, un deuxième colloque scientifique fut organisé à Liège par le Liège Game Lab sur le thème « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations ». Le symposium et l'arrivée de plusieurs nouveaux doctorant-es travaillant sur les jeux vidéo à Louvain-la-Neuve firent prendre conscience de la nécessité de créer une structure sœur au Liège Game Lab, le Louvain GameLab. Au niveau de Louvain-la-Neuve, la recherche sur les jeux vidéo est davantage portée par des chercheuses en sciences sociales, principalement en anthropologie et en sciences de l'information et de la communication. Leurs intérêts vont notamment porter sur les sociabilités en ligne ou l'appropriation des jeux vidéo, notamment dans des contextes éducatifs (approches sociales et éducatives des jeux vidéo). Pour éviter la confusion entre les GameLab de Liège et de Louvain, le LabJMV est alors rebaptisé en « Ludiverse » pour le replacer en statut de collectif plutôt que de laboratoire.

En 2019, le Liège Game Lab lance un cours en ligne consacré à l'*Introduction à la culture vidéoludique*. En partenariat avec l'UNIL GameLab, le laboratoire coorganise une journée d'études consacrée au *battle royal Fortnite* (Epic Games, 2017) à Lausanne en Suisse. De son côté, en partenariat avec

l'OMNSH, le Louvain GameLab coorganise et accueille les journées doctorales 2019 sur le thème de l'appropriation des objets numériques.

En 2020, Le Liège Game Lab lance un certificat en partenariat avec la haute école de la ville de Liège sous le label *Travailler avec la culture vidéo-ludique*, l'occasion également de lancer sa propre chaîne sur la plateforme *Twitch*. Sous la houlette de Fanny Barnabé, il accueille également la 8<sup>e</sup> édition de la conférence *Replaying Japan* consacrée à l'esport. Yannick Rochat de l'UNIL GameLab et Pierre-Yves Hurel du Liège Game Lab lanceront également un groupe sur *Discord* consacré à l'étude des plateformes et la relation des jeux avec leurs supports. De son côté, le Louvain GameLab lancera à son tour sa chaîne *Twitch* pour son séminaire. Parallèlement, Olivier Servais sort deux ouvrages à partir de ses données de terrain, l'un au titre volontairement provocateur (Servais, 2020a) et l'autre approfondissant les points de vue de joueurs au sein d'une guilde (Servais, 2020b). Durant cette année, le Louvain GameLab s'impliquera surtout dans différentes initiatives de développement liée à l'industrie du jeu vidéo autour du bassin Mons-Charleroi en plein essor.

#### Évolution de la recherche et industrie du jeu vidéo en Wallonie (et à Bruxelles)

La création du LabJMV en 2014 répondait à un besoin d'une structure d'accueil et de rencontres transversale en Belgique francophone alors que l'intérêt pour les jeux vidéo comme objet d'étude et par les politiques publiques comme industrie était encore limité. Cependant, en 2015, la Wallonie à travers son programme *Digital Wallonia* soutient la création de la WALGA, le pendant de la FLEGA en Wallonie, porté par les trois studios principaux du sud du pays : Abrakam à Liège, Appeal à Charleroi et Fishing Cactus à Mons. Dans son approche des industries, la Belgique a toujours fonctionné par logique de « bassins » autour des grandes villes (même si la dépendance aux cours d'eau est à relativiser lorsqu'on parle des industries culturelles). Si la création du Liège Game Lab répondait à un besoin de recherches porté par Björn-Olav Dozo autour d'un nombre croissant de doctorants travaillant sur les jeux vidéo (Julie Delbouille, Bruno Dupont, Boris Krywicki, etc.), les soutiens locaux de l'université et de la Province de Liège ont été des facilitateurs de ce projet. Deux ans plus tard, le Louvain GameLab rencontre les mêmes conditions de développement avec davantage de jeunes doctorants, la création de certains cours dédiés dans des programmes à Louvain-la-Neuve et à Mons, et un bassin hennuyais (Mons-Charleroi) de plus en plus actif dans la création de lieux dédiés à la recherche et à l'innovation autour de l'industrie du jeu vidéo.

La situation à Bruxelles est un peu différente. Pendant longtemps, la recherche s'est surtout développée à Bruxelles autour de formes plus traditionnelles de jeux, avec notamment une communauté de chercheurs en études des jeux de plateau (*boardgame studies*) autour de la haute école de Bruxelles-Brabant

(HE2B) ou de jeux grandeur nature autour du Groupe de recherche sur l'action publique de l'université Libre de Bruxelles. Plusieurs projets furent évoqués autour du jeu vidéo à partir de 2018, notamment d'aménagement d'un bâtiment de la ville, mais celui-ci ne verra finalement pas le jour. Cette situation pourrait être amenée à évoluer en même temps que certaines initiatives récentes, comme un partenariat croissant de la WALGA avec screen.brussels (structure soutenant l'industrie audiovisuelle à Bruxelles), la dynamique du collectif de développeurs de jeux vidéo Brotaru, l'installation du Pixel Museum et du siège de la Fédération européenne d'esport à Bruxelles... Gageons que le bassin bruxellois est en voie de développement et qu'une activité de recherche en étude du jeu vidéo devrait s'y développer ces prochaines années.

#### 2.2.4. L'avenir : vers une confédération de la recherche vidéoludique en Belgique ?

Nous pourrions faire une métaphore ludique de l'évolution de la recherche sur les jeux vidéo en Belgique (francophone). Telle la tendance libre et débridée de la *paidia* décrite par Roger Caillois (1958) comme forme « d'épanouissement insouciant » (p. 48) aurait une tendance naturelle à s'institutionnaliser dans un *ludus*, la recherche en Belgique francophone a débuté de manière très inclusive et spontanée autour du LabJMV, avant que des périmètres institutionnels et disciplinaires ne commencent à se dessiner autour de besoins liés aux bassins locaux, à commencer par celui de Liège. On pourrait d'une certaine manière regretter cette fragmentation territoriale et l'implosion apparente du projet initial, celle-ci répond cependant à de nouvelles impulsions et un renforcement de la recherche sur un plan plus local dont on ne peut que se réjouir. La situation actuelle doit d'ailleurs être regardée dans un rapport d'espace-temps, et la comparaison avec la Flandre qui a connu les mêmes dynamiques quelques années auparavant avant de lancer DiGRA Flanders n'est pas inintéressante. Il ne s'agit en réalité pas d'une implosion mais bien d'une reconfiguration des partenariats qui se dessinent d'ailleurs entre le Liège Game Lab et le Louvain GameLab autour du collectif Ludiverse, et dans des discussions conjointes avec DiGRA Flanders pour de nouvelles dynamiques entre le Nord et le Sud du pays. Le contexte en évolution de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la région Wallonne laisse présager davantage de soutiens : nouveau fonds dédié aux jeux vidéo au sein de Wallimage, avancée des discussions autour du *tax-shelter* pour de nouveaux studios, structuration d'écosystèmes par la WALGA comme le label GameMax autour du bassin Mons-Charleroi, etc. La recherche en Belgique francophone rencontre de nouvelles conditions de soutien et de développement dont les effets seront à suivre dans les prochaines années.

### 3. EN RÉSUMÉ

- La recherche vidéoludique en Belgique s’est d’abord développée en Flandre (Nord de la Belgique). La recherche en Flandre s’est surtout tournée vers des collaborations au Nord de l’Europe.
- On retrouve quelques traces de recherches sur les « jeux vidéo », essentiellement ludoéducatifs, dès les années 1990.
- La recherche vidéoludique en Belgique francophone est pleinement apparue fin des années 2000, notamment sous l’influence de l’OMNSH et de rencontres en France et au Québec, pour ensuite se développer en collaborations au sein de l’alliance franjeu incluant la Suisse romande.
- Le Laboratoire Jeux et Mondes virtuels (LabJMV) créé en 2014, rebaptisé Ludiverse en 2018, fut le premier espace de développement d’activités de recherche autour des jeux (vidéo) en Belgique francophone.
- Le Liège Game Lab, créé en 2016, est la première structure institutionnalisée de recherche sur les jeux vidéo. Elle est rejointe en 2018 par le Louvain GameLab dont les infrastructures sont en cours de développement.
- L’accroissement de formes de soutien à l’industrie du jeu vidéo en Wallonie et à Bruxelles laisse présager le renforcement de structures et d’activités de recherche autour de ces « bassins ».

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Il n’existe pas encore de référence à l’histoire du jeu vidéo en Belgique, et encore moins à propos de sa recherche. L’article ici est basé sur notre implication dans son déploiement est donc une trace importante pour ce travail. Il faut noter cependant le projet de Björn-Olav Dozo sur l’histoire du jeu vidéo en Belgique (<https://bjorn-olav.net/428>), à suivre dans le futur.

Sites des laboratoires de recherche pour suivre leurs actualités :

<https://www.liegegamelab.uliege.be/> (Liège Game Lab)

<https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/> (Louvain GameLab)

<https://www.ludiverse.be/> (collectif Ludiverse)

Sur l’industrie du jeu vidéo en Belgique :

<https://www.belgiangames.be/>

<https://www.flega.be/> (association en Flandre)

<https://www.walga.be/> (association en Wallonie)

<https://screen.brussels/fr/cluster> (association à Bruxelles)

## 5. LUDOGRAPHIE

Cette ludographie propose une courte analyse de quelques productions belges et des studios qui les ont portées. Hormis Larian Studios, les studios de jeux vidéo en Belgique tournent généralement autour d'une seule licence de jeu rentable, ce qui les rend assez fragiles lorsqu'un projet en dehors ne rencontre pas le succès escompté. Cette fragilité des studios belges les rend dépendant de partenariats, en témoigne la récente acquisition d'Appeal Studios par la société autrichienne THQ Nordic.

### 5.1. *Abrakam Entertainment*

*Faeria* (2013), ABRAKAM ENTERTAINMENT, Versus Evil.

*Roguebook* (2021), ABRAKAM ENTERTAINMENT, Abrakam Entertainment.

Le studio liégeois Abrakam est lancé en 2013 et grâce à une campagne de financement sur la plateforme *Kickstarter* rondement menée, il développe son premier jeu *Faeria* à partir de la technologie *flash*. De manière assez visionnaire (*flash* étant devenu obsolète), le studio décide de refaire une levée de fonds en 2015 pour faire basculer le jeu sur le moteur *Unity* et atteindre ainsi le marché de la console. Le jeu est aujourd'hui distribué sur les principales plateformes de téléchargement.

*Faeria* est un jeu de cartes créé à partir d'un univers de personnages propres, très élémentaires dans le sens naturel du terme. Comparativement à d'autres jeux du genre comme *Hearthstone* chez Blizzard, *Legends of Runeterra* chez Riot Games ou encore *Gwent* chez CD Projekt RED, outre le fait de ne pas être l'extension transmédiatique sous forme de jeu de carte en ligne d'un autre univers vidéoludique, la spécificité mécanique du jeu tient au système de « tuiles » nécessitant de la part du joueur le développement de stratégies topographiques afin de rendre le terrain de jeu plus favorable à ses troupes qu'à celles de son adversaire.

En 2021, Abrakam sort le jeu *Roguebook* basé sur l'univers créé dans *Faeria*, réutilisant le système de tuiles devenu une marque de fabrique et s'inspirant ici du système *rogue-like* du jeu *Slay the Spire* (Mega Crit Games, 2017).

### 5.2. *Appeal*

*Outcast* (1999), APPEAL, Infogrames.

L'histoire d'*Outcast* mériterait à elle seule un article, tant ce jeu a marqué l'industrie vidéoludique belge tout en témoignant de ses difficultés<sup>3</sup>. Créé par Frank Sauer,

---

3. Les détails ici synthétisés sont en grande partie permis grâce à un travail de fin d'études réalisé par l'une de nos étudiantes. Voir d'Oreye de Lantremange (2021). Voir aussi le



Yves Grolet et Yann Robert, ces derniers voulaient faire un grand jeu d'action-aventure futuriste en monde ouvert, alors que la technologie des polygones 3D limitait sensiblement le caractère biologique des environnements, des personnages (aux muscles galbés) et le sentiment de grands espaces qu'ils souhaitaient créer. Ils décident alors de développer leur propre moteur de jeu (*Voxel*) utilisant davantage le processeur que la carte graphique pour compenser les limites techniques de l'époque. Le jeu distribué par Infogrames mis cependant plus de 3 ans à être produit (la petite équipe s'auto-formait en même temps qu'elle développait le jeu). Lorsque le jeu sorti enfin, il est certes salué par la critique mais ne rencontre pas un succès commercial franc. En effet, entre temps, l'arrivée des cartes graphiques accélératrices 3D le rendait presque obsolète alors qu'il était parti d'idées révolutionnaires. À noter que le jeu sorti en 1999 eu droit à un remake en 2017 sur Xbox One, PC et PS4.

En 2000, l'éditeur Infogrames, racheté par Atari, soutient le lancement de la suite, *Outcast 2*. Cependant, l'explosion de la bulle spéculative sur les entreprises technologiques et la descente vertigineuse de l'indice NASDAQ cette année-là précipite la chute d'Infogrames-Atari et dans son sillage celle d'Appeal Studios qui fait faillite en 2001. À la suite de cette expérience et voyant le besoin d'expertises en Belgique, une petite équipe d'employés d'Appeal décide de fonder la première formation aux métiers du jeu vidéo en Wallonie au sein de la haute école d'Infographie Albert Jacquard.

En 2015, les fondateurs décident de faire revivre le studio Appeal autour de la licence *Outcast*. Passé récemment sous giron de THQ Nordic, les premières bandes annonce d'*Outcast 2: A New Beginning* sont diffusées depuis septembre 2021... 22 ans après le premier opus.

### 5.3. *Fishing Catus*

*Epistory* — *Typing Chronicle* (2015), FISHING CACTUS, Fishing Cactus.

*Nanotale* — *Typing Chronicle* (2019), FISHING CACTUS, Fishing Cactus.

Fishing Cactus a été pendant plusieurs années le studio le plus important en Wallonie. Il se dispute aujourd'hui la place avec Abrakam et Appeal, même si les trois studios collaborent autour de la WALGA et ne sont pas vraiment en concurrence sur le type de jeux vidéo qu'ils produisent. Lancé au départ sur une double logique autour de la création de jeux utilitaires comme *Algo-bot* (2018) créé pour l'apprentissage de la programmation, et de jeux de divertissement, le studio semble avoir davantage glissé vers ce deuxième marché, même

---

blog de Frank Sauer sur <http://francksauer.com/index.php/games/test/15-games/published-games/47-outcast-pc> (consulté le 25/07/2021).

s'il met toujours en avant ses services d'accompagnement au développement de *serious games*.

Leur premier grand jeu à succès est *Epistory — Typing Chronicle* sorti en 2015. Jeu très poétique dans un monde origami qui se dévoile au personnage de petite fille et de son renard, l'originalité du gameplay que l'on retrouve dans le titre tient au fait que les combats impliquent les compétences dactylographiques du joueur (séquences de frappes rapides de mots de vocabulaire de plus en plus complexes sur clavier). Ce choix démontre la fibre ludoéducative du studio. *Nanotale — Typing Chronicle* sorti en 2019 reprend cette même logique dactylographique mais dans un univers visuel assez différent et avec davantage de modalités d'interaction.

À noter que le studio a sorti entre les deux opus un autre jeu puzzle-plateforme *Shift Quantum* (2018) et vient de sortir un jeu *Ary and the Secret of Seasons* (2019) en partenariat avec le studio bruxellois eXiin. Le studio est donc assez productif, sortant en moyenne un grand jeu par an. Cependant, le succès commercial n'est pas toujours au rendez-vous du succès critique, ce qui démontre la faible force de frappe marketing des studios wallons par rapport à la concurrence internationale.

#### 5.4. *Larian Studios*

*Divinity: Original Sin 2* (2017), LARIAN STUDIOS, Larian Studios.

*Baldur's Gate 3* (2020), LARIAN STUDIOS, Larian Studios.

Licence à succès de Larian Studios, *Divinity: Original Sin 2* jouit d'une critique dithyrambique (19/20 sur *jeuxvideo.com*). La mécanique RPG au tour par tour est similaire à celle de *Baldur's Gate* (voir ci-dessous), quoi que l'ambiance y est un peu moins sombre. Visuellement et au niveau des combats, c'est un jeu très fluide et plaisant. Mais c'est surtout le soin remarquable apporté aux scénarios de quêtes et la profondeur des personnages qui sont unanimement soulignés par la critique. Une version sur Nintendo Switch jouable à quatre est sortie en 2019.

*Baldur's Gate 3* est, quant à lui, en accès anticipé sur ordinateur et plateforme à la demande. C'est un jeu dont la licence appartient à Wizards of the Coast (éditeur américain de jeux bien connu pour les cartes *Magic*) qui a attribué à Larian Studios le soin de développer ce troisième opus (le premier opus était sorti en 1998 par le studio américain Black Isle). Sur le fond, c'est un jeu à la structure assez classique pour un RPG héroïque fantaisiste occidental, avec un système de races et de classes paramétrables inspiré de *Donjons et Dragons*, et une mécanique de jeu de type pointer et cliquer (*point & click*). Sur la forme, c'est un jeu à l'ambiance très sombre, complexe avec beaucoup d'interactions possibles avec l'environnement et une certaine profondeur scénaristique avec

pas mal de cinématiques. Les combats se jouent au tour par tour avec l'équipe de personnages constituée tout au long de l'aventure. On peut y jouer en solo ou en mode coopératif multijoueur.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- BARNABÉ F. (2012), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire présenté en vue de l'obtention du master en Langues et Littératures françaises et romanes à finalité approfondie, Université de Liège.
- BARNABÉ F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le Cas de Pokémon*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Langues, Lettres et Traductologie, Université de Liège.
- BOELLSTORFF T. (2013), *Un anthropologue dans Second Life : Une expérience de l'humanité virtuelle*, dir. et trad. par G. Dhen et O. Servais, Academia-L'Harmattan.
- CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*, Gallimard.
- CAMPION B., KAPP S. et PHILIPPETTE T. (dir.) (2018), « À quoi nous engage le jeu ? », in *Sciences du Jeu*, n° 10, <https://doi.org/10.4000/sdj.1119>.
- CHARLIER P. (2000a), *Hypermédias et expérience d'apprentissage. Une étude de l'expérience d'apprentissage avec les hypermédias au sein d'une population de jeunes de 16 à 18 ans*, thèse de doctorat, Université catholique de Louvain.
- CHARLIER P. (2000b), « Jeux hypermédias et expérience d'apprentissage », in *Colloque « Savoirs formels — Savoirs informels » (14-15 décembre 2000)*, Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, Belgique.
- D'OREYE DE LANTREMANGE C. (2021), *Produire un jeu vidéo en Wallonie : Enjeux et obstacles au développement de l'industrie vidéoludique*, mémoire présenté en vue de l'obtention du master en sciences et technologies de l'Information et de la Communication, Université catholique de Louvain.
- DE FRUYTIER M. (en cours), *De pixels, de chair et d'histoires : Les Joueurs, les acteurs fictionnels et le milieu d'Overwatch* (titre provisoire), thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Anthropologie, Université catholique de Louvain.
- DELBOUILLE J. (2019), *Négociant avec une identité jouable. Les Processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Information et Communication, Université de Liège.
- DUPONT B. (2018), *Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende (1990-2018)*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Langue et Littérature allemandes, Université de Liège.
- GILSON G. (2021), *Littérature vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Information et Communication, Université catholique de Louvain.

- GREENFIELD P.M. (1984). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, 3<sup>e</sup> éd., Harvard University Press.
- EUROPEAN COMMISSION. JOINT RESEARCH CENTRE. INSTITUTE FOR PROSPECTIVE TECHNOLOGICAL STUDIES (2012), *State of Play of Digital Games for Empowerment and Inclusion: A Review of the Literature and Empirical Cases*, Publications Office, <https://data.europa.eu/doi/10.2791/36295>.
- HUREL P.-Y. (2020), *L'Expérience de création de jeux vidéo en amateur — Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Information et Communication, Université de Liège.
- KRYWICKI B. (2022), *En quête d'Enquête. Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en Jeu vidéo*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Journalisme, Université de Liège.
- LOURTIOUX J. (en cours), *Troubles dans le play. Une anthropologie sensible des mondes médiés* (titre provisoire), thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Anthropologie, Université catholique de Louvain.
- MANOVICH L. (2001), *The Language of New Media*, MIT Press.
- PHILIPPETTE T. (2014), *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Information et Communication, Université catholique de Louvain.
- PRÉAT C. (2022), *Les Pratiques ludiques des enseignants et enseignantes du primaire. Une étude de cas en Fédération Wallonie-Bruxelles pour éclairer l'intégration d'une dimension ludique aux pratiques d'enseignement*, thèse présentée en vue de l'obtention du doctorat en Information et Communication, Université catholique de Louvain.
- QUANDT T. et KRÖGER S. (éd.) (2013), *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*, Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780203627488>.
- QUANDT T., VAN LOOY J., VOGELGESANG J., ELSON M., IVORY J.D., CONSALVO M. et MÄYRÄ F. (2015), « Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates », in *Journal of Communication*, vol. LXV, n° 6, p. 975–996, <https://doi.org/10.1111/jcom.12182>.
- SERVAIS O. (2020a), *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple?*, Karthala.
- SERVAIS O. (2020b), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.

# Émergence de la recherche vidéoludique en France

Sébastien GENVO

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Alors que les écrits de Roger Caillois (1958) sur le jeu ont rapidement fait référence au début des années 2000 sur le plan international dans le champ naissant des *game studies*, la recherche sur les jeux vidéo en France ne s'est développée que progressivement au cours de la première décennie du millénaire, ceci même si quelques travaux pionniers ont vu le jour dès le début des années 1980. Ces premiers travaux sur le domaine allaient cependant dessiner plusieurs enjeux de la recherche qui sont encore d'actualité. S'il ne s'agit pas ici de restituer de façon exhaustive l'ensemble des initiatives menées jusqu'à présent en France, nous proposons de mener une réflexion sur certains travaux et initiatives qui ont participé à l'émergence de la recherche vidéoludique française jusqu'à sa structuration progressive au cours des années 2000. Cela permettra de mieux éclairer les directions prises au moment du développement du champ, ses possibles spécificités, tout en laissant entrevoir certaines pistes qui ont alors été balisées mais qui restent encore à explorer.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Premières perspectives de recherche*

Si l'on peut faire remonter à 1983 le développement des premières publications anglophones sur les jeux vidéo (Wolf et Perron, 2003), c'est cette même année que paraît un dossier consacré au jeu dans le numéro inaugural de la revue *Réseaux*, ce qui en fait une publication pionnière dans le champ sur le plan international. Dans sa préface, Patrice Flichy (1983) insiste d'emblée sur la perception globalement défavorable du jeu au sein des technologies de la communication, alors même que les jeux vidéo en constitueraient une des

principales voies de développement. De ce fait, dans une optique de légitimation, il relève que le jeu constitue l'un des principaux vecteurs de socialisation du grand public à la « micro-électronique » ou que l'industrie vidéoludique a dépassé outre-Atlantique le chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique (ce type d'argument allant par ailleurs se retrouver de façon récurrente dans les démarches de légitimation symbolique de l'objet jusqu'à nos jours). Patrice Flichy s'interroge alors sur le statut de ce nouveau divertissement, mode passagère ou signe d'une mutation profonde des loisirs :

De même que les films d'épouvante, le *Monopoly* et surtout le flipper sont nés pendant la crise de 1929, de même les jeux vidéo sont peut-être les éléments d'une nouvelle culture de crise... (*Ibid.*, p. 1.)

Ce commentaire revêt une signification singulière aujourd'hui, alors que dans le cadre de la pandémie mondiale de 2020 et la crise économique qui lui est liée, l'industrie du jeu vidéo a fait preuve d'une très forte croissance (Fagot, 2020), montrant l'actualité constante des enjeux culturels et sociétaux relevés, y compris dans le paysage scientifique puisqu'un appel à articles de la revue *Kinephanos* paru en 2021 a été dédié au jeu comme « remède ou échappatoire en temps de pandémie » (Trépanier-Jobin et Savoie, 2021). Un autre article du dossier dessine par ailleurs des pistes qui préfiguraient plusieurs pôles d'attention de la recherche dans les années 2000. Dans un article intitulé *Jeu, image et communication*, Jean Querzola et Françoise Verbely (1983) constatent que jeu et médias ont toujours entretenu des liens anciens, avec des réseaux d'influences culturelles et techniques. Cependant, selon eux, dans cette histoire, une « discontinuité majeure » incarnée par l'apparition des jeux vidéo pourrait être en train de se produire, c'est en tout cas l'hypothèse centrale affirmée par leur texte :

Cette forme particulière de communication entre les hommes qu'est le jeu est sans doute sur le point de connaître une extension sociale sans précédent historique, à travers les nouvelles technologies électroniques de l'image et du traitement de l'information. (*Ibid.*, p. 4.)

Différents facteurs à étudier vont selon eux être vecteurs de cette transformation, dont entre autres l'émergence des réseaux de « télécommunication et de télé-diffusion » qui faciliteront la circulation des productions ou encore la mise en œuvre de nouvelles formes de jeux où « plusieurs joueurs participeraient sur un réseau » (*Idem*, p. 15). Leurs réflexions préfigurent notamment les nombreuses recherches menées sur les sociabilités des joueurs en ligne (notamment au sein des jeux massivement multijoueur) ou sur les incidences socio-économiques de la dématérialisation de la distribution. Mais c'est aussi

et avant tout la propagation des phénomènes de ludicisation à différents secteurs d'activité dans les années 2010 qui est venue conforter l'hypothèse alors émise. L'étude des implications de cette extension du ludique dans les interrelations entre jeu, média et communication reste encore un large chantier de recherche à investir, tout comme l'analyse des facteurs culturels, sociaux et économiques ayant entraîné cette transformation.

## **2.2 Des enjeux de légitimation académique à une prise en considération pluridisciplinaire**

Ces premiers textes ne furent cependant suivis que par peu de publications ou de recherches, comme en témoigne un second numéro de la revue *Réseaux* datant de 1994, dont la préface est de nouveau signée Patrice Flichy. Il pointe l'absence de littérature scientifique française consacrée au domaine, en expliquant notamment ce fait par le peu d'intérêt en général des sciences sociales pour la culture populaire et du fait des connotations négatives qui entourent alors les pratiques des « *Nintendo kids* » : les jeux vidéo sont alors taxés de violence et de sexisme. Arguant à nouveau que le domaine est pourtant un média radicalement nouveau dont le chiffre d'affaires dépasse celui du cinéma, il présente les textes composant le dossier en soulignant que l'essentiel des auteurs sont originaires d'Amérique, du fait du peu de littérature française. La présentation des articles est faite par ailleurs au prisme d'un besoin de légitimation, tout en poursuivant certaines perspectives ouvertes au début des années 1980. Par exemple le texte de Jean-Paul Lafrance (1994) s'emploie « à réhabiliter les jeux vidéo, à montrer qu'ils sont un élément essentiel de la culture adolescente » (Flichy, 1994, p. 5), les articles de Patricia Greenfield (1994) et Jacques Perriault (1994, seul auteur français à contribuer) montrent que les jeux vidéo « popularisent des procédés de perception et de connaissances radicalement nouveaux » (Flichy, 1994, p. 5) et deux derniers articles (Morningstar *et al.*, 1994; Heaton et Lafrance, 1994) portent plus spécifiquement sur les enjeux des jeux en réseaux, qui sont alors considérés comme « les moins connus » des types de jeux vidéo. Cette nécessité de reconnaissance et de légitimation académique marquera de nombreux travaux et événements scientifiques constituant l'émergence du champ en France au début des années 2000, comme en témoigne le dossier « Qui a encore peur des jeux vidéo ? » paru dans la revue *Médiamorphoses* en 2001. Numéro dirigé par Geneviève Jacquinet-Delaunay (2001), professeure en sciences de l'éducation, les articles croisent des perspectives issues de la psychologie, des sciences de gestion, des sciences de l'information et de la communication ou encore de

la sociologie. Cela tendait à montrer la possible prise en considération du jeu vidéo à partir de perspectives pluridisciplinaires (sans le limiter à certaines approches) et comme un objet indépendant d'un autre champ (comme celui des loisirs ou de la culture adolescente). Cette multiplicité des perspectives disciplinaires se retrouve également au début des années 2000 dans les travaux menés sur les jeux vidéo par des jeunes chercheurs participant à l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH). Cette association fondée en 1999 a pour vocation d'offrir une plate-forme d'information, de réflexion et d'échange entre la recherche universitaire, les professionnels, la presse et le public. Répondant également à des enjeux de légitimation académique, un colloque est par ailleurs organisé en mars 2002 sous le titre *Pour ne plus avoir peur des jeux vidéo*. Constituée alors à cette époque essentiellement de doctorants issus de rattachements institutionnels et disciplinaires variés, les initiatives de l'OMNSH montrent une volonté naissante de fédération d'une recherche vidéoludique multidisciplinaire émergente, face à la rareté de contextes tolérants les travaux scientifiques sur l'objet en France (Amato et Pereny, 2008).

### ***2.3. Une structuration académique progressive***

Le début des années 2000 montre alors une acceptation institutionnelle progressive mais effective du sujet, permettant la mise en œuvre de projets doctoraux. Plusieurs thèses exclusivement centrées sur l'objet vont en effet être soutenues dans la seconde moitié de cette décennie, en relevant notamment des sciences de l'information et de la communication (Genvo, 2006; Alvarez, 2007; Amato, 2008), des études cinématographiques (Blanchet, 2009) ou des sciences de l'éducation (Berry, 2009). C'est par ailleurs à partir de 2001 qu'une série d'ouvrages français vont paraître à un rythme régulier, en se centrant tout d'abord sur les enjeux de sociabilité liées aux pratiques vidéoludiques, ce qui vient réactiver les pistes de recherche déjà énoncées au début des années 1980. Cela permettrait de distinguer l'émergence de la recherche française par rapport à la recherche anglophone. Par rapport aux directions prises par les *game studies* au tout début de la décennie, les pôles d'attention dans les publications françaises tendent à prendre davantage en considération les pratiques. Mentionnons notamment l'ouvrage de Laurent Trémel (Trémel, 2001) qui, au prisme d'une perspective socio-critique, vise à déconstruire les représentations du monde qui se développent dans les contenus des jeux (en relevant entre autres leur ethnocentrisme et la promotion d'idéologies néolibérales), tout comme la perception qu'ont les joueurs de ces thématiques.



Cette approche préfigure notamment les analyses menées à partir de la fin des années 2000 sur l'idéologie et la rhétorique des jeux vidéo (voir notamment Bogost, 2007 ; Dyer-Witheford et De Peuter, 2009). Elle vient aussi poursuivre une initiative qui se retrouvait déjà dans un des premiers travaux sociologiques français à l'égard des jeux vidéo, qui était aussi un des premiers ouvrages francophones sur le sujet (Bruno, 1993). Sur les formes de sociabilité, mentionnons également la publication de l'ouvrage *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo* dirigé en 2001 par Fichez et Noyer (tous deux professeurs en sciences de l'information et de la communication). Il s'agit de resituer l'objet dans un ensemble médiatique et de pratiques qui l'accompagnent, en orientant entre autres l'analyse sur le rôle des parents ou de la presse spécialisée comme facteur d'acceptation du domaine.

D'autres publications viennent ensuite davantage faire écho à des problématiques structurant alors les *game studies*, notamment dans leur tentative de définition de l'objet ou de formalisation de cadres théoriques d'analyse des contenus. Mentionnons notamment l'ouvrage *L'image actée* (Barboza et Weissberg, 2006), qui ne se consacre pas spécifiquement aux jeux vidéo mais dont plusieurs textes se focalisent notamment sur les enjeux narratifs du domaine. Cette publication fait suite à un séminaire intitulé *L'action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique* s'étant déroulé à partir de 1999 au laboratoire Paragraphe de l'université Paris 8. Le jeu vidéo y est comparé à d'autres arts de l'image (comme le cinéma) et est étudié dans le cadre plus général des « arts hypermédias » (incluant notamment les cd-rom, sites web, installations artistiques et théâtrales). Concernant l'étude des dispositifs, des contenus ou des pratiques de conception, nous avons dirigé en 2006 le premier ouvrage collectif académique français consacré au *game design*, dont l'ambition était de comprendre, à partir de cette notion, ce qui faisait du jeu vidéo une forme d'expression à part entière (expression d'émotions, de valeurs, d'idéologies, etc.). Il s'agissait de définir le domaine et de fournir des notions clés d'analyse des jeux vidéo, ceci à partir de trois entrées, les pratiques de conception, les études de contenus et les usages des joueurs. Soulignons à nouveau que les textes s'ancrent dans des disciplines variées<sup>1</sup>, réaffirmant une possibilité de diversification disciplinaire en France des études sur l'objet. La mise en œuvre de ces recherches s'est également traduite sur le plan institutionnel par la création de liens internationaux avec d'autres

---

1. Nous retrouvons notamment des auteurs affiliés aux sciences de l'information et de la communication, aux sciences du langage, aux études cinématographiques, au droit, à la littérature.

instances universitaires qui visaient de la même façon à conforter la place du jeu vidéo comme objet de recherche légitime, ceci dans des perspectives voisines.

Un jalon de ces initiatives a été l'organisation à Limoges en 2009 du premier colloque international dédié en France aux jeux vidéo. Intitulé *Les Jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* (dont les actes ont été publiés dans la revue *Questions de communication*, voir Craipeau et al., 2010), il regroupait dans son comité d'organisation des membres du Centre de recherche sur les médiations (université de Lorraine), du Centre de recherches sémiotiques (université de Limoges), de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, de Telecom Sud-Paris et de l'université du Québec à Montréal. Outre le titre de la manifestation qui reflète les différents enjeux animant alors la recherche sur le domaine depuis plus d'une décennie, ce type d'initiative témoigne, de par la diversité des acteurs impliqués, d'un début de concrétisation des efforts de structuration du domaine dans la sphère académique française et francophone (les chercheurs ayant participé à l'évènement étaient à la fois issus de Belgique, du Canada, de France et de Suisse). Les initiatives d'institutionnalisation académique du champ de recherche en France s'accéléreront alors au tournant des années 2010. Cela s'est par exemple traduit par l'ouverture progressive au cours de cette décennie de plateformes d'étude consacrées intégralement ou pour partie à l'objet au sein de différentes universités (tout en étant rattachées à des offres de formation), comme l'Expressive Gamelab à l'université de Lorraine en 2013, la vidéoludothèque de l'université Paris 3 Sorbonne Nouvelle en 2014 ou encore le Fablab Ludomaker de l'université Paris 13 Villetaneuse en 2016.

Ce que nous montre ce bref état des lieux est que, par rapport au champ des *game studies*, l'institutionnalisation académique effective en France s'est faite plus tardivement que dans d'autres pays du nord de l'Europe ou d'Amérique (Amato et Pereny, 2008). Néanmoins, une pluralité d'approches s'est très tôt développée avec certaines initiatives pionnières, ceci bien en amont de cette structuration. Ces différentes initiatives de recherche se sont orientées vers les multiples facettes de la notion de jeu, en menant fréquemment des réflexions conjointes sur les pratiques et les dispositifs, alors que les recherches anglophones ont davantage porté leur attention sur les objets, du fait de la focalisation sur la notion de « *game* ». Cela marque certainement une particularité de la recherche française et ouvre encore aujourd'hui un terrain fécond pour penser de façon originale et singulière les multiples théories des jeux vidéo.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les premiers travaux scientifiques en France se sont développés dès le début des années 1980 en menant une réflexion sur les interrelations entre jeu, média et communication.
- Faisant face à une nécessité de légitimation académique, les initiatives de recherche n'ont été que peu fréquentes jusqu'au début des années 2000, période qui marque un essor progressif mais effectif des publications et de premiers projets doctoraux sur le domaine.
- La structuration et l'institutionnalisation du champ sont marquées par une multiplicité de perspectives disciplinaires. Celles-ci vont prendre en considération les différentes dimensions de la notion de jeu, à la fois dans les pratiques et les objets. Cela peut être un facteur initialement différenciant du champ des *game studies*.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Alors qu'un historique approfondi, fondé sur un recensement quantitatif des recherches menées sur le territoire, reste encore à effectuer, plusieurs articles mentionnant plus ou moins directement le contexte français permettent tout de même de compléter les analyses développées ci-dessus.

GENVO S. (2020), « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'Exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations », in *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, article 20, <https://doi.org/10.4000/rfsic.9511>.

MEUNIER S. (2017), « Les Recherches sur le jeu vidéo en France », in *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. XI, n° 3, p. 379–396, <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2017-3-page-379.htm>.

RUEFF J. (2008), « Où en sont les “game studies” ? », in *Réseaux*, vol. CLI, n° 5, p. 139–166, <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>.

SCHMOLL P. (2011), « Sciences du jeu : État des lieux et perspectives », in *Revue des Sciences sociales*, n° 45, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01301138>.

ZABBAN V. (2012), « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », in *Réseaux*, vol. CLXXIII–CLXXIV, n° 3-4, p. 137–176, <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

- ALVAREZ J. (2007), *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat, Toulouse 2, <http://www.theses.fr/2007TOU20077>.
- AMATO É.A. (2008), *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat, Paris 8, <https://www.theses.fr/2008PA082986>.
- AMATO É.A. et PERENY E. (2008), « Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC? De la dynamique structurelle du jeu vidéo au Réseau », in *Congrès de la SFSIC*.
- BARBOZA P. et WEISSBERG J.-L. (éd.) (2006), *L'Image actée : Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'Action sur l'image*, L'Harmattan.
- BERRY V. (2009), *Les Cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique : analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de doctorat, Paris 13, <http://www.theses.fr/2009PA131015>.
- BLANCHET A. (2009), *Les Synergies entre cinéma et jeu vidéo : Histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, thèse de doctorat, Paris 10, <http://www.theses.fr/2009PA100106>.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power Of Videogames*, MIT Press.
- BRUNO P. (1993), *Les Jeux vidéo*, Syros.
- CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard.
- CRAIPEAU S., GENVO S. et SIMONNOT B. (2010), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses universitaires de Nancy.
- DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press.
- FAGOT V. (2020), « Coronavirus : Portée par le confinement, l'industrie du jeu vidéo en pleine euphorie », in *Le Monde*, 14 avril, [https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/04/14/covid-19-portee-par-le-confinement-l-industrie-du-jeu-video-en-pleine-euphorie\\_6036576\\_3234.html](https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/04/14/covid-19-portee-par-le-confinement-l-industrie-du-jeu-video-en-pleine-euphorie_6036576_3234.html).
- FICHEZ E. et NOYER J. (2001), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Édition du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle-Lille 3.
- FLICHY P. (1983), « Editorial », in *Réseaux. Communication — Technologie — Société*, n° 1, p. 1-2, [https://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1983\\_num\\_1\\_1\\_1074](https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1983_num_1_1_1074).
- FLICHY P. (1994), « Présentation », in *Réseaux. Communication — Technologie — Société*, n° 67, p. 5, [https://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1994\\_num\\_12\\_67\\_2734](https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2734).
- GENVO S. (2006a), *Le Game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan.

- GENVO S. (2006b), *Le Game design de jeux vidéo : Une approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat, Université de Lorraine.
- GREENFIELD P. (1994), « Les Jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », trad. par E. Zeitlin, in *Réseaux*, vol. XII, n° 67, p. 33–56, <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2737>.
- HEATON L. et LAFRANCE J.-P. (1994), « Les Communautés virtuelles ludiques. Réflexions sur les jeux multi-utilisateurs », in *Réseaux*, vol. XII, n° 67, p. 95–110, <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2740>.
- JACQUINOT-DELAUNAY G. (2001), « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », in INA, *Médiamorphoses*, n° 3.
- LAFRANCE J.-P. (1994), « La Machine métaphysique — Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids », in *Réseaux*, vol. XII, n° 67, p. 9–32, <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2736>.
- MORNINGSTAR C., RANDALL FARMER F. et MIT PRESS (1994), « Le Projet “Habitat” de Lucasfilm : Les Leçons d’un séjour dans l’espace cybernétique », trad. par J. Roy, in *Réseaux*, vol. XII, n° 67, p. 71–93, <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2739>.
- PERRIAULT J. (1994), « L’Acquisition et la Construction de connaissances par les jeux informatisés », in *Réseaux*, vol. XII, n° 67, p. 57–70, <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2738>.
- QUERZOLA J. et VEREBELYI F. (1983), « Jeu, image et communication », in *Réseaux*, n° 1, p. 3–17.
- TRÉMEL L. (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les Faiseurs de mondes*, 1<sup>re</sup> éd., Presses universitaires de France.
- TRÉPANIER-JOBIN G. et SAVOIE M. (2021), « Appel à articles, Le jeu : Remède ou échappatoire en temps de pandémie ? », in *Kinephanos*, <https://calenda.org/807761>.
- WOLF M.J. et PERRON B. (2003), « Introduction », in PERRON B. et WOLF M.J. (éd.), *The Videogame Theory Reader*, Routledge, p. 1–24.



# La recherche vidéoludique au Québec

Bernard PERRON

Université de Montréal

## 1. INTRODUCTION

Le Québec est d'emblée connu pour son industrie du jeu vidéo. Celle-ci n'a jamais cessé de croître depuis l'arrivée du géant français Ubisoft en 1997. Son développement hardi et fécond a mené en 2016 à la création de la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec*<sup>1</sup>, une coopérative à but non lucratif qui constitue l'un des plus gros regroupements de ce type au monde. Or, si Montréal peut prétendre être « la Mecque du jeu vidéo » — c'est du moins de cette façon qu'on la baptisait dès le début des années 2010 (Manenti, 2011), on peut certes ajouter la recherche vidéoludique à son rayonnement et son essor. En effet, bien que la Belle province ne verra pas l'émergence d'une presse spécialisée en jeu vidéo<sup>2</sup>, le champ des sciences du jeu vidéo ne cessera pas, quant à lui, d'évoluer des années 1980 à aujourd'hui.

- 
1. La *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* a fusionné depuis le début 2020 avec l'Alliance numérique (un réseau d'affaires qui œuvrait depuis 2001 dans et pour l'industrie du jeu vidéo) et s'appelle maintenant la *Guilde du jeu vidéo du Québec*.
  2. La publication au Québec de quelques magazines de jeu vidéo s'est vite terminée. Les numéros de ceux-ci restent mal, sinon pas du tout datés. Édités par Groupe Mots & Images, il s'agit entre autres de *N64* (1998[?]-2001[?]), *N* (2001-2002), *Québec PlayStation* (1998[?]-2000[?]) et *Consoles Jeux Vidéo* (2001).

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *L'avènement des études du jeu vidéo au Québec*<sup>3</sup>

Comme ce fut le cas ailleurs, entre autres aux États-Unis et en France<sup>4</sup>, les chercheurs et chercheuses québécois-es se sont intéressés-es aux jeux électroniques au début des années 1980. L'article le plus ancien que j'ai pu répertorier a été rédigé en 1982 par Yvan Leroux, alors étudiant au doctorat à l'école de Psychologie de l'université Laval. L'auteur va caractériser le jeu électronique de « caméléon techno-social » et mettre de l'avant ses diverses formes (qui vont rester d'actualité) : du jouet portatif à piles au jeu vidéo sur console, du jeu sur micro-ordinateur au jeu vidéo joué debout dans des lieux publics, en passant par le jeu pseudo-communautaire réalisé par le couplage du téléphone à clavier avec un canal de télévision (p. 88). Devant « l'importance grandissante des technologies de l'informatique, de la communication et de l'électronique » (p. 89), Leroux propose une analyse psycho-sociale différenciant le jeu dans les salles d'amusement public de celui à la maison, et une analyse psychologique qui distingue sept dimensions du jeu électronique — toujours pertinentes à souligner — pour mieux en étudier les répercussions : la motricité, l'affectivité, la sociabilité, l'intelligence, la créativité, le caractère éducatif et la critique éthique. La conclusion de ce texte pionnier est prophétique :

En un premier temps, on a dénoncé le peu d'intérêt réel manifesté par les scientifiques à l'égard de l'émergence du jeu électronique. Ce constat étant lié à la récence du phénomène, il est permis de croire que l'avenir devrait s'enrichir d'apports nouveaux et substantiels en ce domaine. (P. 104.)

Leroux introduit sa *Contribution à une critique multidimensionnelle du jeu électronique* comme un besoin face à un phénomène « trop vite lapidé par

---

3. Pour aborder les années 1980, je revisite les publications que j'ai analysées dans l'introduction du numéro sur le jeu vidéo québécois de *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association* (2021) (voir la section *Pour aller plus loin*).

4. Mark J.P. Wolf et moi avons répertorié dans *The Video Game Theory Reader* (2003, p. 4–5) les premiers ouvrages académiques américains sur le jeu vidéo en 1982 (avec *The Art of Computer Game Design* de Chris Crawford) et en 1983 (avec *Mind at Play: The Psychology of Video Games* de Geoffrey R. Loftus et Elizabeth F. Loftus). Il existe certes des articles publiés auparavant. Entre autres, alors qu'on attribue à Thomas W. Malone la rédaction de la première thèse en « études du jeu vidéo » au département de Psychologie de la Stanford University, connu sous *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games* (1981), l'auteur a publié au préalable sa réflexion sous forme d'article (1980, p. 162–169). En France, Sébastien Genvo (2020) fait aussi remonter la première publication scientifique à 1983 avec l'éditorial de Patricia Flichy du numéro sur le jeu de la revue *Réseaux*.



certains contemporains » (p. 89). Cela était nécessaire parce que le jeu vidéo avait déjà déclenché une panique morale. Les joueurs et joueuses étaient notamment vus comme de « *nouveaux drogués de l'électron* [...]... ceux qui ont été *piqués* » (Sormany, 1982, p. 6, italiques de l'auteur) ou souffrant d'une intoxication psychologique par la « *caféine électronique* » (Leroux, 1982, p. 94). Citée par Jacques Archambault (1983) dans son essai d'analyse des jeux électroniques et salles de jeux (car il n'y avait de toute évidence pas de publication académique sur le sujet), un dossier de *Sûreté : le magazine de la Sûreté du Québec* (le corps policier de la Belle province) résume à lui seul la peur des jeux vidéo à cette époque. Les salles d'arcade, que l'on appelle plutôt des « *salles de jeux automatiques* », sont comparées à des casinos pour les jeunes, à savoir « *l'endroit de prédilection de receleurs [...] où d'autres jeunes se rassemblent pour préparer le prochain "coup" qu'ils exécuteront* » (Boies, 1983, p. 21). Le capitaine Roland Labissonnière, chef du bureau de l'alcool, de la moralité, des drogues et du jeu à Montréal, compare carrément ces salles de jeux automatiques à des écoles du crime (1983, p. 14).

À l'instar de Leroux, les chercheurs vont vouloir nuancer cette vision et étudier les effets des jeux vidéo sur les jeunes joueurs. C'est pourquoi les premières publications relèvent de travaux en psychologie et en psycho-éducation. C'est le cas de premiers mémoires de maîtrise sur le sujet : *La recherche de sensations et de pouvoir à travers la pratique des jeux vidéo* de Valérie Clift en 1985 et *Étude descriptive des arcades de jeux vidéo. Analyses proxémiques, cognitives et de contenu* de Josette Giroux en 1987. La micro-informatique ludique sera sous la loupe par l'entremise des différences liées au sexe chez les adolescents (Leroux et Pépin, 1986; Braun, Goupil, Giroux et Chagnon, 1986). Avec des collègues, Leroux va pareillement se tourner vers l'autre bout du spectre et s'intéresser à son impact auprès de personnes âgées (Vézina, St-Arnaud et Leroux, 1989; Leroux et Vézina, 1991).

Le constat auquel parviennent les premières réflexions va s'avérer juste :

Tout indique que le progrès technique va se poursuivre. Les jeux électroniques vont bientôt se répandre partout et ils deviendront de plus en plus sophistiqués. (Brazeau, Ménard-Burrows et Lussier-Laurenzi, 1985, p. 22.)

Par contre, suivant mon survol (certainement pas sans faille), les chercheurs ne publieront pas plus sur le jeu vidéo dans les années 1990. Les revues qui ont initialement accueilli leurs travaux ne font pas paraître d'autres articles sur le sujet. Mais le phénomène est assez important pour que Jean-Claude Dussault intitule son essai sur les nouveaux outils informatiques : *L'effet*

*Nintendo* (1997). S'il n'est finalement pas beaucoup question de jeu, n'empêche que l'auteur affirme :

Les mondes virtuels ne sont pas le simple fruit de la fantaisie; ils correspondent aux facultés imaginatives de l'homme et poursuivent une quête dont il n'est pas nécessairement conscient : échapper aux limites de l'individualité, à la séparation du temps et de l'espace vers une saisie globale de l'être. Cette recherche est déjà en gestation dans les jeux électroniques les plus anodins... (P. 59.)

Et elle l'est encore davantage de nos jours.

Dans une approche de pédagogie familiale, Jacques de Lorimier avait au préalable voulu circonscrire l'univers des jeux vidéo dans *Ils jouent au Nintendo... Mais apprennent-ils quelque chose?* (1991). Le spécialiste des sciences de l'éducation s'efforce de mettre l'accent sur les aspects positifs des « cassettes » du Nintendo et surtout de montrer les transformations que celles-ci entraînent, entre autres en ce qui concerne l'imaginaire des jeunes, maintenant actif et formé par des images en mouvement qui alimentent une esthétique particulière apparentée à la réalité; il est participatif et friand de variétés. Comparativement aux écrits initiaux qui s'intéressaient somme toute peu aux objets (on n'en nomme pas), de Lorimier fait référence à des jeux particuliers (p. ex. *Zelda*, *Metroid*, *Castelvania*, *Double Dragon* et *Contra*) et à des genres (« aventure » ou « jeu de rôles »). Il est fascinant de lire que, devant *Blades of Steel* (Konami, 1987), un jeu de hockey sur glace, l'auteur observe : « On se croirait sur l'une ou l'autre des patinoires de la Ligue nationale où l'on est en train de filmer une joute en télé-vidéo. [...] C'est aussi vrai que vrai » (1991, p. 18). On est pourtant loin du photoréalisme actuel. Si Jean-Paul Lafrance va encore vouloir examiner l'impact des jeux vidéo sur les enfants et les adolescents, son propos — qui tient plus aux communications<sup>5</sup> — s'ouvre en 1994 à une « analyse de type fonctionnaliste » dans laquelle « l'interactivité informatique » y est définie et les aspects culturels amplifiés par la médiation vidéoludique y sont soulignés. Deux autres analyses, l'une de type pragmatique qui compare le jeu vidéo à la littérature, la bande dessinée et le cinéma, et l'autre socio-affectif qui met de l'avant la notion de communauté, dessinent des traits qui seront précisés dans les études vidéoludiques. La même année et dans la même revue, Lafrance aborde avec Lorna Heaton de manière descriptive « le phénomène des jeux pour adultes fonctionnant en réseau, jeux de groupe, jeux en réalité virtuelle, lieux de communautés virtuelles »

---

5. J.-P. Lafrance est le fondateur du département des communications de l'université du Québec à Montréal.

(1994, p. 98). C'est la complexification des jeux vidéo qui sera dès lors mise de l'avant.

## 2.2. *La structuration et l'internationalisation du champ*

Au début mai 2000, dans le cadre des premières rencontres de Montréal sur le cinéma et la ville intitulées *Du cinéma et des restes urbains*, le jeu vidéo *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) a été joué en direct sur le grand écran de l'agora de la cinémathèque québécoise à Montréal. Aidés par un assistant, des spectateurs-joueurs ont parcouru la ville futuriste de Los Angeles et réalisé deux fois plus qu'une la mission du détective traquant un groupe de répliquants. J'ai en parallèle donné une communication au sujet de la relation du jeu au film de Ridley Scott (1984) durant le colloque scientifique (publiée en 2002). À l'aube de l'avènement des études du jeu, cet événement va impulser les recherches québécoises à s'articuler. Cette structuration va d'abord se réaliser grâce à des projets de recherche qui vont obtenir des subventions du Fonds de recherche du Québec – société et culture (FRQSC)<sup>6</sup> et par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH). Ces projets vont mener à la création d'équipes et de groupes de recherches.

Ayant obtenu deux subventions en 2001 pour analyser la part de jeu dans le cinéma narratif, j'ai fondé Ludiciné au département d'Histoire de l'art et d'Études cinématographiques de l'université de Montréal et créé une plateforme web en 2003. Professeur au département de Sociologie et d'Anthropologie de l'université Concordia, Bart Simon va quant à lui former l'équipe GameCODE en 2004 autour du projet *Cultures of Digital Environments*. Ludiciné et GameCODE vont coorganiser dans les années qui vont suivre des journées d'études autour de *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002), *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005), *NHL2K9* pour la Nintendo Wii (Visual Concepts, 2008) et *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). L'approche de Ludiciné, qui va devenir le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) en 2014<sup>7</sup>, demeurera formaliste et historique tout en restant axée sur l'expérience de la jouabilité, entre autres avec des projets sur les films interactifs ou jeux vidéo en séquences filmées (mieux connu comme des jeux en *Full Motion Video* [FMV]) et sur le jeu vidéo d'horreur, marqué par l'organisation d'un colloque : *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur* en avril

---

6. Connu de 1984 à 2001 comme le Fonds pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche (FCAR).

7. <https://www.ludov.ca/>

2009 et plus tard par la publication d'un ouvrage collectif en anglais (Perron, 2012). GameCODE se focalisera sur l'analyse sociale et culturelle des jeux numériques et des cultures de jeu et deviendra en 2011 le Technoculture, Art and Games (TAG), un centre interdisciplinaire de recherche et de création en études et conception de jeux, culture numérique et art interactif<sup>8</sup>. À l'université du Québec à Montréal (UQAM), appuyé par le professeur Charles Perraton du département de Communication sociale et publique, quatre doctorants, dont Maude Bonenfant, vont créer le groupe de recherche *Homo Ludens* qui va s'intéresser aux pratiques ludiques et à la communication en ligne ainsi qu'aux aspects sociaux, philosophiques et sémiotiques du jeu<sup>9</sup>. Avec le Laboratoire de recherche en médias socionumériques et ludification (UQAM), *Homo Ludens* travaille depuis quelques années en partenariat avec de petites et grandes compagnies de jeux installées à Montréal. En collaboration avec le TAG, il a organisé également en octobre 2010 le colloque *Le jeu vidéo en ligne. Nouvel espace de socialisation*, dont les actes ont été publiés en 2011 (sous la direction de Perraton, Fusaro et Bonenfant). À la suite d'un premier colloque en 2013, Carl Therrien de l'université de Montréal va aussi co-fonder l'année suivante le symposium annuel *Histoire du jeu* afin de favoriser les échanges entre les historiens des médias, les journalistes, les conservateurs de musée et tous les chercheurs issus de disciplines variées qui s'intéressent à l'histoire culturelle du jeu, ses problématiques, ses méthodes et aux pratiques culturelles qui en découlent.

Ce qu'on nomme les études du jeu s'est internationalisé dès sa formation au début des années 2000. Les chercheurs de la Belle province vont participer à leur développement par l'entremise de divers ouvrages. J'ai pour ma part co-dirigé l'un des premiers livres consacrés à la théorie vidéoludique, *The Video Game Theory Reader* (Wolf et Perron, 2003) et entre autres plus tard *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Wolf et Perron, 2014). J'ai notamment rédigé une étude sur une série de jeux vidéo, *Silent Hill: Il motore del terrore* (2006, édition française en 2016). Jean-Paul Lafrance publie en 2006 *Les jeux vidéo à la recherche d'un monde meilleur* qui s'amorce par une réflexion définitionnelle au sujet du jeu semblable à celles qu'on va retrouver dans l'approche ludologique qui se cristallise au cours de cette décennie. Maxime Coulombe interroge la fascination d'un jeu en ligne comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) dans *Le monde sans fin des jeux vidéo* (2010). Dans *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*

---

8. <https://tag.hexagram.ca/>

9. <http://homoludens.ca/>

(2015), Maude Bonenfant expose quant à elle tout le chemin parcouru afin de se dégager d'une vision immanente du jeu. Titulaire de la chaire de recherche du Canada sur l'étude et la conception du jeu, Mia Consalvo fait notamment paraître *Atari to Zelda. Japan's Videogames in Global Contexts* (2016). Dominic Arsenault et Carl Therrien contribuent tous les deux à l'étude des plateformes en publiant respectivement *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System* (2017) et *The Media Snatcher: PC/Core/Turbo/Engine/GrafX/16/CDROM2/Super/Duo/Arcade/RX* (2019). De même, trois revues vont donner une bonne place au jeu dans leurs pages : les *Cahiers du Gerse* édité par Charles Perraton (1995–2019)<sup>10</sup>, *Kinephanos. Revue d'étude des médias et de culture populaire* mise en ligne au départ par des doctorants de l'université de Montréal (2009–aujourd'hui)<sup>11</sup> et *Pop-en-stock* fondée par Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva à l'université du Québec à Montréal (UQAM) (2012–aujourd'hui)<sup>12</sup>.

La communauté de chercheurs ne cessant de croître au Québec, ce serait une tâche sisyphéenne que de répertorier tous les articles publiés. Et avec de nouveaux joueurs comme le laboratoire Praxis — laboratoire de et sur les pratiques d'art et de design liées au développement de jeu vidéo de l'école NAD et le Laboratoire de recherche et recherche-création en nouveaux médias du centre de Montréal de l'université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT), les recherches universitaires québécoises sur le jeu vidéo demeurent encore en pleine croissance.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les premiers articles scientifiques sont écrits au Québec au début des années 1980. Ils s'intéressent aux effets des jeux électroniques chez les jeunes.
- Divers projets de recherche axés sur les aspects formels, sémiotiques sociaux, philosophiques et culturels du jeu vont structurer les études vidéoludiques dans les années 2000.
- Les chercheurs québécois vont participer à l'essor international des études du jeu.

---

10. <https://www.puq.ca/catalogue/collections/liste-cahiers-gerse-4.html>

11. <https://www.kinephanos.ca/>

12. <http://popenstock.ca/>

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

*Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association* a publié un numéro spécial sur le jeu vidéo québécois. Le numéro est composé de sept articles qui tracent l'histoire de l'industrie et de la culture québécoises vidéoludiques :

*Loading: The Journal of The Canadian Game Studies Association*, vol. XIV, n° 23, *The Video Game In Quebec*, juin 2021, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/27>.

#### 5. BIBLIOGRAPHIE

- ARCHAMBAULT J. (1983), « Les Jeux électroniques et les salles de jeux : Essai d'analyse », in *Revue de modification du comportement*, vol. 13, n° 2, été, p. 81–87.
- ARSENAULT D. (2017), *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*, MIT Press.
- BOIES C. (1983), « Casinos pour jeunes? », in *Sûreté : Le Magazine de la Sûreté du Québec*, vol 13, n° 2, février, p. 19–22.
- BONENFANT M. (2015), *Le Libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Liber.
- BRAZEAU L., MÉNARD-BURROWS C. et LUSSIER-LAURENZI F. (1985), « Jeux sur micro-ordinateur », in *Québec Français*, n° 60, *L'Acadie : littérature et culture*, décembre, p. 22–24.
- BRAUN J., GOUPIL G., GIROUX J. et CHAGNON Y. (1986), « Adolescents and Microcomputers: Sex Differences, Proxemics, Task and Stimulus Variables », in *The Journal of Psychology*, vol. 120, n° 6, p. 529–542.
- CLIFT V. (1985), *La Recherche de sensations et de pouvoir à travers la pratique des jeux vidéo*, mémoire de maîtrise présenté dans le cadre d'études dans le département de Psychologie, Université de Montréal, septembre.
- CONSALVO M. (2016), *Atari to Zelda. Japan's Videogames in Global Contexts*, MIT Press.
- COULOMBE M. (2010), *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Presses universitaires de France.
- DE LORIMIER J. (1991), *Ils jouent au Nintendo... Mais apprennent-ils quelque chose?*, Éditions Logiques.
- DUSSAULT J.-C. (1997), *L'Effet Nintendo*, Éditions de l'Hexagon.
- GENVO S. (2020), « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'Exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médias », in *Revue française en sciences de l'information et de la communication*, n° 20, *Recherche scientifique et média : enjeux et tensions. Vie des Labos*.
- GIROUX J. (1987), *Étude descriptive des arcades de jeux vidéo. Analyses proxémiques, cognitives et de contenu*, mémoire de maîtrise présenté dans le cadre d'études dans le département de Psychologie, Université du Québec à Montréal, novembre.

- HEATON L. et LAFRANCE J.-P. (1994), « Les Communautés virtuelles ludiques. Réflexions sur les jeux multi-utilisateurs », in *Réseaux*, vol. 12, n° 67, *Les jeux vidéo*, p. 95–110.
- LABISSONNIÈRE R. (1983), « Polyvalentes du crime », in *Sûreté : Le Magazine de la Sûreté du Québec*, vol. 13, n° 2, février, p. 12–14.
- LAFRANCE J.-P. (1994), « La Machine métaphysique — Matériaux pour une analyse des comportements des *Nintendo Kids* », in *Réseaux*, vol. 12, n° 67, *Les Jeux vidéo*, p. 9–32.
- LAFRANCE J.-P. (2006), *Les Jeux vidéo à la recherche d'un monde meilleur*, Lavoisier.
- LEROUX Y. (1982), « Contribution à une critique multidimensionnelle du jeu électronique », in *Revue canadienne de psycho-éducation*, vol. 11, n° 2, p. 87–109.
- LEROUX Y. et PÉPIN M. (1986), « Jeu sur micro-ordinateur et différences liées au sexe », in *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 12, n° 2, p. 173–196.
- LEROUX Y. et VÉZINA J. (1991), « Personnes âgées et micro-informatique ludique : Recension des écrits empiriques et agenda de recherches », in *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*, vol. 32, n° 3, juillet, p. 508–520.
- MALONE T.W. (1980), « What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games », in *SIGSMALL '80: Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL Symposium and the First SIGPC Symposium on Small Systems*, Association for Computing Machinery, septembre, p. 162–169.
- MANENTI B. (2011), « Montréal, la Mecque du jeu vidéo », in *Le Nouvel Observateur*, 24 août.
- PERRATON C., FUSARO M. et BONENFANT M. (dir.) (2011), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Les presses de l'université de Montréal.
- PERRON B. (2002), « Un regard ludique sur la ville. Se perdre dans le Los Angeles futuriste du jeu vidéo *Blade Runner* », in *Cahiers du Gerse*, n° 4, *Du cinéma et des restes urbains prise 3*, hiver, p. 39–52.
- PERRON B. (dir.) (2012), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland.
- PERRON B. (2016), *Silent Hill : Le Moteur de la terreur*, Questions théoriques.
- SORMANY P. (1982), « Les Machines s'amuse-t-elles ? », in *Les Diplômés : La Revue des diplômés de l'université de Montréal*, n° 341, décembre, p. 6–8.
- THERRIEN C. (2020), *The Media Snatcher: PC/Core/Turbo/Engine/Grafx/16/CDROM2/Super/Duo/Arcade/RX*, MIT Press.
- VÉZINA J., ST-ARNAUD L. et LEROUX Y. (1989), « Augmentation de l'attention auprès des personnes âgées institutionnalisées par la pratique d'un jeu vidéo : Une étude pilote », in PAGEOT J.-C. (dir.), *Viellissement, société et démence*, Éditions du Méridien, p. 127–149.
- WOLF M.J.P. et PERRON B. (2003), *The Video Game Theory Reader*, Routledge.
- WOLF M.J.P. et PERRON B. (2014), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge.





# L'étude du jeu vidéo en Suisse

Selim KRICHANE

Collège des Humanités (EPFL)  
Université de Lausanne

## 1. INTRODUCTION

Les datations et périodisations relatives à l'institutionnalisation de l'étude du jeu vidéo sont aujourd'hui monnaie courante au sein de ce jeune champ d'études, dont l'excentricité apparente, eu égard aux disciplines institutionnalisées et légitimées depuis des siècles, tend à favoriser les descriptions sommatives, en amorce de livres ou d'articles, notamment. Ces descriptions maintes fois réitérées tendent à choisir la fin des années 1990, en relevant la publication de quelques ouvrages de référence (Aarseth, 1997; Murray, 1997), ou le début des années 2000, avec le lancement de la revue *Game Studies* ou encore la création de la faïtière DiGRA, comme point de départ de l'étude du jeu vidéo.

Nous verrons dans ce chapitre que l'institutionnalisation du champ en Suisse connaît une chronologie différée par rapport à l'histoire internationale du champ. En effet, la consolidation de l'étude du jeu vidéo en Suisse (romande) se joue plus de dix ans après son émergence dans d'autres contextes géographiques. Ce chapitre abordera l'émergence de la recherche vidéoludique en Suisse, en se concentrant plus spécifiquement sur l'espace francophone, suivant la logique promue par le présent ouvrage.

Nous proposerons de nous arrêter dans un premier temps sur quelques travaux pionniers dans le domaine, qui, sans s'inscrire directement dans le champ des *game studies*, ont cependant ouvert la voie aux travaux ultérieurs et ont participé à la légitimation du jeu vidéo comme objet de recherche au sein des universités suisses.

Nous aborderons ensuite la période 2016–2020 qui constitue une phase de consolidation de l'étude du jeu vidéo en Suisse, avec l'apparition de groupes de recherche, la diversification des perspectives d'étude sur le jeu ainsi qu'un

effort de collaboration entre les communautés de recherche, parfois issues de différentes régions linguistiques.

Nous terminerons cet article en évoquant les initiatives actuelles dans le champ de l'étude du jeu vidéo, ou, en d'autres termes, les parties en cours, afin de dresser le panorama actuel des études vidéoludiques en Suisse, tout en évoquant quelques pistes quant aux évolutions futures du champ.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Pendant ce temps-là, chez les Helvètes...*

Si la Suisse a été remarquée ces dernières années dans le domaine de l'étude du jeu vidéo dans l'espace francophone, notamment à travers les activités du GameLab UNIL-EPFL<sup>1</sup>, force est néanmoins de constater que l'inscription institutionnelle des études vidéoludiques reste fragile. En effet, la Suisse ne dispose pas, à ce jour, de cursus en étude du jeu vidéo, ni de poste titularisé de professeur dans le domaine, à la différence de la France, ou du Québec. Les travaux en la matière, que nous décrivons ici, ont principalement reposé sur des initiatives de chercheuses et chercheurs qui se sont emparés de cet objet à partir de leur discipline — étude du cinéma, sociologie ou informatique, notamment —, en bénéficiant d'un appui institutionnel marginal ou symbolique.

L'état des lieux que nous dressons ici est donc fortement tributaire du moment précis de son élaboration (en l'occurrence, l'été 2021). Une telle photographie du champ aurait été bien différente il y a trois ans, et le sera tout autant dans trois ans, dans la mesure où elle se risque à figer une dynamique institutionnelle en constante évolution.

#### 2.1.1. Les précurseurs

Le tournant de l'an 2000 n'aura pas constitué le moment inaugural des études vidéoludiques en Suisse. Cela dit, quelques chercheuses et chercheurs s'intéressaient déjà au jeu vidéo en tant qu'objet de recherche, au sein de leurs disciplines et laboratoires respectifs. C'est notamment le cas de la professeure Daphné Bavelier, chercheuse à l'université de Genève, qui a conduit des études dès la fin des années 1990 portant sur les effets cognitifs du jeu vidéo d'action, en termes de compétences perceptuelles et motrices. Les résultats de ses recherches furent notamment publiés dans la revue *Nature* en mai 2003

---

1. Au sujet du GameLab UNIL-EPFL, voir la section 2, *Une phase de consolidation (2016–2020)*.

(Green et Bavelier, 2003). Bavelier poursuit depuis ses travaux portant sur les retombées de la pratique du jeu vidéo sur les fonctions cognitives.

Durant les mêmes années, des chercheurs en sciences humaines et sociales portent également leur dévolu sur les objets vidéoludiques. C'est le cas de Nicolas Nova, alors en poste à l'université de Genève (unité des Technologies de formation et apprentissage — TECFA) puis à l'école polytechnique fédérale de Lausanne (ci-après, EPFL), dont les travaux abordent le jeu vidéo, à l'interface des interactions homme-machine et des sciences pédagogiques. Les recherches de Nova portent notamment sur les « outils de reconnaissance » (« *awarness tools* ») en jeu vidéo, initialement dans les « *Quake-like* » (Nova, 2001)<sup>2</sup>. Au même moment, entre l'université de Lausanne et l'EPFL, le socio-anthropologue Olivier Glassey et l'historienne Stéfanie Prezioso livraient une analyse sociologique du jeu *World War II Online*, portant sur l'usage public de la mémoire collective au prisme de pratiques vidéoludiques (Glassey et Prezioso, 2003).

L'étude du jeu vidéo apparaît également dans les années 2000 au sein des hautes écoles d'art, et des hautes écoles pédagogiques qui forment les enseignantes et enseignants du secondaire. Dans le premier cas, la recherche appliquée sur le jeu vidéo apparaît dès le lancement de la première formation en *game design* de Suisse à l'université des arts de Zürich (ZHdK, dès 2004). Les chercheurs et *designers* de la ZHdK développent ainsi des perspectives de recherche originales, à l'interface de la recherche-crédation, de la théorie des médias et des *game studies*, fournissant un commentaire critique sur leur travail de création (Jahrmann et Moswitzer, 2006). Cette communauté de recherche naissante s'est regroupée à l'université de Berne en 2008 à l'occasion du colloque international *When Media Environments Become Real* (4–6 février 2008) organisé par la division de Psychologie des médias (voir, par exemple, Götz, 2008). Les chercheurs zurichois ont par ailleurs été les premiers en Suisse à contribuer aux revues internationales du champ (Jahrmann, 2007) et à participer aux colloques internationaux en études du jeu vidéo (Kocher *et al.*, 2013).

Au sein de la haute école pédagogique du Canton de Vaud, la professeure Florence Quinche publie des résultats de recherche sur le jeu vidéo dès

---

2. En 2003, Nova collabore à une recherche portant sur la « modélisation mutuelle » dans le cadre d'un jeu collaboratif multijoueur (Nova *et al.*, 2003). L'étude expérimentale réalisée dans ce cadre se fonde sur des parties du jeu *Spaceminers*, créé par le Geneva Interaction Lab pour permettre de telles expériences.

2010 (Quinche, 2010), et mène depuis une recherche féconde sur les diverses modalités d'intégration du jeu vidéo en contexte scolaire (Quinche, 2013).

Parmi les précurseurs du domaine en Suisse, il convient également de noter la présence d'un réseau de recherche sur le jeu, mené par des chercheurs comme Ulrich Schädler (musée suisse du Jeu) ou Véronique Dasen (université de Fribourg). Si ces travaux portent principalement sur l'étude du jeu dans l'Antiquité, dans une perspective archéologique et/ou philologique (Dunn-Vaturi et Schädler, 2006), ils mobilisent cependant des outils et des concepts qui ont marqué l'histoire des études vidéoludiques (à l'instar des catégories de Caillois; voir Dasen, 2015).

Dans le domaine des études vidéoludiques francophones, le colloque *Pouvoirs du jeu vidéo* organisé à l'université de Lausanne en juin 2012 constitue un repère historique important<sup>3</sup>. Il s'agit du premier colloque consacré spécifiquement au jeu vidéo en Suisse qui attira des chercheurs de l'ensemble de la communauté de recherche francophone en études vidéoludiques (Atallah *et al.*, 2014). Cet événement marque par ailleurs les débuts d'une institutionnalisation de l'étude du jeu vidéo à Lausanne, avec le lancement de plusieurs thèses en la matière, l'apparition de premiers cours portant sur le jeu vidéo, et la publication de travaux de recherche.

Ce premier colloque contribua à l'établissement d'échanges et de collaborations entre les chercheurs suisses et leurs homologues français et belges, notamment. Deux ans plus tôt, en 2010, le professeur Bernard Perron se rendit également à Lausanne à l'initiative de la section d'Histoire et Esthétique du cinéma (UNIL), afin de présenter les travaux de son laboratoire montréalais.

### 2.1.2. Une phase de consolidation (2016–2020)

L'année 2016 voit la création de l'UNIL Gamelab, groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'université de Lausanne. Ce groupe de recherche, fondé par quatre enseignants-chercheurs de la faculté des Lettres de l'université de Lausanne, initie dès lors des projets de médiation, d'enseignement et de recherche portant sur le jeu vidéo. L'ancrage disciplinaire du groupe, à cheval entre les études culturelles et cinématographiques, d'une part (David Javet et Selim Krichane), et d'autre part les sciences de l'information et les humanités numériques (Isaac Pante et Yannick Rochat), va contribuer à définir les axes de recherche du

---

3. *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, colloque international organisé par Marc Atallah, Christian Indermühle, Matthieu Pellet, Nicolas Nova et Daniel Sciboz, l'université de Lausanne, la haute école d'art et de design de Genève (HEAD), l'EPFL et la Maison d'Ailleurs, juin 2012.

GameLab : histoire du jeu vidéo (Javet, 2018; Krichane, 2020), analyse quantitative de corpus de jeux (Rochat, 2019) ou de textes (Krichane et Rochat, 2018), études culturelles de franchise (Javet, 2017), analyse formelle du jeu vidéo (Krichane, 2018), en sont autant d'exemples. En 2019–2020, l'équipe du GameLab est rejointe par Loïse Bilat, chercheuse en sciences politiques, et par Magalie Vetter, diplômée de l'école nationale des Chartes (Paris). À l'occasion de partenariats renforcés avec l'EPFL, le groupe d'études est rebaptisé GameLab UNIL-EPFL en 2020.

Dans le domaine de la médiation, le GameLab mène des collaborations avec des bibliothèques publiques, des festivals, ou encore des musées, et organise, dès 2018, un cycle de cours publics en collaboration avec le Service culture et médiation scientifique (SCMS) de l'université de Lausanne. La création du groupe d'études permet également de multiplier les enseignements sur le jeu vidéo à l'université de Lausanne. Un premier cours d'*Introduction aux game studies* sera notamment dispensé par le chercheur français Mehdi Derfoufi en 2015, puis repris par Selim Krichane en 2017.

Les efforts de consolidation du champ vont par ailleurs se concrétiser à travers la tenue de colloques internationaux à l'université de Lausanne, en 2017 (*Penser (avec) la culture vidéoludique*<sup>4</sup>) puis en 2019 (*Les langages du jeu vidéo*<sup>5</sup>). Ces événements, au même titre que la journée d'étude *Fortnite Battle Royale au prisme des game studies : Discours, pratiques et représentations*<sup>6</sup> vont participer à renforcer l'inscription de la Suisse romande au sein du réseau francophone de recherche sur le jeu vidéo. En 2018, le GameLab UNIL-EPFL participe par ailleurs à la création de l'Alliance des laboratoires universitaires francophones sur le jeu (franjeu.org).

- 
4. Colloque organisé par le GameLab UNIL-EPFL et le Service culture et médiation scientifique de l'UNIL, université de Lausanne, 5–7 octobre 2017.
  5. Colloque organisé par le GameLab UNIL-EPFL, avec le soutien de l'université de Lausanne et de l'EPFL, 24–26 octobre 2019.
  6. Journée d'étude coorganisée par le Liège Game Lab et le GameLab UNIL-EPFL à Lausanne, 15 mars 2019.

### Swiss Game Studies Day (2018)



Le 24 février 2018, le GameLab UNIL-EPFL a organisé à Berne (Impact Hub) la première rencontre nationale des chercheurs en étude du jeu vidéo. Cet événement d'une journée a regroupé une vingtaine de participants de Genève, Lausanne, Bâle, Zürich ou encore Fribourg. Des projets de recherche et de création, dans le domaine de l'étude des émotions, du *design* de jeux thérapeutiques, de l'histoire locale du jeu vidéo, de l'étude du récit ou de la presse spécialisée furent présentés à cette occasion.

Cet événement a permis de mettre en relation les divers acteurs de l'étude du jeu vidéo en Suisse et de souligner les nombreuses passerelles existantes entre le monde de la recherche et celui de la création, notamment à travers les activités plurielles des écoles d'art et de design en Suisse (ZHdK à Zürich, HEAD à Genève).

L'année 2016 est également marquée par la consolidation des travaux portant sur la *gamification* et les *serious games*, notamment à travers la tenue du colloque *Gamification & Serious Games* (4–5 juillet 2016) au sein du Festival du film fantastique de Neuchâtel (NIFFF)<sup>7</sup>. Cet événement avait pour ambition de « renforcer les liens entre les acteurs de la recherche académique et de la recherche appliquée dans le domaine des jeux sérieux et de la *gamification* » (Gobron, 2016, p. 3, notre traduction). Les initiatives présentées à l'occasion de cet événement s'inscrivaient dans les champs de l'éducation, de la santé et de l'impact social.

La même année, le groupe de recherche *Emotions in Games*, affilié au Centre de psychologie cognitive de l'université de Bâle, publiait les premiers

7. Organisé par la haute école d'ingénierie Arc (HE-Arc), la haute école spécialisée de Suisse Occidentale (HES-SO), à l'occasion de la journée *Imaging the Future* du Neuchâtel Fantastic Film Festival (NIFFF), et le consortium Swiss Gamification.

résultats de ses recherches dans le domaine de l'analyse des émotions en jeu vidéo (Bopp *et al.*, 2016; Endress, 2016), attestant de la diversité des approches en études du jeu vidéo dans le contexte helvétique. Notons également qu'en 2016–2017, les premières thèses de doctorat sur le jeu vidéo furent défendues dans des universités francophones en Suisse (Gerber, 2016; Krichane, 2017).

### 2.1.3. Les *game studies* en Suisse aujourd'hui

La diversité des ancrages institutionnels de l'étude du jeu vidéo conduit aujourd'hui à une multiplication des initiatives de recherche, que ce soit dans le domaine de la recherche théorique ou appliquée. Ainsi, les recherches pratiques et théoriques sur le jeu sérieux et la *gamification* impliquent aujourd'hui une grande diversité d'acteurs et d'institutions en Suisse (voir, par exemple, Oubahssi *et al.*, 2020; Quinche *et al.*, 2018). La recherche en *game studies* s'étend également au-delà de Lausanne, comme en attestent les travaux récents de Thibault Vaillancourt et Anthony Bekirov au sein de l'université de Genève (Bekirov et Vaillancourt, 2017), ainsi que la tenue du colloque *Les contagions visuelles au prisme des nouveaux médias* à l'université de Genève en septembre 2021.

La multiplication des arrimages institutionnels dont jouissent les études vidéoludiques, même si ces derniers demeurent souvent fragiles, conduit depuis quelques années à une recrudescence des thèses de doctorat, des mémoires de master et des travaux d'étudiants portant sur le jeu vidéo. L'année 2021 a par ailleurs vu l'ouverture d'un poste de professeur assistant en « études logicielles et matérielles des jeux vidéo et de leurs traces numériques », au sein de la section des Sciences du langage et de l'information de l'université de Lausanne. On peut dès lors espérer que les initiatives spontanées portées depuis de nombreuses années par de jeunes chercheurs, souvent dans des positions de précarité professionnelle, conduira, dans les années à venir, à l'ouverture de postes pérennes et à la création de filières d'étude qui permettront à la Suisse de confirmer son statut de pôle de compétence en étude du jeu vidéo.

## 3. EN RÉSUMÉ

- La Suisse compte quelques travaux pionniers durant les années 2000, avant les prémises d'une institutionnalisation des études vidéoludiques.
- La structure de l'enseignement supérieur en Suisse, qui distingue les hautes écoles (ingénierie, pédagogie, arts) des universités, tend à favoriser une répartition des approches entre les institutions : les universités œuvrent davantage dans le domaine des études vidéoludiques « théoriques » (*game studies*), là où

les hautes écoles se préoccupent de plus en plus des « jeux sérieux » et de la *gamification*.

– La création du GameLab UNIL-EPFL en 2016 aura fortement contribué à renforcer les liens entre les recherches en Suisse romande et les initiatives existantes dans d'autres espaces francophones (France, Belgique et Québec).

– Aujourd'hui, les études vidéoludiques jouissent d'un dynamisme et d'une visibilité accrue en Suisse (romande). Cependant, leur ancrage institutionnel ainsi que leur pérennité ne sont pas encore acquis.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Les actes du colloque international *Penser (avec) la culture vidéoludique* organisé par le GameLab UNIL-EPFL sont à découvrir aux Presses universitaires de Liège. Les actes du colloque *Les langages du jeu vidéo* (2019) ont fait l'objet d'un numéro de la revue *Sciences du Jeu*. Les captations des interventions de ce colloque sont par ailleurs disponibles en ligne.

KRICHANE S., ROCHAT Y. et PANTE I. (éd.) (2021), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Actes du colloque*, Liège, Presses universitaires de Liège.

BILAT L., JAVET D., KRICHANE S., ROCHAT Y. et PANTE I. (éd.) (2022), « Dossier thématique "Les Langages du jeu vidéo" », in *Sciences du Jeu*, n° 17.

Les captations vidéo du colloque *Les Langages du jeu vidéo* :

<https://go.epfl.ch/langagesdujeu>

Afin de découvrir certaines initiatives dans le domaine du « jeu sérieux » et de la *gamification* en Suisse, voir le *webdoc* réalisé dans le cadre du séminaire en ligne *Serious Games: Creativity and Innovation in Education* organisé par la HEP-Vaud (professeure Florence Quinche) :

<http://gameandlearning.upav.tech>

Pour découvrir le projet conduit par le GameLab UNIL-EPFL en partenariat avec le musée Bolo et les spécialistes en archivage numérique de l'Atelier 40a (Berne). Ce projet est financé par Memoriav, l'association pour la sauvegarde de la mémoire audiovisuelle suisse, et le Collège des humanités (EPFL) :

<https://www.pixelvetica.ch>

#### 5. BIBLIOGRAPHIE

ATALLAH M., INDERMÜHLE C., PELLET M. et NOVA N. (éd.) (2014), *Pouvoirs des jeux vidéo : Des pratiques aux discours*, En Crausaz, Infolio.

BEKIROV A. et VAILLANCOURT T. (2017), « Le Jeu-vidéo, expérience-limite du sujet », in *Marges*, n° 24, p. 30–44, <https://doi.org/10.4000/marges.1255>.



- BOPP J.A., MEKLER E.D. et OPWIS K. (2016), « Negative Emotion, Positive Experience? Emotionally Moving Moments in Digital Games », in *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 2996–3006, <https://doi.org/10.1145/2858036.2858227>.
- DASEN V. (2015), « Achille et Ajax : Quand l'agon s'allie à l'aléa », in *Revue du MAUSS*, n° 2, p. 81–98.
- DUNN-VATURI A.-E. et SCHÄDLER U. (2006), « Nouvelles perspectives sur les jeux à la lumière de plateaux du Kerman », in *Iranica Antiqua*, n° 41, p. 1–30.
- ENDRESS S.I. (2016), « Braving the Emotional Challenge of Frightening Game Experiences », in *CHI PLAY 2016 Workshop: Designing for Emotional Complexity in Games: The Interplay of Positive and Negative Affect*, <https://emco2016.files.wordpress.com/2016/09/endress-2016-braving-the-emotional-challenge-of-frightening-game-experiences.pdf>.
- GERBER D. (2016), *L'Engagement dans l'activité vidéoludique : Formes ordinaires et passionnées d'une pratique discréditable*, thèse de doctorat, Université de Genève, <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:89172>.
- GLASSEY O. et PREZIOSO S. (2004), « La Guerre en ligne : Analyses des pratiques liées aux simulations informatiques ludiques massivement multi-joueurs », in ROUSTAN M. (éd.), *La Pratique du jeu vidéo : Réalité ou virtualité ?*, Paris, Harmattan, p. 189–202.
- GOBRON S. (2016), « Introduction », in GOBRON S. (éd.), *Proceedings of the Gamification & Serious Game Symposium 2016 (GSGS 2016)*, Neuchâtel, HE-Arc/HES-SO Press.
- GÖTZ U., (2008), *Video Games and Immersion Patterns*, communication présentée au colloque *When Media Environments Become Real*, 5 février 2008, Université de Berne, <http://mediaconference.ch/Book%20of%20abstracts.pdf>.
- GREEN C.S. et BAVELIER D. (2003), « Action Video Game Modifies Visual Selective Attention », in *Nature*, vol. 423, n° 6939, p. 534–537.
- JAHRMANN M. (2007), « The Ludic Society Manifesto », in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 1, n° 1, Belgrade, Lukits.
- JAHRMANN M. et MOSWITZER M. (2006), « Nybble-engine-toolZ Installations », in TIERNEY T. (éd.), *Abstract Space. Beneath the Media Surface*, Oxford, Routledge.
- JAVET D. (2017), « Dynamisme et “mutations” (vidéo)ludiques : “Pokemon”, “Ryû ga Gotoku” et “Yôkai Watch” », in MARTINE J. et MALINAS D.A. (éd.), *Japon Pluriel 11 — Le Japon au début du XXI<sup>e</sup> siècle : dynamiques et mutations*, Arles, Éditions Picquier, p. 409–416.
- JAVET D. (2018), « *Floppy Disk* (Joël Lauener, 2017) : L'Histoire du jeu vidéo en Suisse dans une disquette », in *Décadrages : Cinéma à travers champs*, n° 39, p. 128–135.
- KOCHER M., GÖTZ U. et BAUER R. (2013), *Hotel Plastisse: Serious Game Design for Cognitive Training*, communication présentée à la Conférence DiGRA 2013, *DeFragging Game Studies*, 27 août 2013, Atlanta, États-Unis.

- KRICHANE S. (2017), *La Caméra imaginaire. Histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Lausanne.
- KRICHANE S. (2018), *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg.
- KRICHANE S. (2020), « Jeu vidéo », in BARONI R. et GUNTI C. (éd.), *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris, Armand Colin, p. 149–168.
- KRICHANE S. et ROCHAT Y. (2018), « Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : L'Exemple des "cinématiques" », in *Décadrages : Cinéma à travers champs*, n° 39, p. 93–118.
- NOVA N., WEHRLE T., GOSLIN J., BOURQUIN Y. et DILLENBOURG P. (2003), « The Impacts of Awareness Tools on Mutual Modelling in a Collaborative Video-Game », in FAVELA J. et DECOUCHANT D. (éd.), *Proceedings of the 9th International Workshop on Groupware*, France, Autrans, p. 99–108.
- NOVA N. (2001), « Awareness Tools: Lessons from Quake-Like », in *Proceedings of "Playing with the Future Conference"*, Manchester, Grande-Bretagne, [http://tecfaetu.unige.ch/perso/staf/nova/awareness\\_games.pdf](http://tecfaetu.unige.ch/perso/staf/nova/awareness_games.pdf).
- OUBAHSSI L., PIAU-TOFFOLON C., LOUP G. et SANCHEZ E. (2020), « From Design to Management of Digital Epistemic Games », in *International Journal of Serious Games*, vol. 7, n° 1, p. 23–46, <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i1.336>.
- QUINCHE F. (2010), « Les Avatars du virtuel, entre incarnation, métamorphoses et symbolisme », in WEBER P. et DELSEAUX J. (éd.), *De l'espace virtuel, du corps en présence*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 145–153, <http://hdl.handle.net/20.500.12162/3024>.
- QUINCHE F. (2013), *Game Based Learning — Apprendre avec les jeux vidéo*, Berne, eudca.ch, (Guides École et TIC), <http://hdl.handle.net/20.500.12162/2571>.
- QUINCHE F., TABIN J.-P., BARATELLI J. et POIRIER-SIMON C. (2018), « A Game to Prevent Racism Against Roma People », in GOBRON S. (éd.), *3rd Gamification and Serious Game Symposium's Proceedings*, Neuchâtel, HES-Arc, <http://hdl.handle.net/20.500.12162/2572>.
- ROCHAT Y. (2019), « A Quantitative Study of Historical Videogames (1981–2015) », in VON LUNEN A. et al. (éd.), *Historia Ludens*, Londres, Routledge, p. 3–19.

# L'extension du jeu : la ludification

Maude BONENFANT

Université du Québec à Montréal

## 1. INTRODUCTION

Divers phénomènes présentent des traits du jeu sans qu'ils n'en portent le nom : par exemple, le carnaval, avec ses règles particulières, et les scouts, avec leur système d'écussons, possèdent tous deux un caractère ludique. Depuis toujours et dans toutes les cultures, le jeu se manifeste sans nécessairement être nommé ainsi. Apparu au début du XXI<sup>e</sup> siècle, le terme de « *gamification* », traduit par ludification, sert aujourd'hui à parler de ces phénomènes en étendant le champ du ludique au-delà du jeu.

Si la ludification est directement étudiée depuis les années 2010 seulement, plusieurs de ses aspects sont précédemment abordés sous un angle ou l'autre, même si le concept n'est pas encore créé. Par exemple, dès 1938, Huizinga s'intéresse aux manifestations du ludique dans des domaines extérieurs au jeu. Plus tard, Malone (1982) réfléchit au pouvoir de motivation des jeux vidéo pour comprendre comment transférer leurs caractéristiques captivantes et agréables (*enjoyables*) à d'autres interfaces utilisateurs. Minnema (1998) croit quant à lui que nous portons un grand intérêt au phénomène et à la métaphore du jeu, car nous nous reconnaissons nous-mêmes, en tant que société postmoderne, dans ce schéma du ludique.

Aujourd'hui, des formes ludiques sont de plus en plus utilisées dans d'autres contextes que le jeu : en éducation, en santé, en publicité, etc. La ludification peut ainsi être entendue comme la reconnaissance ou l'utilisation du *design* ou des mécaniques de jeu dans des contextes extérieurs au jeu. Certaines caractéristiques typiques des jeux sont alors présentes au sein de phénomènes, objets ou pratiques qui ne portent pas le nom de « jeu ». La ludification devient un moyen de communiquer un message ou une expérience avec un certain pouvoir de conviction — pour le meilleur et pour le pire.

Dans le cadre de cette section, ces enjeux critiques de la ludification seront abordés, entre son utilisation à des fins humanistes ou mercantiles, mais, d'abord, nous présenterons ce que recouvre le concept de ludification, les variantes apportées au fil du temps, les catégorisations et les applications possibles ainsi que les notions alternatives qui viennent compléter la compréhension de ce concept.

## 2. ÉTUDE

Un certain flou demeure quant à la naissance du terme de « *gamification* », mais Nick Pelling, programmeur informatique et inventeur, affirme l'avoir créé en 2002. Il visait alors à utiliser le type d'interface utilisateur présent dans les jeux vidéo dans d'autres contextes tels que les guichets bancaires pour rendre les transactions et, de manière plus générale, les interactions avec des appareils électroniques plus agréables et amusantes. Par la suite, certain-es entrepreneur-es utilisent le terme pour vendre des services de marketing en ligne : par exemple, Rajat Paharia crée, en 2005, la compagnie Bunchball, spécialisée dans l'amélioration de la loyauté des client-es grâce à une plateforme web de ludification. Dans un billet de blogue, Bret Terrill, un concepteur de jeux mobiles, résume la ludification à « prendre des mécaniques de jeu et les appliquer à d'autres propriétés du web pour augmenter l'engagement » (2008).

Cette utilisation de la ludification dans le domaine commercial connaît alors une montée en popularité, divers consultant-es et entreprises offrant leur expertise pour augmenter l'engagement des clients ou stimuler la productivité des employé-es à l'aide de stratégies ludiques (Edery et Mollick, 2008; Reeves et Leighton Read, 2009). Au début des années 2010, la ludification connaît son apogée alors que Zichermann, un spécialiste du marketing inspiré des jeux (*game-based marketing*), annonce avec Linder la « révolution de la ludification » (2013), presque comme une solution miracle pour le monde des affaires. Or, dès 2014, l'engouement pour la ludification se tarit, les attentes ayant été trop élevées de la part des entreprises et l'implémentation des stratégies ludiques n'ayant pas été faite de manière harmonieuse. Néanmoins, la ludification a alors bénéficié d'une grande publicité auprès du grand public.

### 2.1. Définitions et caractéristiques

Les spécialistes du marketing ont proposé plusieurs définitions à la ludification. Zichermann et Cunningham (2011) parle de l'« utilisation de l'état d'esprit et des mécaniques de jeu pour engager les usagers et résoudre des

problèmes ». Marczewski (2013) la définit comme l'« application de métaphores ludiques dans des contextes de non-jeu afin d'influencer le comportement, de faire croître la motivation et d'augmenter l'engagement ». Yu-Kai Chou (2015) donne une définition similaire : « La ludification est l'art de dériver tous les éléments amusants et engageants présents dans les jeux et de les appliquer à des activités réelles ou productives. » Amy Jo Kim croit que les cinq mécaniques de jeu particulièrement efficaces pour les plateformes sociales en ligne que l'on veut ludifier sont les points, la collection, la rétroaction, les échanges et la personnalisation.

Au début des années 2010, des universitaires commencent aussi à s'intéresser à la notion et conceptualisent le phénomène en proposant des définitions et en énonçant des caractéristiques qui permettront d'approfondir la réflexion sur la ludification. La définition la plus canonique est probablement celle de Deterding *et al.* (2011) qui stipule simplement que la ludification est « l'utilisation d'éléments de *design* de jeu dans des contextes de non-jeu ». Définir ainsi la ludification ressemble aux définitions précédentes, mais les auteurs et autrices insistent sur le fait de restreindre la ludification aux « éléments qui sont caractéristiques des jeux ». Puis ils et elles ajoutent : « Bien sûr, il s'agit d'une définition heuristique qui laisse une grande latitude pour débattre de ce qui est "caractéristique" des jeux. »

Plusieurs définitions similaires ont été proposées à cette époque et présentent plus ou moins les cinq mêmes caractéristiques de la ludification. D'abord, il faut qu'il y ait 1) des éléments propres aux jeux, 2) qui doivent être utilisés dans des contextes extérieurs au jeu afin 3) d'augmenter l'engagement (la motivation, la participation, etc.) et améliorer l'expérience de l'utilisateur (plus plaisant, agréable, etc.) 4) dans le but d'avoir des effets sur son comportement 5) pour la réalisation de tâches (dans un sens très large).

## **2.2. Catégorisations et applications de la ludification**

Une des catégorisations les plus connues est le système BLAP (*badges, levels/leaderboards, achievements, points*), soit un système basé sur des écussons, des niveaux, des classements, des accomplissements et des points afin de conditionner un certain comportement (Nicholson, 2014). L'idée sous-entendue est que les récompenses offertes par la ludification seraient une motivation suffisante pour entraîner des actions de la part des utilisateurs et des utilisatrices.

### AAdvantage

Débuté en 1981, AAdvantage, le programme de fidélisation d'American Airlines, est la première carte à points fonctionnant sous le principe de l'accumulation de miles en vue de récompenses. Aujourd'hui, cette forme de ludification comportementale est bien implantée dans les habitudes des consommateurs et consommatrices qui possèdent une multitude de cartes de ce genre.

Or, Robertson rappelle, en 2011, que considérer la ludification à partir d'un caractère purement quantitatif répond plutôt à la définition de la pointification (*pointsification*). Pourtant, le pointage est l'aspect le moins ludique des jeux alors que la « difficulté intéressante » (*interestingly hard*) est ce qui les rend attrayants et significatifs : « Les jeux offrent à leurs joueurs des choix significatifs qui ont un impact significatif sur le monde du jeu » (Robertson, 2010). Fizek précise que « le moteur le plus puissant de l'engagement du joueur ne repose pas sur des méthodes de quantification artificiellement imposées à tous les contextes possibles, mais bien sur le plaisir » (2014, p. 275).

Cette manière d'aborder la ludification en misant sur les réelles forces d'attraction des jeux rappelle le positionnement de Nicholson qui croit en une ludification significative. Il la définit comme

l'utilisation de couches ludiques ([*gameful*] et [*playful*]) pour aider un utilisateur à faire des connexions personnelles qui motivent son engagement dans un contexte spécifique pour un changement à long terme. (2015.)

En lieu et place du système de récompenses BLAP, le chercheur propose plutôt la formule RECIPE, acronyme de réflexion, exposition, choix, information, *play* et engagement. Cette recette mise sur les utilisateurs pour trouver un sens à leur expérience. Nicholson ajoute :

Au cœur de la ludification significative se trouve la croyance humaniste selon laquelle il existe certaines activités au sein desquelles les individus s'engagent parce qu'ils ont des motivations intrinsèques ou intériorisées pour le faire. (2015.)

Cette manière humaniste d'aborder la ludification se base donc sur des motivations intrinsèques alors que la première forme de ludification, basée sur les récompenses extérieures, répond à des motivations extrinsèques. Ces deux manières diamétralement opposées de considérer la ludification nous a amenée (Bonenfant, à venir) à proposer deux pôles d'un continuum pour penser une catégorisation : la ludification comportementale, qui offre peu de marge d'interprétation en visant le dressage de comportements, et la ludification humaniste, qui vise à stimuler l'appropriation en multipliant les

interprétations possibles et l'expression humaine. Les deux ont leurs avantages et leurs utilités, malgré leurs limites.

Par exemple, la ludification comportementale fonctionne bien en classe, avec des enfants, car les buts sont clairs, les actions à performer sont rapidement validées et les récompenses sont immédiates et fréquentes. Cependant, cette forme de ludification ne fonctionne pas seule à long terme, car les motivations extrinsèques ne suffisent pas au maintien d'un comportement s'il n'y a pas une forme d'internalisation éventuelle.

De son côté, la ludification humaniste peut avoir des effets à long terme, car elle mise sur un engagement affectif. Elle se déploie bien, par exemple, dans un contexte d'activité de consolidation d'équipe au travail (*team building*) où les collègues sont amenés à se révéler, à développer des liens de proximité en établissant des connexions entre soi et les autres. Cependant, les apports de cette forme de ludification étant symboliques, les retombées pour les participant-es sont peut-être moins évidentes, surtout à court terme, ce qui peut diminuer l'implication dans l'activité ludifiée.

### 2.3. *Notions alternatives*

Plusieurs termes sont similaires à celui de ludification et viennent parfois brouiller la compréhension des notions alternatives. La traduction elle-même est compliquée puisque tous et toutes n'ont pas la même définition du mot. Ainsi la *gamification* en anglais peut équivaloir à la ludification alors que, pour certain-es, la gamification en français renverrait, peu ou prou, à la ludification comportementale. La *ludification*, en anglais, a également été utilisée comme terme, mais si rarement que son usage ne semble pas avoir été retenu — tout comme *gameification*, ludisation, etc.

D'autres termes renvoient quant à eux clairement à des concepts différents de la ludification. La *gamblification*, dont aucune traduction française n'existe pour le moment, réfère à l'utilisation spécifique de mécaniques de jeu de hasard et d'argent dans des contextes autres que ce type de jeu. La ludicisation, quant à elle, fait état du phénomène par lequel des activités ou objets autrefois non considérés comme du jeu acquièrent éventuellement ce statut, vue l'évolution de ce qui est entendu par « jeu » (Genvo, 2014).

Salen et Zimmerman (2004, p. 304), qui définissent trois catégories du jouer (*play*), aident également à distinguer les notions : 1) le jeu lui-même (*gameplay*), 2) les activités ludiques (*ludic activities*) qui incluent tous les comportements basés sur une structure ludique qui ne sont pas des jeux à proprement parler ainsi que 3) l'état d'esprit ludique (*being playful*). Cette

catégorie, la plus large, englobe une vaste variété d'actions faites dans un esprit de jeu. De la même manière, Stenros (2014, p. 201) distingue le jeu (*game*) et le jouer (*play*) du caractère « enjoué » (*playfulness*) comme étant un état d'esprit du jeu, « une humeur, une attitude, une force qui éclate ou quelque chose dans lequel on tombe » (2014, p. 202).

La conception ludique (*gameful design*) fait seulement appel à cet état d'esprit du jeu (sans élément de jeu), alors que le jeu sérieux combine l'état d'esprit, des éléments de jeu et la jouabilité (*gameplay*) — comme tout type de jeu. Quant à la ludification, elle se base seulement sur des éléments de jeu ou bien est combiné avec un état d'esprit du jeu : tout dépend de l'individu. « Le caractère enjoué [*playfulness*] ne se situe pas dans un système ou un artefact, mais dans le participant » (Stenros, 2014, p. 203). Comme le dit Huizinga, « la différence d'attitude mentale est infime » (1938, p. 95) entre le jouer et le sérieux. Par exemple, avec des plateformes de ludification des ventes (*sales gamification software*) telles que *Hoopla* ou *Spinify*, l'individu peut vouloir être au haut du classement des meilleurs vendeurs et des meilleures vendeuses d'une entreprise par esprit de jeu ou pour rassurer son égo.

#### *Foursquare*

*Foursquare* est un exemple emblématique de l'utilisation de la ludification sur une plateforme en ligne. Créé en 2009, avant même le buzz du début des années 2010 pour la ludification, il fonctionne comme une carte géographique en permettant à ses utilisateurs de se donner rendez-vous, de gagner des écussons selon leurs enregistrements (*check-ins*) et même de devenir « maire » d'un endroit en s'enregistrant le plus souvent à un lieu donné. Du fait de l'efficacité de la plateforme et sa popularité, *Foursquare* a fait connaître la ludification au grand public.

#### **2.4. Enjeux et critiques**

Il n'est pas étonnant que la ludification ait d'abord suscité autant d'intérêt auprès du monde des affaires, car les principes de base de sa version comportementale s'accordent bien avec les visées capitalistes de conditionner les travailleurs et travailleuses et les client-es à produire et consommer plus. Cette utilisation prédominante de la ludification au début des années 2010 a mené Bogost à affirmer :

La ludification est de la bouillie pour les chats du marketing (*marketing bullshit*), inventée par des consultants comme moyen de capturer la bête sauvage et convoitée que sont les jeux vidéo et de la domestiquer pour l'utiliser dans le désert gris et désespéré des grandes entreprises. (2011.)



Cugelman en a rajouté en spécifiant que « la ludification n'est qu'une des diverses architectures de persuasion » (2013). Ce type de ludification utilisé dans un contexte d'augmentation des profits et de manipulation des employés et consommateurs a été largement critiqué.

Pourtant, la ludification ne se réduit pas à la pointification, la quantification et les récompenses extérieures. La ludification humaniste vise des buts intrinsèques et les besoins psycho-socio-affectifs de l'individu pour s'assurer un engagement plus profond. Pour Rigby et Ryan (2007), l'engagement est d'ailleurs plus fort si les besoins psychologiques sont comblés — ce que démontre Rigby (2014, p. 119) avec son modèle PENS (*player experience of need satisfaction*) qui mise sur les sentiments de compétence, d'autonomie et d'appartenance (Ryan et Deci, 2000). La ludification humaniste peut être bénéfique à l'épanouissement de l'individu.

Or, s'il apparaît à première vue qu'un jugement est porté sur ces deux types de ludification (le premier est mauvais, le second est bon), la question n'est pas aussi simple. La ludification comportementale présente des avantages pouvant être utilisée dans des contextes où les utilisateurs sont conditionnés, mais pour des objectifs nobles : améliorer ses habitudes de vie, diminuer son empreinte écologique, se motiver à retourner à l'école, etc. À l'inverse, la ludification humaniste peut être exploitée dans un contexte mercantile où les « bons sentiments » sont en fait un moyen de convaincre plus profondément les consommateurs et de s'assurer de leur fidélité à long terme. Au bout du compte, cette ambivalence reflète l'humain, qui oscille quotidiennement entre des motivations extrinsèques et intrinsèques pour agir dans le monde, parfois pour le meilleur, parfois pour le pire.

### *Classcraft*

*Classcraft* est une plateforme web de ludification de la gestion de classe. Utilisant les principes généraux des jeux vidéo de rôles, elle offre aux élèves la possibilité d'incarner un avatar, qui récoltera des points pour obtenir des pouvoirs — gérés par l'enseignant ou l'enseignante. Offrant plusieurs fonctionnalités, la plateforme permet aussi de ludifier le cheminement des apprentissages (à travers les « quêtes »), les pratiques d'examens (avec les « batailles de boss ») et les liens entre élèves et enseignant (grâce entre autres aux « événements aléatoires »). Le but est de motiver les élèves pour leur réussite scolaire.

### 3. EN RÉSUMÉ

- La ludification est nommée et conceptualisée à partir des **années 2000-2010**.
- La majorité des définitions de la ludification présentes **cinq caractéristiques** : 1) des éléments propres aux jeux 2) utilisés dans des contextes extérieurs au jeu afin 3) d’augmenter l’engagement et améliorer l’expérience de l’usager 4) dans le but d’avoir des effets sur son comportement 5) pour la réalisation de tâches.
- Au début, la ludification est surtout basée sur des **principes comportementaux** et utilisée dans des contextes mercantiles. Par la suite, la ludification humaniste sera proposée en misant sur les **besoins psycho-socio-affectifs** de l’humain.
- La ludification comportementale et la ludification humaniste présentent des avantages, des utilités et des limites selon leur contexte d’utilisation : la question **éthique** est alors d’évaluer le but visé.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Les deux premiers ouvrages collectifs qui font le point sur le sujet, devenus des références incontournables.

WALZ S.P. et DETERDING S. (2014), *The Gameful World*, MIT Press.

FUCHS M., FIZEK S., RUFINO P. et SCHRAPE N. (2014), *Rethinking Gamification*, Meson Press.

Dans ce numéro, cinq articles portent directement sur le sujet, première inscription collective en français dans ce champ de recherche.

BONENFANT M. et GENVO S. (éd.) (2014), *Sciences du jeu*, n° 2, <https://journals.openedition.org/sdj/196>.

Bien qu’il ne semble pas très actif pour le moment, ce réseau réunit les chercheurs et chercheuses dans le domaine :

Site web du Gamification Research Network, <http://gamification-research.org>.

### 5. BIBLIOGRAPHIE

- BONENFANT M. (à venir), « De la ludification comportementale à la ludification humaniste : Le “Tiers symbolisant” comme médiation dans l’acte communicationnel », in HUREL P.-Y. (éd.), *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Presses universitaires de Liège.
- BOGOST I. (2014 [2011]), « Why Gamification Is Bullshit », in WALZ S.P. et DETERDING S. (éd.), *The Gameful World*, MIT Press, p. 65–80.

- CHOU Y.-K. (2015), « The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design », in *Gamification & Behavioral Design*, <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework>.
- DETERDING S., DIXON D., KHALED R. et NACKE L. (2011), « From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” », in *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, p. 9–15.
- EDERY D. et MOLLIK E. (2008), *Changing the Game: How Video Games Are Transforming the future of business*, Pearson.
- FIZEK S. (2014), « Why Fun Matters: In Search of Emergent Playful Experiences » in FUCHS M., FIZEK S., RUFFINO P. et SCRAPE N. (éd.), *Rethinking Gamification*, Meson Press, p. 273–287.
- FUCHS M., FIZEK S., RUFFINO P. et SCRAPE N. (éd.) (2014), *Rethinking Gamification*, Meson Press.
- GENVO S. (2014), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine.
- HUIZINGA J. (1951 [1938]), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par C. Seresia, Gallimard.
- KIM A.J. (2009), « How Simple Game Mechanics Can Impassion People to Do More Business with You », in *Mixergy*, <https://mixergy.com/interviews/amy-jo-kim>.
- MALONE T.W. (1982), « Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces: Lessons from Computer Games », in *CHI '82: Proceedings of the 1982 Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 63–68.
- MARCZEWSKI A. (2013), « What's the Difference Between Gamification and Serious Games », in *Business 2 Community*, <https://www.business2community.com/tech-gadgets/whats-the-difference-between-gamification-and-serious-games-0416969>.
- MINNEMA L. (1998), « Play and (Post)modern Culture: Essay on Changes in the Scientific Interest in the Phenomenon of Play », in *Cultural Dynamics*, vol. 10, n° 1, p. 21–47.
- NICHOLSON S. (2014), « A RECIPE for Meaningful Gamification », in WOOD L. et REINERS T. (éd.), *Gamification in Education and Business*, Springer.
- REEVES B. et LEIGHTON READ J. (2009), *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*, Harvard Business Press.
- RIGBY S.C. (2014), « Gamification and Motivation », in WALZ S.P. et DETERDING S. (éd.), *The Gameful world*, MIT Press, p. 113–137.
- RIGBY S. et RYAN R. (2007), « Rethinking Carrots: A New Method for Measuring What Players Find Most Rewarding and Motivating About Your Game », in *Gamasutra*.

- ROBERTSON M. (2010), « Can't Play, Won't Play », in *Hide & Seek*, <http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play>.
- RYAN R. et DECI L. (2000), « Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions », in *Contemporary Educational Psychology*, n° 25, p. 54–67.
- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- STENROS J. (2014), « Behind Games: Playful Mindsets and Transformative Practices », in WALZ S.P. et DETERDING S. (éd.), *The Gameful World*, MIT Press, p. 201–222.
- TERRILL B. (2008), « My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit », in *Bret on Social Games*, <http://www.bretterrill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>.
- WALZ S.P. et DETERDING S. (2014), *The Gameful World*, MIT Press.
- ZICHERMANN G. et LINDER J. (2013), *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*, McGraw-Hill Education.
- ZICHERMANN G. et CUNNINGHAM C. (2011), *Gamification by Design*, O'Reilly Media.

## Les filiations



# Jeux vidéo et jeux de rôle

Laurent DI FILIPPO

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Des premiers jeux inspirés par *Dungeons & Dragons*, tel que *Dungeons* (1975), à *Skyrim*, en passant par les séries *Baldur's Gate*, *Final Fantasy* ou les MMORPG comme *World of Warcraft*, les jeux vidéo dits « *Role Playing Games* » ou « RPG<sup>1</sup> » constituent un genre multiplateforme et dont l'influence dépasse largement la catégorie à laquelle ils sont rattachés.

Au milieu des années 1970, un nouveau type d'activité ludique dérivé, entre autres, des *wargames* commence à apparaître et prendra plus tard l'appellation de « jeu de rôle » (JDR), ou en anglais « *Role Playing Games* ». *Dungeons & Dragons* (*D&D*) est le premier JDR à succès. Il paraît pour la première fois en 1974 et continue d'être édité de nos jours dans sa cinquième édition (Wizard, 2014). Très rapidement, dès le milieu des années 1970, ce nouveau loisir influence le développement de jeux numériques. Sur les campus américains, des étudiants ingénieux détournent des machines de travail PDP-10 ou des systèmes PLATO pour y développer des jeux d'aventure textuelle et reprennent, en partie, les règles de D&D (Barton, 2008 ; Lucas, 2014). À cette époque naissent également les *Multi-User Dungeons* (MUD), qui réunissent plusieurs joueurs pour explorer des donjons via une interface au départ textuelle, qui s'agrémentera d'éléments graphiques rapidement.

De nos jours, en plus des mécaniques de création de personnages et de progression inspirées par les JDR, les RPG sont généralement caractérisés par des univers fictionnels riches offrant de nombreuses quêtes aux joueurs, dans des mondes ouverts. Les séries de jeux comme *Ultima*, *Might & Magic*, *Elder Scrolls*, ou *The Witcher* sont caractéristiques de cette tendance. À leurs côtés,

---

1. Pour plus de simplicité et de clarté, j'utiliserai l'abréviation RPG pour parler des jeux vidéo de type jeux de rôle et JDR pour parler des jeux de rôle papier ou sur table (*tabletop*).

il existe des jeux orientés vers l'action et le combat, appelés *Hack'n Slash*, dont *Diablo* est le principal représentant.

Le genre des RPG a fait l'objet de nombreuses déclinaisons, parmi lesquelles il faut citer les J-RPG pour *Japanese RPG*, principalement présents sur consoles, les C-RPG pour *computer-RPG* faisant référence aux jeux PC, ou les *tactical-RPG* centré sur l'aspect stratégique des batailles. Parmi les plus fameuses licences de J-RPG, nous retrouvons des séries comme *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Seiken Densetsu* également connue comme la série des *Mana*, *Tales of...*, ou encore *Suikoden*. Leur trame narrative forte impose généralement une narration plus linéaire, bien que cette tendance ait évolué ces dernières années pour aller vers des mondes plus ouverts.

Une autre branche particulière des RPG a connu un franc succès depuis la fin des années 1990 et le début des années 2000, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur ou MMORPG. L'exemple le plus connu de ce sous-genre est sans aucun doute *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), dont le nombre d'abonnés est resté très élevé pendant de nombreuses années. Ces jeux génèrent des sociabilités importantes, leur succès s'appuyant notamment sur la démocratisation d'internet.

Les RPG ont aussi influencé d'autres genres proches, comme *The Legend of Zelda* et ses suites. Plutôt considérés comme des jeux d'*action-adventure*, ils mettent néanmoins l'accent sur l'exploration de donjons, la collecte d'équipements (armes, armure, bouclier, autres objets) qui contribuent à améliorer la défense ou l'attaque du personnage, l'augmentation des cœurs symbolisant des points de vie, ainsi que l'importance de l'univers fictionnel et de la narration. En termes d'esthétique, la vue en plongée des premiers opus correspond également à nombre de RPG.

De nos jours, des mécaniques issues des RPG, telles que la progression par niveau ou les combats au tour par tour par exemple, se retrouvent dans des jeux mobiles, tels que les jeux de collections de personnages comme *Dragon Mania Legends* ou *Marvel Strike Force*. Enfin, les RPG et leur origine dans les JDR font également l'objet de parodies telles que le jeu mobile *Knights of Pen & Paper*.

## 2. ÉTUDE

Les multiples facettes des RPG permettent de les aborder sous différents angles d'analyse, qu'il s'agisse d'études plutôt socio-anthropologiques concernant l'identification aux personnages et des sociabilités de MMORPG, ou d'analyses



de contenu proches des humanités à travers l'étude des univers fictionnels et des processus de narration, pour ne citer que quelques pistes sans être exhaustif.

### **2.1. Personnages et identités**

L'un des premiers axes d'analyse des relations entre JDR papier et RPG concerne les rapports entre joueurs et personnages ainsi que les stratégies identitaires à l'œuvre durant l'activité ludique. La notion d'identité a fait l'objet de nombreux travaux dans le cadre des jeux vidéo, et plus particulièrement dans les études sur les MMORPG (voir notamment Voisenat, 2009; Di Filippo, 2013). En effet, les liens qu'entretiennent les joueurs avec leurs personnages contribuent à définir l'expérience ludique des acteurs sociaux (Bowman et Schrier, 2018).

L'identification des joueurs à leurs personnages est discutée à travers des notions telles que l'« avatar » (Casilli, 2005) dont l'origine hindoue du terme renvoie à l'idée d'un dieu qui descend et s'incarne dans le monde physique. L'usage du terme a été repris et resémantisé pour décrire l'idée d'une incarnation de l'utilisateur dans un monde virtuel. Elle est ainsi liée à la notion d'« immersion » (Amato et Pérény, 2010) qui évoque métaphoriquement une entrée quasi complète dans un monde fictionnel et une coupure avec le réel. Toutefois, il est aujourd'hui admis que l'immersion n'est jamais totale. D'autres notions relatives aux activités menées par les joueurs, comme celle de « personnage » et de « *Roleplay* » (Di Filippo, 2013), repris de catégories « émiques » des joueurs (Olivier de Sardan, 1998), renvoient plutôt au jeu théâtral et aux manières d'interpréter son personnage de façon cohérente avec l'univers dans lequel il évolue. Ces approches questionnent les théories du jeu et notamment l'idée de « distance ludique » proposée par Jacques Henriot (1989) entre le jeu et l'utilisateur, ce dernier ne devant être ni tout à fait dedans, ni tout à fait dehors. Les personnages permettent alors de vivre des aventures par procuration. Dans le même ordre d'idée, certains chercheurs suggèrent que le personnage est un « véhicule d'action » (Caïra, 2007, repris par Voisenat, 2009) ou une « marionnette » (Blanchet, 2008). L'accent est alors mis sur l'interface ou sur la manipulation. Plutôt que de penser un état, il s'agit alors plutôt de mettre en lumière des manières ou des possibilités d'agir.

En second lieu, la création et la présentation des personnages dans les RPG font partie des caractéristiques héritées des jeux de rôle papier. En effet, les différentes possibilités de personnalisation des personnages, le choix d'une race ou d'un peuple, de sa classe ou sa fonction, et de ses capacités, tout comme de sa représentation physique et évidemment le choix de son nom sont présentes dans les JDR et contribuent à la personnalisation de l'incarnation. De

même, la présentation des personnages sur le modèle de la « feuille de personnage » de JDR, présentant ses caractéristiques et ses compétences sous forme chiffrée, donnant un aperçu rapide de sa puissance dans différents domaines, perpétue la tradition de la feuille de papier que les joueurs ont devant eux dans le jeu lors d'une partie sur table. Ces différents scores pourront augmenter en fonction de l'expérience des personnages et de sa montée de niveau, soit par l'usage, soit par des gains de points d'expérience. Le niveau de personnages, tout comme les niveaux des Pokémons, font également partie des caractéristiques du genre depuis des premières éditions de *Dungeons & Dragons*.

Un autre angle de l'analyse des stratégies identitaires des joueurs correspond aux catégorisations des types de joueurs et du lien avec le type d'activités qu'ils pratiquent. Parmi les travaux les plus connus sur le sujet, la classification des types de joueurs proposée par Richard Bartle (1996). En s'appuyant sur une répartition en deux axes, *Acting/interacting* et *players/worlds*, il définit 4 types de joueurs :

1. « *Killers* », tueurs, qui cherchent la compétition avec les autres joueurs ;
2. « *Achievers* », accomplisseurs<sup>2</sup>, qui veulent atteindre les objectifs fixés par le jeu ;
3. « *Explorers* », explorateurs, qui souhaitent découvrir et accumuler des connaissances sur l'univers fictionnel ;
4. « *Socializers* », socialisateurs, qui privilégient les relations avec les autres joueurs.

Bien qu'elle soit encore d'usage, cette classification a largement été discutée depuis sa première itération (Chen *et al.*, 2018). Le principal reproche à lui faire est le risque d'essentialiser cette classification en catégories d'individus. Or, les joueurs peuvent appartenir à plusieurs d'entre elles, car leurs goûts sont variés. Par conséquent, il faut tenir compte des situations et penser cette répartition comme différents types d'activités plutôt que des types de joueurs et y voir des manières d'être flexibles. De plus, cette typologie fut proposée pour une étude des MUD, en vogue dans les années 1980, et les jeux multi-joueurs en ligne ont grandement évolué depuis. Il faut donc aussi considérer les changements dans les jeux de rôle et leurs dérivés depuis toutes ces années, ainsi que la variété des pratiques qu'ils ont engendrées.

---

2. La traduction accomplisseurs est empruntée à Simon Dor, <https://www.simondor.com/blog/2017/03/richard-bartle-typologies.html>.

## 2.2. Groupes de héros, communautés et socialisations

Dans la continuité des questions identitaires, il faut évoquer les questions de socialisation, qui renvoient à des analyses socio-anthropologiques. Les jeux de rôle papier sont des activités sociales qui se pratiquent normalement en groupe (Fine, 1983 ; Caïra, 2007). Traditionnellement, les joueurs incarnent un groupe d'aventuriers qui sont les héros d'une aventure. Les RPG mettent donc souvent en scène des groupes de personnages, même dans le cas des jeux solo (*Might & Magic*, *Baldur's Gate*, *Final Fantasy*). Certains RPG proposent une expérience multijoueur sur un même dispositif avec plusieurs contrôleurs, chaque joueur contrôlant un personnage (*Seiken Dentsetu 2*, *Tales of Symphonia*). Toutefois, le jeu multijoueur va principalement se développer avec la démocratisation des réseaux numériques et d'internet. Des jeux multijoueur, comme *Diablo II*, vont favoriser le jeu en groupe.

À la fin des années 1990, un nouveau type de jeu rassemblant un grand nombre de joueurs va fleurir, faisant écho aux MUD de la fin des années 1970, les MMORPG. Parmi les premiers succès, on compte *Ultima Online*, hériter de la série de jeu de rôle *Ultima* de Richard Garriott, ou encore *Everquest*. En France, c'est notamment via la filiale de France Télécom, GOA, avec *La Quatrième prophétie* (*The Fourth Coming*) puis *Dark Age of Camelot*, que le genre se fait connaître. En 2004, il devient véritablement populaire avec *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment. Dans ces jeux, les joueurs peuvent généralement s'organiser en guildes (voir chapitre 4), c'est-à-dire en groupes de joueurs évoluant sous une bannière commune et partageant des objectifs. Et de nombreux contenus de fin de jeu, appelés « contenus *End game* », consistent en des défis à réaliser en groupe plus ou moins grands. Ainsi certains raids peuvent-ils nécessiter la présence de 25 voire 40 joueurs simultanément et demandent une organisation spécifique (Philippette, 2015 ; Servais 2020).

Ces objets d'étude ont donné lieu à une abondante littérature sur les notions de « communauté » (Consalvo, 2011). Nous retiendrons notamment l'idée de « communautés de jeu [*Communities of Play*] » (Pearce et Artemesia, 2009, p. 5) inspirée par la notion de « communautés de pratique » (Wenger, 1998).

En plus de notions spécifiques, étudier les formes de socialisation dans les MMORPG nécessite des méthodologies différentes de l'analyse de contenu, qui s'orientent vers des méthodes d'ethnographie adaptées aux supports numériques (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012).

### *Seiken Densetsu II* ou *Secret of Mana*, Super Nintendo, 1993

*Secret of mana* est un A-RPG (pour *Action-RPG*) dont l'objectif était pour Square de concurrencer la série *Zelda*. Le rapprochement était particulièrement notable dans le premier opus *Seiken Densetsu/Mystic Quest* sur Game Boy. Son *gameplay* est marqué puisque contrairement à d'autres RPG, les combats ont lieu en temps réel et non au tour par tour. De plus, *Secret of Mana* permet de jouer jusqu'à trois joueurs simultanément, chacun contrôlant un des personnages, grâce à l'ajout de l'accessoire super multitap. Les héros peuvent utiliser différentes armes et différents types de magie, chacun évoluant par son utilisation, en plus du niveau général des héros.

En termes d'univers, les aventuriers vont parcourir de nombreuses régions variées et stéréotypées, comme une forêt enchantée, un désert chaud et un Nord polaire. Chaque région propose un bestiaire spécifique et important. L'univers du jeu s'appuie sur de nombreux emprunts culturels. Le point de départ de l'aventure est l'extraction d'une épée d'un rocher, qui fait évidemment référence au Roi Arthur et son épée Excalibur. Les joueurs peuvent aussi entendre dans le jeu une musique inspirée du Kecak, un chant balinais. Et le jeu emprunte aussi des éléments de culture populaire comme le Père Noël et son renne Rudolf.

L'accueil critique de *Secret of Mana* fut très positif et il est reconnu aujourd'hui qu'il a contribué à la reconnaissance du genre hors du Japon. Il fait d'ailleurs partie de la liste des 21 jeux présents sur la Super Nes Mini.

### 2.3. Background, narration, quêtes et genre

L'une des caractéristiques majeures des RPG contemporains est leurs univers fictionnels généralement riches et développés, au sein desquels se déploient des narrations étendues. Les premiers RPG consistaient principalement en de l'exploration de donjons, comme *Dungeon* ou *Moria*, ce dernier étant inspiré du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien, ce qui correspondait au type de modules proposés pour les JDR tels que *Dungeons & Dragons*. Plus tard, *Diablo*, classé dans le sous genre des *Hack'n Slash*, se limite à l'exploration de donjons, le combat et la récolte de trésors. Toutefois, au fil du temps, les univers se sont enrichis pour proposer une diégèse plus importante et pour s'ancrer dans des mondes fictionnels parfois inspirés d'œuvres littéraires. La série de RPG à succès *The Witcher*, dont le troisième opus est considéré comme l'un des meilleurs jeux du genre, est adaptée des romans *Le Sorcier* d'Andrzej Sapkowski.

L'arrière-plan fictionnel, appelé « *lore* » ou « *background* », tient donc une place importante dans les processus de construction de monde (Krzywinska, 2008). Un monde fictionnel riche est généralement peuplé d'habitants, aussi appelés les « personnages-non-joueurs » (PNJ ou NPC pour « *non-playable*

*characters* » en anglais), terme également hérité des jeux de rôle papier. Ils peuvent avoir différentes vocations dans le jeu, soit simplement d'imiter un semblant de vie pour la mise en scène de l'univers, soit délivrer des informations ou même avoir un rôle plus important dans la narration, généralement en confiant des quêtes aux personnages-joueurs ou en participant d'une manière ou d'une autre à celles-ci.

Dans la plupart des RPG, les quêtes contribuent à la découverte du monde fictionnel, obligeant les personnages-joueurs à progresser et à explorer différents lieux. Le plus souvent, les joueurs sont pris dans une quête principale, mais ont aussi accès à une multitude de quêtes secondaires, leur permettant de monter en niveaux et en compétences, d'amasser de l'équipement, ou simplement d'approfondir leurs connaissances sur le monde fictionnel du jeu. Quant aux RPG en mondes ouverts, comme la série de jeux *Elder Scrolls*, ils laissent une liberté d'exploration la plus large possible aux joueurs. En ce sens, ils tentent de reproduire la liberté des joueurs dans le choix de leurs actions telle qu'elle existe dans les jeux de rôle sur table. Les joueurs passent souvent beaucoup plus de temps sur les quêtes annexes que sur la quête principale. Dans ce cadre, les approches narratologiques sont alors fructueuses aussi bien pour étudier la structuration du ou des récit(s) que les nouveaux modes de narration.

#### *Suikoden*, Playstation, Konami, 1995

*Suikoden* est un J-RPG développé par l'entreprise Konami. Bien que son *gameplay* reste plutôt classique pour le genre, il tire son originalité des 108 personnages que le joueur doit retrouver pour compléter entièrement le jeu et faire grandir sa base. Chacun des personnages dispose d'une histoire propre. L'équipe est constituée de 6 personnages parmi une majorité de ceux disponibles, ce qui permet des combinaisons d'action durant les combats. De plus, *Suikoden* propose plusieurs mini jeux internes et quelques fonctionnalités proposées par les différents personnages qui intègrent le château. À cela s'ajoutent des phases de bataille de masse où les personnages récupérés peuvent apporter des avantages certains.

En termes de sérialité et de transmédia, les différents opus de la série se situent dans le même univers et contribuent à son développement. Certains personnages se retrouvent d'ailleurs dans différents volets de la saga. À côté des jeux, *Suikoden III* et *Suikoden V* ont donné lieu à des adaptations en manga. *Suikoden* constitue donc un bon exemple de série de jeux à l'univers fictionnel développé qui ne s'arrête pas à une trame principale, et qui bénéficie d'adaptations multi-supports.

Tout comme de nombreux J-RPG, *Suikoden* emprunte de multiples éléments culturels aussi bien à l'orient qu'à l'occident. Ainsi, bien que l'histoire

soit basée sur un roman chinois, les « runes véritables » qui sont au cœur des enjeux de pouvoir seraient inspirées par diverses mythologies. On retrouve également dans le jeu des personnages comme un vampire faisant référence à Dracula.

Enfin, un autre aspect lié aux univers de RPG est le genre, qui renvoie à leurs classifications dans des cadres plus larges liés aux industries culturelles et créatives. Les univers du type médiéval fantastique ou d'*heroic fantasy* tiennent une place majeure dans le genre, dans la lignée de D&D qui s'inspire des œuvres de nombreux auteurs de fantasy tels que J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Poul Anderson, Mickael Moorcock, Jack Vance, et bien d'autres. Néanmoins, tous les jeux ne relèvent pas du genre. La série *Fallout* se déroule dans un univers postapocalyptique et plusieurs jeux de la série *Final Fantasy*, tel que le septième opus, mélangent un univers futuriste et technologique avec des éléments médiévaux. Pour leur part, les jeux comme *Mass effect* ou *Cyberpunk 2077* renvoient à différents sous genre de la science-fiction, comme le space opera ou le cyberpunk.

#### 2.4. *Transmédia et media mix*

Enfin, il est possible d'étudier les filiations des jeux de rôle papier et des RPG sous l'angle des rapports entre médias. Comme il a déjà été évoqué, parmi les premiers RPG développés au sein d'universités, l'inspiration venait souvent de D&D et d'autres JDR papier. De plus, des jeux utilisant la licence AD&D apparurent, dès 1982, mais ne consistaient qu'en de l'exploration de labyrinthes générés aléatoirement. Il faut attendre 1988 et le jeu *Pool of Radiance* pour que les univers et les règles de D&D (en l'occurrence AD&D) soient adaptés à de véritables pratiques de RPG. Il faut noter qu'en retour, certaines de ces adaptations auront un impact sur les jeux dont ils sont issus. Ainsi, si les RPG basés sur l'univers de *Dark Sun* n'ont pas de conséquences sur le cadre de campagne du même nom, les jeux vidéo de la série *Baldur's Gate* ont influencé en retour le JDR par la parution d'ouvrages dédiés à cette ville, sous la forme de romans ou de suppléments de jeu, et des collaborations plus étroites entre le studio de développement et les ayants droit pour le futur troisième opus.

Bien entendu, D&D n'est pas le seul JDR à connaître des adaptations. Récemment, les jeux vidéo *Call of Cthulhu* et *CyberPunk 2077* se sont inspirés directement des jeux de rôle papiers éponymes. De plus, les univers de RPG sont parfois la création de studios de JDR. Ainsi, l'univers de jeu *Dark Earth* fut-il développé par la maison d'édition de JDR Multisim et, au vu du succès du jeu vidéo, les auteurs décidèrent d'en faire un JDR. Quelques années plus

tard, des personnes de la même équipe créèrent l'univers du MMORPG *Saga of Ryzom*.

Les rapports entre médias sont donc multiples et parfois faits d'allers-retours et de collaborations de personnels issus de différents « mondes de l'art » (Becker, 1982). L'une des plus fameuses séries de J-RPG, toutefois moins connue en occident, est *Dragon Quest*, dont les illustrations furent notamment faites par Akira Toriyama, créateur des mangas *Dr Slump* et *Dragon Ball*. Cette série de RPG a, elle-même, donné lieu à plusieurs adaptations plus ou moins libres en mangas, dont la plus connue est *Dragon quest: Dai no dabuken*, en français *La Quête de Daï*, traduit dans les années 1990 sous le titre *Fly*. De nombreux éléments de ce manga font référence au genre du RPG et, dans les pages du manga, les personnages sont parfois présentés sous formes de fiches de personnages avec des caractéristiques chiffrées. Ce type de relations entre médias dans la culture nipponne est appelé « *Media mix* » (Steinberg, 2012). Aujourd'hui le manga donne lui-même lieu à des adaptations en jeux vidéo. Autre exemple issu de *media mix* japonais, la franchise *Pokémon*, dont les jeux vidéo sont à l'origine d'une série télévisée qui a elle-même influencé les jeux vidéo en retour.

Du côté des MMORPG, de nombreux titres sont issus de franchises connues. Le MMORPG *World of Warcraft* prend place dans l'univers des jeux de stratégie *Warcraft* du même éditeur. À ses côtés, plusieurs franchises médiatiques à succès sont adaptées, parmi lesquelles on compte *Matrix Online*, *Lord of The Rings Online*, *Warhammer Online*, *Star Wars Galaxie*, *Age of Conan*. Les RPG peuvent eux-mêmes donner lieu au développement de MMORPG comme le montrent les exemples de *Final Fantasy XI* et *XIV*, ou encore *The Elder Scrolls Online*.

#### *Age of Conan: Hyborian Adventures*, Funcom, 2008, PC

MMORPG inspiré par les aventures de Conan, personnage barbare inventé par l'auteur texan Robert Ervin Howard dans les années 1930. Ces récits sont tout d'abord publiés dans les magazines *Pulp* américains et sont classés aujourd'hui dans le genre de la *Sword & Sorcery*, sous branche de la *fantasy*.

Ce MMORPG développé par l'entreprise norvégienne Funcom s'ancre dans des stratégies de renouveau de la franchise Conan, suite à son rachat par l'entreprise Paradox Entertainment (aujourd'hui Heroic Signature, division de Funcom), aux côtés de romans, de jeux de plateau mais aussi d'un film et de comics.

Les joueurs y incarnent un aventurier durant l'Âge Hyborien, période passée fantasmée de notre propre monde avant qu'un cataclysme n'en change la face. Ils auront l'occasion d'y croiser de nombreux personnages des récits de Conan, et jusqu'au Barbare Cimmérien lui-même.

Ces nombreux exemples invitent alors les chercheurs à analyser les rapports sous l'angle du transmédia. Il peut s'agir de « narration transmédia » au sens d'Henry Jenkins (2006), comme de la construction de « mondes transmédiaux » au sens de Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca (2019). Dans le premier cas, il s'agira de comprendre comment le récit du jeu contribue à étendre la narration de façon complémentaire à d'autres supports, comme c'est le cas pour *The Matrix Online*. Dans le second, il s'agira de comprendre comment une représentation abstraite d'un monde imaginaire se construit selon des principes partagés par différentes itérations sur plusieurs supports. Les autrices ont notamment pris comme cas d'étude les jeux inspirés du *Seigneur des anneaux* (Klastrup et Tosca, 2011).

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les jeux numériques de type RPG apparaissent peu de temps après les premières éditions de *Dungeons & Dragons* au milieu des années 1970, dans les universités américaines.
- L'héritage des JDR papier est important pour les RPG, aussi bien sur le plan des règles, d'éléments de *gameplay* et de *game design*, que des univers fictionnels.
- Les RPG ne sont pas un genre de jeux vidéo aux limites strictes. Leurs principes influencent et infusent beaucoup d'autres genres.
- Le développement des univers fictionnels des RPG tient une place majeure dans le genre et permet l'élaboration de narrations riches et aux ramifications multiples.
- L'incarnation de personnage dont un certain nombre de traits sont définis par le joueur est une caractéristique centrale du genre, qui contribue aux processus d'identification.
- Avec la démocratisation des réseaux numériques et d'internet, la possibilité de jouer ensemble en ligne a permis l'émergence des jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) et la constitution de nouvelles communautés ludiques.
- De nombreux RPG et MMORPG contribuent à des franchises médiatiques selon des principes ou des stratégies commerciales variées, qui influencent le développement et l'extension de leurs univers.



#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour comprendre les jeux de rôle papier, leur histoire, leur fonctionnement, leurs publics :

FINE G.A. (1983), *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press.

CAÏRA O. (2007), *Jeux de rôle. Les Forges de la fiction*, CNRS Éditions.

ANDRÉ D. et QUADRAT A. (dir.) (2019), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Lettres Modernes Minard.

Passer en revue l'histoire des RPG, de leur apparition incluant l'influence des JDR, jusqu'à leurs développements récents, en passant par leurs différents sous genres :

BARTON M. (2008), *Dungeons & Desktop. The History of Computer Role-Playing Games*, AK Peters.

LUCAS R. (2014), *L'Histoire du RPG. Passés, présents et futurs*, Éditions Pix'n Love.

Pour aborder différentes questions liées à l'évolution et aux rapports entre jeux de rôle sur table et jeux vidéo, selon différentes disciplines :

TRESCA M.J. (2011), *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland.

ZAGAL J.P. et DETERDING S. (2018), *Role Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Routledge.

Pour approfondir les questions de socialisation dans les MMORPG et l'approche socio-anthropologique :

VINCENT B. (2012), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes.

SERVAIS O. (2020), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.

#### 5. LUDOGRAPHIE

*Final fantasy VII* (1997), SQUARE ENIX, Square Enix, PlayStation. Conçu par Hironobu Sakaguchi, réalisé par Yoshinori Kitase.

Avec *Secret of Mana* (titre de la version occidentale de *Seiken Dentsetsu 2*), *Final Fantasy VII* est sans doute le RPG dont le succès a le plus contribué à développer le sous genre des J-RPG en Occident dans les années 1990. Il connut une adaptation en film d'animation en 2005 et un remake en 2020.

*Baldur's Gate* (1998), BIOWARE, Black Isle Studios, PC.

*Baldur's Gate* est un C-RPG inspiré par l'univers et les règles de la seconde édition de *Advanced Dungeons & Dragons*. Il se déroule dans l'univers des Royaumes Oubliés, un cadre de campagne de AD&D. Succès critique remportant de

nombreux prix, il a eu une influence importante sur le genre. De plus, son moteur de jeu sera repris par d'autres titres, comme *Icwind Dale*, *Planescape Torment*, offrant des *gameplay* relativement proches.

*Diablo* (1997), BLIZZARD NORTH, Blizzard Entertainment, PC, Mac OS et Playstation.

Parangon du genre *Hack'n Slash*, *Diablo* a connu un succès critique important et également fortement influencé le genre des RPG. En termes de *gameplay*, *Diablo* se focalise principalement sur l'exploration d'un donjon généré aléatoirement par l'algorithme du jeu, et sur le combat contre des monstres à la puissance croissante. Le personnage augmente de niveau et amasse de nombreux équipements et objets magiques pour l'aider dans sa quête.

*World of Warcraft* (2004), BLIZZARD ENTERTAINMENT, Blizzard Entertainment, PC.

Sans doute le MMORPG ayant connu le plus gros succès commercial de ce sous-genre, allant jusqu'à accueillir plus de douze millions de comptes actifs, *World of Warcraft* a notamment contribué à faire connaître ce genre au grand public. Sorti en 2004, il fait toujours l'objet de nouveaux développements et de nouvelles extensions.

*The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002), BETHESDA SOFTWARE, Ubisoft Entertainment, PC et Xbox.

La série des RPG *Elder Scrolls* est caractérisée par les mondes ouverts qu'elle propose et la grande liberté d'action des joueurs. *Morrowind* est notamment marqué par un univers qui s'éloigne de l'heroic fantasy classique de nombreux JDR tels que de D&D.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- AMATO É.A. et PERÉNY É. (2010), « L'Heuristique de l'avatar : Polarité et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », in *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. 11, n° 1, p. 87–115.
- BARTON M. (2008), *Dungeons and Desktop. The History of Computer Role-Playing Games*, A.K. Peters.
- BECKER H.S. (1988), *Les Mondes de l'art*, trad. par J. Bouniort, Flammarion.
- BARTLE R. (1996), « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », in *The Journal of Virtual Environments*, vol. 1, n° 1, <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- BLANCHET A. (2008), « L'Avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique ? », in SCHIFANO L. (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Presses universitaires de Paris Ouest, p. 69–76.

- BOELLSTORFF T., NARDI B., PEARCE C. et TAYLOR T.L. (2012), *Ethnography of Virtual Worlds. A Handbook of Method*, Princeton University Press.
- BOWMAN S.L. et SCHRIER K. (2018), « Players and Their Characters in Role-Playing Games », in ZAGAL J.P. et DETERDING S. (éd.), *Role Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Routledge, p. 395–410.
- CAÏRA O. (2007), *Jeux de rôle. Les Forges de la fiction*, CNRS Éditions.
- CASILLI A. (2005), « Les Avatars bleus. Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », in *Communications*, n° 77, p. 183–209.
- CHEN M., LEARY R., PETERSON J. et SIMKINS D.W. (2018), « Multi-Player Online Role-Playing Games », in ZAGAL J.P. et DETERDING S. (éd.), *Role Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Routledge, p. 130–158.
- CONSALVO M. (2011), « MOOs to MMOs: The Internet and Virtual Worlds », in CONSALVO M. et ESS C. (éd.), *The Handbook of Internet Studies*, Wiley-Blackwell, p. 326–347.
- DI FILIPPO L. (2012), « Les Notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », in *¿Interrogations?*, n° 15, <http://www.revue-interrogations.org/Les-notions-de-personnage-joueur>.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : La Métaphore ludique*, José Corti.
- JENKINS H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press.
- KLASTRUP L. et TOSCA S. (2011), « When Fans Become Players: The Lord of the Rings Online in a Transmedial World Perspective », in KRZYWINSKA T., MACCALUM-STEWART E. et PARSLER J. (éd.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester University Press, p. 46–69.
- KLASTRUP L. et TOSCA S. (2019), *Transmedial Worlds in Every Day Life. Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*, Routledge.
- KRZYWINSKA T. (2008), « World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text », in CORNELIUSSEN H.G. et RETTBERG J.W. (éd.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, MIT Press, p. 123–141.
- LUCAS R. (2014), *L'Histoire du RPG. Passés, présents et futurs*, Éditions Pix'n Love.
- OLIVIER DE SARDAN J.-P. (1998), « Émique », in *L'Homme*, n° 147, p. 151–166.
- PEARCE C. et ARTEMESIA (2009), *Communities of Play — Emergent Cultures in Multi-player Games and Virtual Worlds*, MIT Press.
- PHILIPPETTE T. (2015), *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Presses universitaires de Louvain.
- SERVAIS O. (2020), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.
- STEINBERG M. (2012), *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press.

VOISENAT C. (2009), « Comment peut-on être un troll? Le Joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft* », in *Terrain*, n° 52, p. 126–141.

WENGER É. (1998), *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press.

# Jeu vidéo, littérature et formes hybrides

Bruno DUPONT

Haute école de la ville de Liège  
KU Leuven

## 1. INTRODUCTION

« *Reading at Risk* », ou « la lecture en danger », titrait un rapport de 2004 du Fonds national pour les arts (National Endowment for the Arts), liant une supposée diminution de la lecture (en réalité de certains formats spécifiques de lecture littéraire sur papier) aux États-Unis avec le succès de la télévision et des loisirs numériques, en particulier les jeux vidéo. Ce faisant, les auteurs du rapport reprenaient une ritournelle commune dans le discours public et médiatique, à savoir celle de l'opposition entre jeu vidéo et littérature. Fidèles à ce cliché, ils supposaient que, si la prise d'importance des médias numériques suivait son cours, la littérature pourrait tout simplement disparaître.

Si ce rapport a, depuis lors, été critiqué, voire démonté par d'autres spécialistes (Fitzpatrick, 2022, p. 185–186), c'est surtout l'opinion qui le soutient qu'il faut récuser. Premièrement, parce que ceux et celles qui opposent littérature et jeu vidéo partent souvent d'une conception très réductrice de la littérature en tant que textes alphabétiques publiés dans des livres imprimés, ou codex. Or, ce type de littérature représente, d'un point de vue tant historique qu'actuel, une minorité seulement des œuvres littéraires (voir à ce sujet Lata, 2022). Pensons à la littérature orale, aux textes de chansons, aux représentations de théâtre et lectures publiques, aux textes réalisés sous forme de graffitis ou imprimés sur des tracts et prospectus, aux feuillets dans les journaux ou, plus proches du thème qui nous occupe, à la littérature électronique, aux poèmes sur Instagram ou aux ebooks.

Deuxièmement, parce que jouer et lire semblent très bien aller de pair. Ainsi, les pratiques culturelles des joueurs et joueuses semblent montrer (même si les chiffres sont parcellaires et parfois difficiles à interpréter) qu'ils et elles rapportent légèrement plus d'activités culturelles que ceux et celles qui ne

jouent pas : ils lisent ainsi légèrement plus de livres que la moyenne de la population<sup>1</sup>.

Troisièmement, parce que la littérature et l'informatique, y compris le jeu vidéo, ont connu nombre de « points de convergence » historiques. Enfin, parce qu'actuellement encore, les imaginaires et les structures des deux médias sont en dialogue. Les créateurs et créatrices de jeux vidéo s'inspirent régulièrement de modèles littéraires, et inversement pour les écrivains et écrivaines. Par-delà ces inspirations, il existe des œuvres proprement hybrides, dont la forme elle-même constitue une réflexion sur les liens et différences entre littérature et jeu vidéo.

## 2. ÉTUDE

Les rapprochements entre littérature et jeu vidéo remontent à l'origine du médium. Bien que cet angle soit peu présent dans l'histoire canonique du jeu vidéo, pensée surtout par le prisme industriel et technique, il est même possible d'écrire une histoire littéraire du jeu vidéo. Si l'on se centre sur les objets médiatiques eux-mêmes, celle-ci commence au début de ce qui ne s'appelait pas encore l'informatique, dans les années 1950, pour se poursuivre avec la vague d'aventures textuelles à partir des années 1970, qui seront progressivement remplacées par la littérature numérique dès 1990. De façon générale, même au sein de dispositifs classifiés sans ambiguïté parmi les jeux vidéo, l'écrit joue souvent un rôle prépondérant, ce qui conduit à de nombreuses imitations et simulations de la forme littéraire et livresque.

Si l'on analyse la façon dont les œuvres littéraires développent des imaginaires sur le jeu vidéo, on remarque que ceux-ci se développent dès 1980 avec le cyberpunk, pour déborder plus généralement sur toutes les littératures de l'imaginaire à partir de 1990, dans la foulée des questionnements très médiatisés sur les supposés dangers du jeu. Depuis les années 2000, la légitimation progressive du jeu vidéo conduit à la célébration de la culture vidéoludique en littérature.

### 2.1. *De la littérature stochastique à la poésie numérique*

Contrairement à la conception mythique de « deux cultures », dont une variante postule l'irréconciliabilité de l'esprit mathématico-informatique et

---

1. C'est notamment une indication récurrente du profil des joueurs français dressé par les publications du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (voir notamment SELL, 2020, p. 18).

de l'imagination littéraire et artistique, les expérimentations littéraires sont nombreuses chez les pionniers de l'informatique. Ainsi, à la Technische Hochschule de Stuttgart, Max Bense encourageait-il ses étudiants à programmer le Zuse 22, un des premiers ordinateurs commerciaux, de manière à générer au hasard des poèmes à partir de données combinatoires lui permettant de sélectionner, par exemple, un déterminant, un nom commun, un verbe d'état et un adjectif. C'est de cette manière que Theo Lutz écrit en 1950 ce qui est généralement considéré comme le premier texte « stochastique », une suite aléatoire de phrases comme celles-ci :

NICHT JEDER BLICK IST NAH. KEIN DORF IST SPAET.

EIN SCHLOSS IST FREI UND JEDER BAUER IST FERN.

JEDER FREMDE IST FERN. EIN TAG IST SPAET.

JEDES HAUS IST DUNKEL. EIN AUGE IST TIEF.

En français, le texte se traduirait par :

CHAQUE REGARD N'EST PAS LOINTAIN. AUCUN VILLAGE N'EST TARDIF.

UN CHÂTEAU EST LIBRE ET CHAQUE PAYSAN EST LOINTAIN.

CHAQUE ÉTRANGER EST LOINTAIN. UN JOUR EST TARDIF.

CHAQUE MAISON EST SOMBRE. UN CIEL EST PROFOND.

La simplicité du programme de Lutz est responsable de l'aspect répétitif du texte, et la méthode combinatoire de son abscondité. Bien que les programmes informatiques de création littéraire se perfectionnent au fil du temps, jusqu'à des imitations de la poésie de Goethe par Krause et Schaudt (1967), le procédé reste conceptuellement le même : programmer la machine pour qu'elle sélectionne des portions de texte aléatoirement en respectant des règles grammaticales.

L'aspect ludique de ces créations rejoint à la fois les tentatives d'écriture automatique des avant-gardes littéraires (dadaïsme, surréalisme) et le principe de l'écriture à contrainte mathématique pratiquée par l'OuLiPo (Ouvroir de littérature potentielle) autour de Raymond Queneau. D'ailleurs, l'OuLiPo donnera par la suite naissance en 1981 à l'ALAMO (Atelier d'écriture assisté par ordinateur), constitué lui aussi de figures à la croisée des chemins scientifique et littéraire, telles Paul Braffort.

Au fil des années, la génération aléatoire a perdu sa prédominance, et la littérature stochastique s'est fondue dans un plus grand ensemble, la littérature numérique ou électronique. L'aspect ludique s'est déplacé de l'écriture

vers la lecture, via des œuvres interactives. Celles-ci reposent à l'origine sur le principe de l'hypertexte (des liens joignant ensemble différents textes, comme c'est le cas sur les pages web), qui laisse le lecteur ou la lectrice influencer le déroulement du texte. Cependant, l'esprit stochastique est encore présent en littérature numérique, soit parce que des fonctions aléatoires sont intégrées à des dispositifs plus complexes, soit parce que des œuvres font référence au passé stochastique, comme *Kill the Poem*.

*Kill the Poem*, Johannes Auer (1997)

Créé dans le cadre d'une collaboration entre artistes allemands et uruguayens, *Kill the Poem* est un dispositif interactif en ligne (et sur CD-ROM à l'origine) dans lequel le lecteur-joueur clique sur un pistolet permettant de « tuer », c'est-à-dire supprimer, les différents mots d'un poème affiché à l'écran. Lorsque tous les mots ont été éliminés, un lien « *i like it and start again* » relance le processus depuis le début. Le choix d'un poème non-sens au vocabulaire très simple (le début du poème signifie « aucune blague avec tango n'est sérieuse aucun tango n'est sérieux avec des blagues aucune blague n'est du tango avec sérieux », etc.) et la reprise de mots issus des textes de Theo Lutz revendiquent l'inscription dans la tradition de l'École de Stuttgart autour de Bense.

L'interprétation du dispositif dans sa totalité est très ouverte. On peut toutefois supposer qu'il commente la tendance dont nous avons parlé à opposer littérature et informatique (y compris le jeu vidéo) : le processus interactif « tue » la forme littéraire exemplifiée par le poème.

Cependant, plusieurs aspects semblent questionner cette vision de lutte à mort entre deux formes de communication. Ainsi, le poème originel n'a aucun sens, et c'est son intégration à un dispositif plus large, qui paradoxalement consiste à l'éliminer, qui lui en fournit un. Ensuite, le plaisir de cette destruction (« *i like it* ») et son caractère transitoire (« *start again* ») suggèrent que la mort n'est qu'un jeu, et que la lutte entre jeu et littérature est peut-être elle-même un jeu de rôle répété à l'infini plutôt qu'une menace réelle. L'inutilité du pistolet quand le poème est détruit pourrait même signifier que c'est dans la mise en scène constante de leur opposition que littérature et jeu vidéo construisent leur sens en tant que formes artistiques : inconciliables, ils seraient aussi indissociables.

## 2.2. Roman hypertexte, livre-jeu et aventure textuelle

Bien avant de devenir la base de la navigation internet, le lien hypertexte (ou hyperlien), inventé dans les années 1960, est perfectionné dans les années 1980 et intégré à de nombreux logiciels d'écriture, dont le célèbre *Storyspace* (Eastgate, 1987). Le roman hypertexte en vient alors à combiner les espoirs de voir advenir une littérature libérée des contraintes de linéarité traditionnellement associées avec le livre imprimé (ou codex). Il intègre aussi une



architecture narrative basée sur les « arbres de décision » typiques de la narratologie structuraliste ayant suivi les travaux de Vladimir Propp, comme par exemple la *Logique du récit* de Claude Bremond (1973), qui s'intéresse à la notion d'interactivité (voir Marti et Baroni, 2014).

Parmi ces œuvres remarquées par une frange de la critique littéraire de l'époque, on peut citer *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987), *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1992) ou *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995). Le fait que *Afternoon, a story*, soit célébré comme œuvre pionnière, voire comme premier roman hypertexte, ne doit pas obnubiler l'existence de procédés semblables dans le genre des aventures textuelles sur ordinateur dès la fin des années 1970, ou dans les livres-jeux qui, bien que plus anciens, connaissent le succès au même moment avec la série *Choose your own adventure*, puis avec les *Défis Fantastiques* (publiés en français dans la série des *Livres dont vous êtes le héros*). Dans ces romans, le texte est divisé en portions entre lesquelles voyage le lecteur ou la lectrice au gré des choix posés par la narration : « Si vous désirez porter secours à ces gens que vous venez d'abandonner, rendez-vous au 308 » ; « Si vous préférez profiter du désordre naissant pour prendre la fuite, rendez-vous au 336 » (*Le sorcier majdar*, 1986).

Le début de l'histoire des aventures textuelles, ou *text-based adventure games*, est souvent situé en 1977 avec la mise en ligne par Don Woods d'une version augmentée d'*Adventure*, jeu créé par William Crowther. Les éléments qui feront le succès du genre sont déjà présents : le joueur ou la joueuse interagit, via des commandes en syntaxe simplifiée telles que « *go west* » ou « *take keys* », et le système de jeu l'informe sur les effets de ses actions et déplacements via du texte uniquement. Ce modèle est repris par de nombreuses autres œuvres, dont le développement nécessite souvent la collaboration entre des profils littéraires et d'autres issus de la programmation (Lessard, 2014). Inspirés par le développement des aventures textuelles en solo, Roy Trubshaw et Richard Bartle proposent avec la mise en ligne de MUD (*Multi-User Dungeons*), une version multijoueur des aventures textuelles, où l'aspect de monde social en ligne prend le dessus sur l'architecture narrative (Bartle, 2010, p. 24–25).

Avec l'évolution technique du jeu vidéo, des éléments graphiques sont petit à petit ajoutés aux descriptions textuelles, jusqu'à ce que le ratio s'inverse, donnant naissance aux « aventures graphiques », plus tard simplement appelées jeu d'aventure (*adventure game*), un genre important pour la popularisation du jeu vidéo dans les années 1980. De la même manière, le tissu social virtuel des MUD se retrouve dans les MMORPG (*Massively*

*Multiplayer Online Role-Playing Games*) (Bartle, 2010, p. 30–37). Cependant, le jeu textuel n’a pas disparu actuellement : des productions indépendantes continuent dans la veine purement textuelle, souvent en y ajoutant des éléments d’autres genres (citons par exemple *A Dark Room* de Doublespeak Games en 2013) tandis que des genres comme la *visual novel*<sup>2</sup> reprennent des codes et structures des aventures textuelles originelles.

Romans hypertextes, livres-jeux, MUD et aventures textuelles connaissent donc leur apogée quasiment au même moment, et reposent sur des concepts très semblables. Tous trois sont des exemples textuels de ce qu’Espen Aarseth nomme « littérature ergodique », soit des œuvres qui nécessitent un effort supérieur au simple fait de tourner les pages pour être parcourues par leurs lecteurs ou lectrices. Pourtant, ces trois genres sont traités et perçus différemment car ils suivent des chemins de légitimation et de consécration différents : la critique littéraire dite « sérieuse » et l’avant-garde pour l’hypertexte ; la réception populaire (et, pour une partie, adolescente) pour les livres-jeux ; la culture informatique, puis plus tard vidéoludique, pour les aventures textuelles.

### 2.3. Des textes... littéraires dans les jeux vidéo ?

Élargi aux rapports entre littérature et jeu vidéo, l’exemple des textes ergodiques nous apprend que ce ne sont pas tant des différences formelles que des attitudes de réception qui dictent ce qui est « jeu vidéo » et ce qui est « littérature ». En effet, comme le montre Irina Rajewsky (2010, p. 53–54), les médias n’existent pas en tant que tels, mais bien comme reconstructions à partir d’exemples concrets : « la littérature » et « le jeu vidéo » sont donc des représentations mentales basées sur l’ensemble des œuvres qu’on considère soit comme littéraires, soit comme vidéoludiques.

Les différences de réception et de canonisation entre l’hypertexte littéraire et les aventures textuelles montrent que la littérature et le jeu vidéo dépendent de deux espaces de légitimation distincts. Cependant, dans le conflit mis en scène entre codex et médias numériques, ils sont régulièrement mis en concurrence, ce qui s’exprime au sein des œuvres par un jeu de miroirs : des jeux vidéo intègrent des fragments indéniablement caractérisés comme

---

2. Les *visual novels* sont des « récit[s] numérique[s] que l’utilisateur découvre au travers de dialogues avec des personnages qui sont aussi représentés sous forme graphique » (Sellier, 2019, p. 401). Le plus souvent composés d’une succession de plans fixes, elles consistent par exemple à faire évoluer une relation amoureuse dont un ou une protagoniste est incarné par le joueur ou la joueuse.

littérature, tandis que des livres font des références appuyées aux jeux vidéo au sein du texte.

Les livres (virtuels) que l'on peut trouver dans les jeux vidéo servent souvent à établir une atmosphère et à caractériser un lieu ou des personnages. Ainsi, la présence d'une bibliothèque bien fournie permet-elle de penser que l'on se trouve dans un lieu de culture ou de science, ou que le personnage a un statut important dans la société représentée dans le jeu. Ces bibliothèques d'atmosphère se composent souvent de livres que le joueur ou la joueuse ne peut pas retirer de leur étagère ni lire : ils sont des éléments de décor et transmettent leur message par leur simple aspect extérieur. D'autres livres, en revanche, peuvent être ouverts et lus (entièrement ou en partie). Cette lecture est soit réelle — le texte contenu dans le texte virtuel est affiché à l'écran et c'est le joueur ou la joueuse qui le lit (comme dans l'exemple encadré de *Myst*) — soit simulée; dans ce cas, le texte n'est pas affiché et c'est l'avatar qui est représenté en train de lire (Mauger, 2014). La lecture simulée est souvent utilisée quand la lecture apporte des facultés supplémentaires à l'avatar, comme l'apprentissage d'aptitudes professionnelles dans la série *Les Sims* (Maxis, à partir de 2000).

#### *Myst*, Cyan (1993)

Sorti en 1993 d'un petit studio, Cyan, *Myst* connaît rapidement un succès retentissant pour la qualité visuelle de ses images oniriques en plans fixes, que parcourt le joueur (représenté par une simple main) en cliquant. Il doit découvrir les secrets du monde déserté dans lequel il a atterri après avoir été happé par un livre, et délivrer des personnages enfermés eux aussi dans des livres. La bibliothèque forme le point central de l'aventure et la source principale des informations pour résoudre les énigmes posées par le jeu. Toutes les connotations habituelles du livre dans le jeu vidéo sont présentes dans *Myst* : l'histoire, le savoir et la mémoire, mais aussi le pouvoir que confère la connaissance du passé et son écriture.

Les personnages piégés dans les ouvrages de *Myst* sont un lieu commun de la littérature : que ce soit physiquement comme dans *L'histoire sans fin* de Michael Ende (1979) ou intellectuellement comme dans *Madame Bovary* de Flaubert (1857), l'histoire littéraire regorge de protagonistes tombés dans des livres et peinant à en sortir. Cette allégorie du pouvoir captivant et illusionnant de la littérature trouve son équivalent dans les représentations romanesques, dès les années 1990, de personnages qui traversent l'écran souvent involontairement, puis se retrouvent piégés dans l'univers du jeu vidéo. L'idée d'être à l'intérieur d'un programme avait été exploitée dès les années 1980

par le cyberpunk, genre littéraire dont l'imaginaire du piratage informatique (notamment dans *Burning Chrome* de William Gibson en 1982) avait déjà beaucoup d'une représentation du jeu vidéo, même s'il ne se revendiquait pas comme tel.

La surreprésentation de la littérature pour enfants et jeunesse parmi les romans mettant en scène des jeux vidéo n'est pas un hasard : sa fonction en partie éducative et morale met en garde (Sellier, 2019, p. 129) contre un média vu comme nouveau, puissamment évocateur et immersif. Bien que le concept d'immersion soit fuyant et trompeur, il a inspiré de nombreuses œuvres, dont la plus connue dans le domaine francophone est certainement *No Pasarán, le jeu* de Christian Lehmann, dont le premier volet est paru en 1996. Dans ce roman, trois adolescents se voient remettre un mystérieux jeu, *l'Expérience Ultime*, par un vieil homme qui se révélera être un rescapé des camps de concentrations nazis. Le jeu les transporte littéralement dans les conflits sanglants de l'histoire contemporaine (Première et Seconde Guerre mondiale, Guerre du Viêt-Nam, Guerre d'Espagne) et semble entraîner des conséquences sur le déroulement de l'Histoire dans le monde réel.

Les débats médiatiques de la fin des années 1980 et des années 1990 sur les effets du jeu vidéo sur la santé physique et mentale trouvent également leur place dans ce roman, bien que l'intrigue montre progressivement que le danger n'est pas le jeu lui-même, mais bien les tendances fascistes qui grandissent dans la société française et passent inaperçu — incarnées notamment par Andreas, un membre du trio aux sympathies néofascistes.

#### **2.4. Du phénomène social au référent culturel**

Si la littérature des années 1990 est majoritairement une littérature de positionnement face à la montée en puissance du jeu vidéo dans la société, les descriptions précises de l'expérience de certains jeux emblématiques, notamment *Doom* (id Software, 1993) dans les romans de Christian Lehmann, montrent qu'une sensibilité au jeu vidéo comme objet culturel y est déjà en germe.

Dès les années 2000, même si des œuvres de mise en garde continuent à paraître, le traitement littéraire du jeu vidéo rend compte de la légitimité que ce loisir acquiert progressivement : de plus en plus, l'attention se déplace des risques supposés du jeu vidéo pour la lecture et la littérature ou la santé de la jeunesse vers la variété des œuvres vidéoludiques, la richesse de leurs univers et la spécificité du ressenti des joueurs et joueuses.

Des romans comme *Lucky Wander Boy* (2003, *Video Games* en traduction française) de D.B. Weiss, *Ready Player One* (2011) et *Armada* (2015) d'Ernest Cline ou la tétralogie *Extraleben* de Constantin Gillies en langue allemande (à partir de 2008) peuvent même être classés comme romans *gamer* à part entière : ils visent un public *gamer*, racontent des histoires où le jeu vidéo a une place prépondérante, et encyclopédisent la culture vidéoludique par leur rigueur documentaire et leurs longues digressions sur des machines anciennes et des jeux célèbres ou oubliés. En poésie également, Seth Flynn Barkan (*Blue Wizard Is About to Die*, 2004) ou B.J. Best (*But Our Princess Is in Another Castle*, 2013) tentent de trouver une manière adaptée d'exprimer textuellement les expériences de jeu présentes et passées.

Enfin, même si la littérature, tout comme le cinéma, a toujours inspiré le jeu vidéo (*Myst* doit beaucoup, par exemple, à *L'Île mystérieuse* de Jules Verne, paru en 1875), ces contacts s'intensifient fortement depuis les années 2000 : *Metro 2033* (2010) et ses suites adaptent le roman du même nom de Dmitri Gloukhovski, et *The Witcher* (CD Projekt Red, à partir de 2007) la saga d'Andrzej Sapkowski. Dans le sens inverse, les univers de nombreux jeux sont prolongés et étendus dans des séries romanesques, comme celui d'*Assassin's Creed* (à partir de 2007) qui a donné lieu à neuf romans (dès 2010).

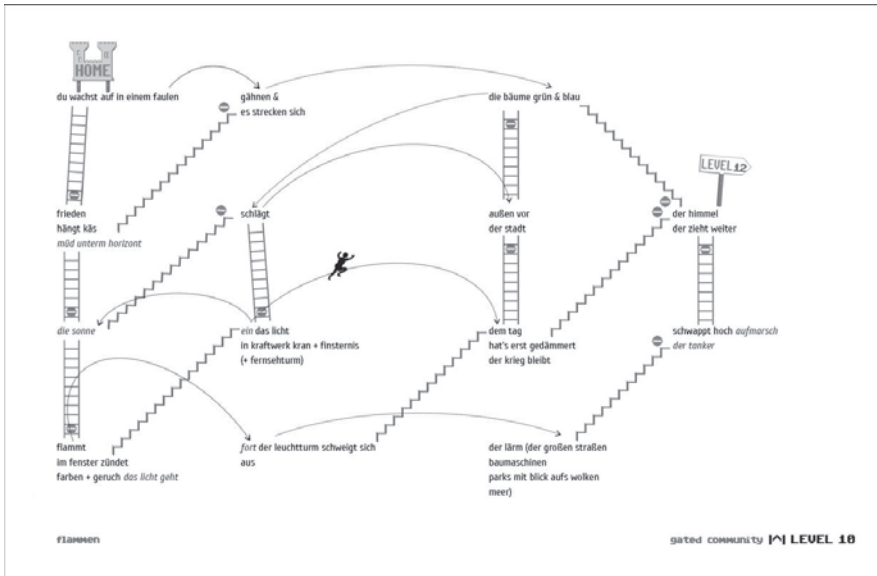
### **2.5. Vers l'expérimentation formelle ?**

En plus d'intrigues et ressorts structurels inspirés du jeu vidéo, les romans et poèmes *gamer* intègrent nombre d'aspects visuels des jeux vidéo : les chapitres sont remplacés par des niveaux, les polices d'écriture miment un affichage pixellisé, des captures d'écran ou des illustrations inspirées de franchises vidéoludiques ornent les pages, un écran *game over* clôture l'ouvrage, etc. Dans d'autres textes plus avant-gardistes, l'expérimentation formelle quitte la marge pour devenir le centre du discours littéraire, remettant en question la distinction intuitive entre littérature et jeu vidéo.

En 2003, l'artiste et écrivaine Chloé Delaume, dont le travail tourne autour de l'autofiction, publie ainsi *Corpus Simsi*, où elle se présente à travers son avatar dans *Les Sims* (Maxis, 2000), à travers ses propres captures d'événements du jeu. Christian Schloyer, dans *Jump'n'Run* (2017), reproduit sur la page les éléments de *gameplay* d'un jeu de plateforme à échelles à la *Donkey Kong* (Nintendo, à partir de 1981). Pour progresser dans ce recueil de poésies très ergodique, il faut trouver son chemin à travers les niveaux en choisissant les bons parcours d'échelle en échelle et de vers en vers.



DELAUME C. (2003), *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Leo Scheer.



SCHLOYER C. (2017), *Jump 'n' Run*, Poetenladen.

En bande dessinée, du fait de la forte visualité du médium et de sa concentration sur l'action, les créations d'objets médiatiques hybrides ont commencé tôt : en 1995 déjà, *Comix Zone*, sur la Mega Drive de Sega, proposait d'incarner un personnage qui se déplace au sein d'une bande dessinée et doit battre les ennemis d'une case pour accéder à la suivante. Cette vague connaît une nouvelle impulsion sous l'effet de la réalité virtuelle, donnant naissance à un type particulier de « bande défilée » au sein duquel le lecteur ou la lectrice se déplace en trois dimensions : *Dear Angelica*, de Saschka Unseld (2017), est une des réussites de ce genre jusqu'à présent, et combine des caractéristiques du jeu vidéo, du film d'animation et de la bande dessinée pour faire revivre les souvenirs qu'une jeune fille a de sa mère décédée.

De telles œuvres expérimentales illustrent l'évanouissement progressif, dans l'avant-garde technologique des arts graphiques et littéraires, d'une classification liée à un média d'origine, pour aboutir à des créations nativement hybrides, où ce sont alors le regard, l'attitude et les habitudes du public ainsi que des instances d'édition et de promotion qui décident des attentes médiatiques avec lesquelles ces créations sont perçues. En somme, les frontières entre littérature et jeu vidéo se déplacent du pôle de la création vers celui de la réception.

### 3. EN RÉSUMÉ

– **Littérature et jeu vidéo se rejoignent** tant comme pratiques culturelles que comme processus de création. Dès ses débuts, l'informatique a été en contact rapproché avec la littérature : les premiers laboratoires d'informatique, dans les années 1950, ont développé des programmes rudimentaires de création de poésie. La tendance s'est poursuivie avec des textes plus complexes, notamment dans le cadre de l'ALAMO dans les années 1980.

– Plus tard, le **courant de la littérature électronique** a développé des œuvres sur écran dites « ergodiques », invitant l'utilisateur ou l'utilisatrice à jouer avec le texte littéraire. Les années 1980 à 1990 sont par exemple celles de la popularisation de l'hypertexte sur papier ou écran, consistant en une navigation non linéaire, et donc en un choix par le lecteur ou la lectrice de son « chemin » à travers le texte.

– **Les jeux vidéo intègrent également la littérature** : des livres y sont présents, soit comme simples décors, soit comme textes véritablement lisibles.

– Pareillement, de **nombreux romans représentent la pratique du jeu vidéo** ; en littérature jeunesse, c'est aussi une mise en garde aux enfants et jeunes contre ce nouveau média perçu comme très ou trop captivant.

– Depuis les années 2000, cette problématisation sociale est dépassée au profit d'un **intérêt pour le jeu vidéo comme culture**. Il va de pair avec des expérimentations formelles : des références structurelles et visuelles au jeu vidéo sont importées en littérature, faisant évoluer celle-ci. Actuellement, certaines œuvres avant-gardistes sont hybrides à un tel point que leur classification comme littérature ou jeu vidéo relève non plus de leur processus de création, mais bien de leur présentation éditoriale et leur réception par le public.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour en apprendre plus sur la naissance de la littérature stochastique ainsi que le passage à la littérature électronique en Allemagne et ailleurs, les ressources en ligne rassemblées par Reinhold Döhl, Johannes Auer et Friedrich W. Block d'une part, par Auer, Christine Heibach et Beat Suter d'autre part sont précieuses (majoritairement en allemand, en partie en anglais) :

DÖHL R., AUER J. et BLOCK F.W. (éd.), *Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst*, <https://www.netzliteratur.net/>.

AUER J., HEIBACH C. et SUTER B. (éd.), *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, <http://www.stuttgarter-schule.de/>.



La thèse d'Hélène Sellier, consultable en ligne, offre un tour d'horizon des représentations croisées entre littérature et jeu vidéo, ainsi qu'une tentative élégante de les classifier :

SELLIER H. (2019), *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques*, thèse de doctorat, Université Paris-Est, [http://helenesellier.com/files/These\\_Litterature\\_Jeux\\_video\\_Sellier\\_coupee.pdf](http://helenesellier.com/files/These_Litterature_Jeux_video_Sellier_coupee.pdf)

Enfin, Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé ont publié deux recueils, l'un au format livre et ebook, l'autre en revue scientifique, qui regroupent des articles de qualité se penchant sur différents aspects de la relation complexe entre livre et jeu vidéo :

BARNABÉ F. et DOZO B.O. (éd.) (2014), *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, *Livre et jeu vidéo*.

BARNABÉ F. et DOZO B.O. (éd.) (2018), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Myst* (1993), CYAN, *Macintosh*. Réalisé par Robyn et Rand Miller.

*Myst* est un exemple extrême d'un jeu vidéo qui exploite son rapport à la culture livresque et littéraire et demande au joueur ou à la joueuse de passer de longues heures dans sa bibliothèque pour comprendre les secrets de l'île déserte où il ou elle a atterri — pour découvrir que ces secrets sont intimement liés aux livres et à l'écriture.

*A Dark Room* (2013), DOUBLESPEAK GAMES, *Navigateur web* (<http://adarkroom.doublespeakgames.com/>). Conçu par Michael Townsend.

Le jeu en ligne *A Dark Room* propose une aventure qui passe uniquement par le texte. Elle reprend les codes de l'aventure textuelle des années 1980, mais les mêle à une interface austère de jeu incrémental, un genre qui consiste à accumuler des ressources de manière exponentielle.

*Comix Zone Classic* (2017), SEGA, *Android* [portage]. Version originale réalisée par Peter Morawiec.

*Comix Zone*, où l'on incarne un personnage de bande dessinée qui doit progresser de case en case, a connu une réédition sur Android et iOS en 2017, régulièrement mise à jour. Les parallèles entre la bande dessinée et le jeu vidéo y sont exploités de manière souvent fine et humoristique.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- BACKE H.-J. (2021), « Game-Comics and Comic-Games: Against the Concept of Hybrids », in RAUSCHER A., STEIN D. et THON J.-N. (éd.), *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, Routledge, p. 60–83.
- BARKAN S.F. (2004), *Blue Wizard is About to Die!*, Rusty Immelman.
- BARTLE R.A. (2009), « From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds », in *International Handbook of Internet Research*, Springer, p. 23–39.
- BEST B.J. (2013), *But Our Princess Is in Another Castle*, Rose Metal.
- BRAFFORT P. (1994), *ALAMO, Une expérience de douze ans*, [http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo\\_experience.html](http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo_experience.html)
- CLINE E. (2011), *Ready Player One*, Random House.
- DELAUME C. (2003), *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Leo Scheer.
- DOZO B.-O. (2019), « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », in LIÈGE GAME LAB (éd.), *Culture vidéoludique!*, Presses universitaires de Liège, p. 21–35.
- DUPONT B. (2018), « “Un roman pour la génération Commodore 64”. Approche d’un genre littéraire émergent par l’analyse de la trilogie Extraleben de Constantin Gillies », in BARNABÉ F. et DOZO B.-O. (éd.), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège.
- DUPONT B. et GUESSE C. (2019), « Littérature et jeu vidéo », in LIÈGE GAME LAB (éd.), *Culture vidéoludique!*, Presses universitaires de Liège, p. 97–115.
- ENDE M. (1984 [1979]), *L’Histoire sans fin*, trad. par Autrand D., France-Loisirs.
- FITZPATRICK K. (2022), « L’Histoire future du livre : Temps, attention, convention », trad. par Dupont B., Guesse C. et Mingazova E., in MINGAZOVA E., DUPONT B. et GUESSE C. (éd.), *Obsolescence programmée : Perspectives culturelles*, Presses universitaires de Liège, p. 180–195.
- GIBSON W. (1987), *Burning Chrome*, ACE Books.
- GILLIES C. (2008), *Extraleben*, CSW.
- KRAUSE M. et SCHAUDT G.F. (1967), *Computer-Lyrik. Poesie aus dem Elektronenrechner*, Droste.
- LATA M. (2022), « Quand la théorie littéraire parle au futur : Obsolescence programmée et théories de la lecture », in MINGAZOVA E., DUPONT B. et GUESSE C. (éd.), *Obsolescence programmée : Perspectives culturelles*, Presses universitaires de Liège, p. 161–178.
- LESSARD J. (2014), « Livre, film ou monde interactif? Les Métaphores de la construction formelle du jeu d’aventure », in *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- LUTZ T. (1959), « Stochastische Texte », in AUER J., HEIBACH C. et SUTER B., *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, [https://www.netzliteratur.net/lutz\\_schule.htm](https://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm).

- LEHMANN C. (1996), *No pasarán, le jeu*, L'école des Loisirs.
- MAUGER V. (2014), « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », in *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- MORISSET T. (2014), « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », in *Mémoires du Livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- PAGE I. et DEVER J. (1986 [1985]), *Le Sorcier majdar*, trad. par Pracontal M. de, Gallimard Jeunesse.
- RAJEWSKY I. (2005), « Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », in *Intermédialités/Intermediality*, n° 6, p. 43–64, <https://doi.org/10.7202/1005505ar>.
- SCHLOYER C. (2017), *Jump 'n' Run*, Poetenladen.
- SELLIER H. (2019), *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques*, thèse de doctorat, Université Paris-Est, [http://helenesellier.com/files/These\\_Litterature\\_Jeux\\_video\\_Sellier\\_coupee.pdf](http://helenesellier.com/files/These_Litterature_Jeux_video_Sellier_coupee.pdf).
- SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL) (2020), *L'Essentiel du jeu vidéo : Les Français et le Jeu vidéo*, [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv\\_novembre\\_2020\\_def\\_web-compresse\\_0.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_novembre_2020_def_web-compresse_0.pdf).
- WALTER E. (1999), « Max Bense und die Kybernetik », in AUER J., HEIBACH C. et SUTER B., *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, <https://www.netzliteratur.net/bensekybernetik.htm>
- WEISS D.B. (2003), *Lucky Wander Boy*, Plume.



# Jeux vidéo et cinéma

Selim KRICHANE

Collège des Humanités (EPFL)  
Université de Lausanne

## 1. INTRODUCTION

Les relations multiples qu'entretiennent le cinéma et les jeux vidéo ont suscité de nombreux travaux de recherche dès la fin des années 1990. Ces échanges médiatiques trouvent leur fondement dans les pratiques des créateurs de jeu vidéo, et dans la réception qu'en font les joueurs et les joueuses, dès les années 1970 (Perron et Arsenault, 2015).

Présence accrue de « cinématiques », transfert de la notion de « caméra », tendance au photoréalisme, généralisation des franchises et des adaptations sont autant d'exemples des logiques de convergence et d'hybridation qui ont façonné l'histoire croisée de ces deux industries culturelles, et dont nous tenterons d'esquisser les grandes lignes dans le présent chapitre.

Nous nous concentrerons ici volontairement sur l'une des directions de ces échanges, à savoir le rôle modélisateur du cinéma sur le jeu vidéo, plutôt que de traiter de l'influence, aujourd'hui notable, des conventions vidéoludiques sur la production cinématographique. Nous nous efforcerons d'offrir un aperçu des principales modalités à travers lesquelles le cinéma a marqué le développement du jeu vidéo dès la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, en évoquant, dans un premier temps, les échanges esthétiques qui auront contribué à façonner les images du jeu vidéo. Nous nous arrêterons ensuite sur les échanges et les synergies économiques entre ces deux industries culturelles. Finalement, nous évoquerons l'ensemble des hybridations culturelles qui jalonnent cette histoire croisée. Le cinéma a joué un rôle de « médiateur des imaginaires » (Blanchet, 2010, p. 234) tout au long de l'histoire du jeu vidéo, offrant un répertoire d'univers fictionnels, de conventions narratives et de postures spectatorielles qui ont guidé le développement de certaines pratiques vidéoludiques.

Nous verrons également que les échanges et les circulations multiples entre le cinéma et les jeux vidéo n'ont pas suivi la trajectoire d'un long fleuve tranquille. D'une part, ce dialogue médiatique s'est joué dans un contexte économique marqué par une concurrence accrue entre les médias de divertissement. Aussi parce que la « cinématographicité » de certaines productions suscite des débats au sein des communautés de joueurs, autant que dans le champ de la recherche, nourrissant certains des débats qui ont animé les études du jeu vidéo.

## 2. ÉTUDE : LE JEU VIDÉO, UN ART « CINÉMATOGRAPHIQUE » ?

La potentielle « cinématographicité » du jeu vidéo aura été source de débats et de tensions durant les premières années d'institutionnalisation de l'étude des jeux vidéo. Alors que certains chercheurs souhaitaient délimiter les spécificités de ce « nouveau média » dans le but de créer une boîte à outils analytique lui étant propre (Eskelinen, 2001), la comparaison au cinéma n'a pas toujours été accueillie d'un bon œil. Espen Aarseth craignait ainsi en 2001 que le jeu vidéo ne soit « colonisé » par les études littéraires et cinématographiques. Il décrivait alors les logiques de convergence entre ces deux médias comme une forme d'« hollywoodisation » de la production vidéoludique dominante qui constituait, selon lui, une mode passagère (Aarseth, 2001). Cette défiance à l'égard du cinéma et des approches qui tendraient à « confondre » ces deux pratiques culturelles marque une partie de la littérature secondaire durant les années 2000 (Triclot, 2011). À ce titre, on peut noter avec Bernard Perron et ses collègues que 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 vidéo (Perron *et al.*, 2019).

À partir des années 2010, l'étude des relations entre cinéma et jeu vidéo va tendre à se normaliser et constitue aujourd'hui un champ d'études fécond, à l'interface de l'étude des jeux vidéo, des médias et du cinéma. De tels travaux traitent notamment des styles graphiques des jeux vidéo (Perron et Therrien, 2009; Krichane, 2018), des adaptations (Blanchet, 2010; Picard et Fandango, 2008), des *machinimas* (Lowood et Nitsche, 2011), des cinématiques (Klevjer, 2002 et 2014; Krichane et Rochat, 2018), ou des pratiques spectatoriennes (T.L. Taylor, 2012).

Notons tout de suite que la « cinématographicité » du jeu vidéo nécessite d'être envisagée de manière contextualisée et circonstancielle. Certains commentateurs, reproduisant inconsciemment le discours publicitaire de

l'industrie, ont pu considérer ces rapprochements comme un acquis, comme une caractéristique intrinsèque du médium vidéoludique. Si le jeu vidéo s'inscrit bien dans la lignée des médias d'audiovision, il convoque par ailleurs d'autres lignées historiques, comme l'informatique de divertissement. Plus encore, le jeu vidéo s'inscrit en premier lieu dans la longue histoire culturelle des jeux. Il possède ses logiques propres et produit des « régimes d'expérience » (Triclot, 2011) qui ne sont pas ceux du cinéma. Le jeu vidéo n'est donc pas un objet « cinématographique » en soi, même si la production dominante témoigne d'une forte « envie cinématographique » (Arsenault et Mauger, 2012) depuis les années 1990.

### 2.1. *Les images du jeu vidéo en regard du cinéma*

À la différence du cinéma, le jeu vidéo ne repose pas sur un dispositif technique de captation lumineuse qui détermine le rendu de ses images. Les graphismes du jeu vidéo disposent ainsi d'un très fort degré de variabilité, allant de l'abstraction pure d'un *Tetris* (Aleksei Pajitnov, 1984) ou *Super Hexagon* (Terry Cavanagh, 2012) au photoréalisme exacerbé de *Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) ou de *Gears 5* (The Coalition, 2019). Uniquement limités par les capacités techniques de la machine informatique dont ils dépendent, les graphismes du jeu vidéo peuvent également exhiber leur dimension numérique (*Dwarf Fortress*, Bay 12 Games, 2006) ou lorgner du côté d'autres pratiques culturelles, comme le dessin animé ou le manga (*Ni No Kuni, Level-5*, 2011). Aussi, le jeu vidéo requiert sa propre terminologie pour permettre une analyse fine de ses représentations (Arsenault, Côté et Larochelle, 2015 ; Krichane, 2018).

Dès les années 1990, l'industrie vidéoludique témoigne toutefois d'une très forte « envie cinématographique » qui va en partie déterminer le développement des modes de visualisation dominants, guidé par une volonté de reproduire le rendu visuel du cinéma hollywoodien en prise de vues réelles. Ce tournant est notamment dû aux évolutions techniques qui affectent alors l'histoire du médium, à savoir l'augmentation des capacités de stockage et de calcul des ordinateurs et l'arrivée sur le marché des supports optiques (CD-ROM).

Le succès commercial rencontré par la console PlayStation de Sony (dès 1995) constitue un jalon important dans cette période de mutation technologique et esthétique. *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997) et *Tomb Raider: Lara Croft* (Core Design, 1996) sont des exemples de jeux sortis sur PlayStation qui illustrent cette transition vers les graphismes en 3D, ainsi que la généralisation des textures photographiques et des séquences non-interactives (« cinématiques ») venant ponctuer l'expérience de jeu. Autant de

conventions qui marquent encore aujourd'hui une part considérable de la production dominante.

La généralisation progressive des « cinématiques » nous offre un exemple des tensions qui peuvent naître des diverses hybridations médiatiques entre cinéma et jeu vidéo, aussi bien pour les communautés de pratiques que pour la recherche. Du côté des joueurs et de la presse, on repère dès les années 1990 une réaction négative à l'égard des « cinématiques ». On leur reproche alors de placer l'utilisateur dans une position qui est perçue comme étant passive (voir Illustration 1). De même, du côté de l'étude du médium, ces pratiques divisent et sont parfois perçues comme étant « impures », allant à l'encontre des spécificités du jeu vidéo. Dès 2002, le chercheur Rune Klevjer prend position en faveur des « cinématiques » en indiquant que leur usage modifie l'expérience de jeu, même pendant les phases de simulation (Klevjer, 2002 et 2014).

Les années 1990 voient également la généralisation progressive de l'usage du terme de « caméra » pour qualifier le point de vue dans les jeux vidéo (Krichane, 2018). Cette utilisation d'un terme qui provient du vocabulaire spécifique au cinéma ne témoigne pas uniquement d'un emprunt lexical : c'est aussi le signe du rôle de modèle dont jouit le cinéma par rapport au jeu vidéo. Avec plus d'un siècle d'existence commerciale, le cinéma est alors un objet culturel connu et reconnu. Il permet aisément d'orienter les pratiques et d'offrir des repères utiles pour guider la création, la consommation et la promotion du jeu vidéo.

Si les jeux vidéo représentent aujourd'hui un champ de pratiques et de représentations extrêmement diversifié, dont une part considérable s'écarte des modes de visualisation cinématographiques, un segment non négligeable de la production dominante continue de prendre le cinéma comme modèle. En témoigne la course au photoréalisme qui n'a de cesse de nourrir le discours de célébration entretenu par l'industrie, notamment à l'occasion de la sortie de nouvelles plateformes.



Le cinéma dans la presse jeu vidéo : « Lumières, Caméra, Action! »

La présence du cinéma se manifeste également dans la sphère des discours, qu'il s'agisse des manuels de jeu, de la presse spécialisée ou des publicités. Les éditeurs et distributeurs, autant que les journalistes, vont amplement mobiliser la comparaison au cinéma durant les années 1990. Il est alors très courant de trouver des encarts aux titres évocateurs, comme « Lumières, Caméra, Action! », dans les magazines spécialisés, accompagnés d'encadrés décorés de pellicules cinématographiques. L'exercice d'évaluation qui est propre à la critique journalistique se fonde alors souvent sur une comparaison au cinéma, qu'il s'agisse de valoriser — ou, au contraire, de critiquer — un jeu vidéo. Ici, en couverture d'un magazine britannique, on aperçoit trois licences cinématographiques, utilisées comme arguments publicitaires par le magazine (*Ghost Busters/SOS Fantômes*, Ivan Reitman, dès 1984; *Indiana Jones*, Steven Spielberg, dès 1981; *Terminator*, James Cameron, dès 1984).



Illustration 1 : Couverture du magazine britannique *Computer and Video Games*, n° 124, (mars 1992).

## 2.2. Synergies industrielles et échanges économiques

Les liens entre jeu vidéo et cinéma reposent en partie sur des échanges économiques accrus dès les années 1970, dans le contexte du « New Hollywood » (1965–1975) marqué par la réorganisation profonde de l'industrie cinématographique autour de conglomérats industriels et médiatiques. On peut notamment évoquer l'exemple emblématique du rachat d'Atari en 1976, « première

major indéniablement dominante du secteur vidéoludique » (Blanchet, 2010, p. 43), par le géant de l'industrie du divertissement Warner Communication. De telles synergies industrielles se multiplient dès la fin des années 1970, alors que le jeu vidéo s'inscrit progressivement dans l'écosystème des industries culturelles marquées par une organisation oligopolistique autour de quelques acteurs-clés. Au début des années 1980 aux États-Unis, de très nombreuses entreprises actives dans le domaine du jeu vidéo appartiennent à l'un des principaux studios de production cinématographique américains (majors), ou à un conglomérat détenant une major (Blanchet, 2010, p. 70).

Ces synergies économiques vont favoriser les pratiques d'adaptation, initialement de films hollywoodiens en jeu vidéo, puis de jeux vidéo au cinéma dès les années 1990 (*Super Mario Bros.*, Rocky Morton et Annabel Jankel, 1993). À travers ses représentations et ses imaginaires déjà bien établis, le cinéma offre un ancrage précieux aux images du jeu vidéo et permet ainsi de faciliter leur réception.

### Adaptations

Les adaptations de jeux vidéo se basant sur des films hollywoodiens vont se multiplier dès la seconde moitié des années 1980. L'adaptation de franchises vidéoludiques à succès devient par ailleurs une pratique courante dès la fin des années 1990.

Les jeux vidéo *Tomb Raider: Lara Croft* (dès 1996) font déjà amplement appel aux conventions cinématographiques dans leurs modèles de représentation, en réinvestissant des conventions genrées, notamment à travers l'hypersexualisation du corps de Lara Croft (Krichane, 2011). Ces jeux « cinématographiques » seront ensuite transposés au cinéma dès 2001. L'actrice vedette Angelina Jolie incarnera Lara Croft à deux reprises (2001–2005), avant d'être remplacée par Alicia Vikander à l'occasion du reboot de la franchise (acté dans le jeu vidéo *Tomb Raider* de 2013).



Illustration 2 : Photo promotionnelle de Lara Croft (Angelina Jolie) réalisée à l'occasion de la sortie du long-métrage *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001). L'objectivation des corps féminins marque les pratiques promotionnelles des jeux et des films de la série.

### 2.3. *Hybridations culturelles*

Les échanges entre cinéma et jeu vidéo se sont déroulés dans un contexte marqué par une « culture de la convergence » (Jenkins, 2006) entre les médias, caractérisée par des circulations transmédiatiques accrues : franchises, adaptations, circulation des codes et des conventions, transfert de technologies, etc. Le statut symbolique fort du cinéma durant la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle explique en large partie la tendance de la sphère de production vidéoludique à mobiliser le 7<sup>e</sup> Art pour créer des univers fictionnels, susciter l'identification aux protagonistes ou encore façonner les images du jeu vidéo.

Le développement des travaux portant sur la dimension (audio-) visuelle des jeux vidéo (Boyer *et al.*, 2012) nous rappelle également que les pratiques contemporaines dans ce domaine placent souvent les usagers dans une posture spectatorielle (T.L. Taylor, 2012). Que l'on pense à la rediffusion d'événements sportifs, aux visionnements de vidéos partagées en ligne sur les plateformes comme *YouTube* ou *Twitch*, ou à l'activité consistant à regarder d'autres personnes jouer, on remarque qu'il n'est pas rare que le jeu vidéo nous place dans une posture de spectateur. Ici encore, les codes des médias audiovisuels sont souvent utilisés comme modèle, notamment dans la mise en scène et les pratiques de montage des événements sportifs.

Si la pratique du jeu vidéo comprend une activité de lecture et de déchiffrement visuel, ces diverses activités spectatorielles viennent complexifier les distinctions parfois hâtives que l'on peut effectuer entre le cinéma — avec son spectateur supposément passif —, et le jeu vidéo dont le joueur serait par essence actif.

### 2.4. *Pendant ce temps, du côté du cinéma...*

L'autonomisation progressive de l'industrie vidéoludique dès la fin des années 1990 ainsi que sa pénétration progressive dans les imaginaires collectifs et la culture visuelle va conduire de nombreux longs-métrages de fiction à faire appel à ses conventions esthétiques et formelles.

Martin Picard (2010) a réalisé une étude détaillée de l'esthétique dite « transludique » du cinéma contemporain d'effets visuels, portant à la fois sur des formes narratives (récit spatialisé, figure de la boucle, etc.) et sur des éléments de représentation (l'arène, le portail, les zones de distorsion, etc.). Picard montre notamment que les logiques de segmentation des espaces du jeu vidéo sont utilisées par de nombreux films hollywoodiens. Cet emprunt apparaît dans les films dont le récit se déroule « en boucle », lorsque les

protagonistes doivent se plier à un exercice répété d'« essais et erreurs », comme dans un jeu vidéo (*Edge of Tomorrow*, Doug Liman, 2014).

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les échanges entre cinéma et jeu vidéo aux niveaux esthétique, économique et culturel ont débuté dès les années 1970 et sont toujours d'actualité aujourd'hui.
- L'industrie du jeu vidéo a souvent pris le cinéma comme modèle, du fait de son statut culturel établi. Cette mobilisation du cinéma a fortement marqué le discours promotionnel du jeu vidéo dès les années 1980.
- Les années 1990 marque un moment singulier de convergence médiatique sur le plan des représentations. Photoréalisme, cinématiques et caméra virtuelle font figures d'emprunts formels qui se généralisent au sein de la production vidéoludique dominante.
- Les échanges entre cinéma et jeux vidéo apparaissent également à travers la diversité de postures spectatorielles que les membres des communautés de pratique sont invités à endosser. De telles pratiques complexifient la distinction entre « voir » et « jouer » qui est habituellement admise.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Concernant l'histoire des relations entre cinéma et jeu vidéo en termes économiques et culturels :

BLANCHET A. (2010), *Des pixels à Hollywood*, Châtillon, Pix'n love.

« Cinéma et Jeux vidéo, avec Alexis Blanchet », in GENVO S. (réal.), *Théorie des jeux vidéo*, épisode 8, <https://youtu.be/JEkT-wQQ4Rs>.

Pour une analyse détaillée des images du jeu vidéo et leur relation à d'autres médias :

JÄRVINEN A. (2002), « Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games », in MÄYRÄ F. (éd.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press.

KRICHANE S. (2018), *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg Éditions, p. 253–318.

Afin de découvrir une série d'études de cas portant sur quelques aspects spécifiques des relations entre cinéma et jeux vidéo (montage, cinématiques, genre du western ou de l'horreur en jeu vidéo, etc.) :

« Dossier "Jeu vidéo et cinéma" », in KRICHANE S. (dir.) (2018), *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 39, <https://doi.org/10.4000/decadrages.1297>.

Pour apprécier la richesse des questions théoriques que soulève l'utilisation des pratiques de « montage » en jeu vidéo, voir :

BOYER E. (2012), « Cut-Scenes : L'Image entrecoupée », in BOYER E., DURING E., SIETY E., SZTULMAN P., AKTYPI M. et HIGUINEN E. (dir.), *Voir les jeux vidéo : Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, p. 93–115.

MONTEMBEAULT H., DESLONGCHAMPS-GAGNON M. et PERRON B. (2018), « Le Jeu vidéo et la Notion de montage : Se “couper” du cinématocentrisme », in *Cinémas : Revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 28, n° 2–3, p. 133–154.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2001), « Computer Game Studies, Year One », in *Game studies*, vol. 1, n° 1, p. 1–15.

ARSENAULT D. et MAUGER V. (2012), « Au-delà de “l'envie cinématographique” : Le Complexe transmédiateur d'Assassin's Creed », in *Nouvelles Vues — Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 13, <https://corpus.ulaval.ca/jspui/handle/20.500.11794/16001>.

ARSENAULT D. et PERRON B. (2015), « De-framing Video Games from the Light of Cinema », in *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, vol. 1, n° 4.

ARSENAULT D., CÔTÉ P.M. et LAROCHELLE A. (2015), « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games », in *Loading...*, vol. 9, n° 14.

AUGROS J. (1996), *L'Argent d'Hollywood*, Paris, L'Harmattan.

BLANCHET A. (2010), *Des pixels à Hollywood*, Châtillon, Pix'n love.

BOYER E. (2012), « Cut-Scenes : L'Image entrecoupée », in BOYER E., DURING E., SIETY E., SZTULMAN P., AKTYPI M. et HIGUINEN E. (dir.), *Voir les jeux vidéo : Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard, p. 93–115.

BOYER E., DURING E., SIETY E., SZTULMAN P., AKTYPI M. et HIGUINEN E. (dir.), *Voir les jeux vidéo : Perception, construction, fiction*, Montrouge, Bayard.

« Dossier “Jeu vidéo et cinéma” », in KRICHANE S. (dir.) (2018), *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 39, <https://doi.org/10.4000/decadrages.1297>.

ESKELINEN M. (2001), « The Gaming Situation », in *Game Studies*, vol. 1, n° 1.

JÄRVINEN A. (2002), « Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games », in MÄYRÄ F. (éd.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press.

JENKINS H. (2006), *Convergence Culture*, New York, New York University Press.

KLEVJER R. (2002), « In Defence of Cut-scenes », in MÄYRÄ F. (éd.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press.

- KLEVJER R. (2014), « Cut-Scenes », in WOLF M.J.P. et PERRON B. (éd.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Londres/New York, Routledge.
- KRICHANE S. (2011), « Lara Croft : Simulation d'un héros féminin », in BILAT L. et HAVER G. (éd.), *Le Héros était une femme...*, Lausanne, Éditions Antipodes, p. 127–140.
- KRICHANE S. (2018), *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg Éditions, [https://serval.unil.ch/en/notice/serval:BIB\\_336F3BC9ED5F](https://serval.unil.ch/en/notice/serval:BIB_336F3BC9ED5F).
- KRICHANE S. et ROCHAT Y. (2018), « Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : L'Exemple des "cinématiques" », in *Décadrages. Cinéma à travers champs*, n° 39, p. 93–118.
- LOWOOD H. et NITSCHKE M. (éd.) (2011), *The Machinima Reader*, Cambridge/Londres, The MIT Press.
- MONTEBEAULT H., DESLONGCHAMPS-GAGNON M. et PERRON B. (2018), « Le Jeu vidéo et la Notion de montage : Se "couper" du cinématocentrisme », in *Cinemas : Revue d'études cinématographiques/Cinemas: Journal of Film Studies*, vol. 28, n° 2–3, p. 133–154.
- PERRON B. et THERRIEN C. (2009), « Da Spacewar! a Gears of War, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica », in *bianco e nero*, vol. 70, n° 2, p. 40–50, [https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Filmer\\_le\\_jeu-Perron-Therrien\\_Gorizia\\_2009.pdf](https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Filmer_le_jeu-Perron-Therrien_Gorizia_2009.pdf).
- PERRON B., MONTEBEAULT H., MORIN-SIMARD A. et THERRIEN C. (2019), « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », in THOSS J. et FUCHS M. (éd.), *Intermedia Games—Games Inter Media*, New York, Boolsbury, p. 37–68.
- PICARD M. (2010), *Pour une esthétique du cinéma transludique : Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI<sup>e</sup> siècle*, thèse de doctorat, Université de Montréal, Québec.
- PICARD M. et FANDANGO G. (2008), « Video Games and Their Relationship with Other Media », in WOLF M.J.P. (éd.), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Greenwood Press, Westport, p. 293–300.
- TAYLOR T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge/Londres, The MIT Press.
- THERRIEN C. (2019), *The Media Snatcher: PC/Core/Turbo/Engine/Grafx/16/CDROM2/Super/Duo/Arcade/RX*, Cambridge/Londres, The MIT Press.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

# Jeux vidéo et informatique

Damien DJAOUTI

Université de Montpellier

## 1. INTRODUCTION

L'informatique est un des berceaux de naissance du jeu vidéo, et les deux mondes restent aujourd'hui intimement associés. Les premiers ordinateurs, ainsi que le développement de l'informatique en tant que science et industrie, remontent à la fin des années 1940. Durant la seconde guerre mondiale et la guerre froide, de nombreuses innovations et inventions ont posées les bases de l'informatique actuelle. En particulier, dans les années 1950, plusieurs universités autour du monde ont construit des ordinateurs destinés à des applications civiles (calculs scientifiques) et militaires (gestion de systèmes de défense). Ces premiers ordinateurs, dont les coûts de recherche et développement se chiffraient en millions de dollars, n'étaient clairement pas destinés à des usages récréatifs.

Et pourtant, dans plusieurs universités, quelques étudiants et étudiantes ont réussi à détourner ces ordinateurs pour y développer les premiers jeux vidéo connus à ce jour. Pour cela, ils ont été contraints de venir lorsque les machines n'étaient utilisées par personne : la nuit. Le résultat le plus marquant de ces nombreuses nuits blanches est *OXO* (jeu du morpion), un des premiers jeux vidéo. Créé en 1952 pour l'ordinateur EDSAC de l'université de Cambridge en Angleterre, il ne tourne que sur cette machine. L'influence d'*OXO* reste cependant limitée aux étudiants du campus de l'université britannique, car l'ordinateur EDSAC n'existe alors qu'en un seul exemplaire. Dix ans plus tard, en 1962, le jeu *SpaceWar!* est créé sur l'ordinateur PDP-1 du constructeur DEC. Grand succès commercial pour l'époque, 53 exemplaires du PDP-1 sont construits et vendus à des entreprises ou universités. Leurs employés et étudiants peuvent donc l'utiliser pour travailler, mais aussi, clandestinement, pour jouer à *Spacewar!* et aux quelques autres jeux disponibles. Grâce à cette diffusion à un public relativement large, bien que limité aux États-Unis,

*Spacewar!* est généralement considéré comme le premier jeu vidéo. S'il n'est pas techniquement le premier jeu vidéo à avoir existé, il est sans conteste le premier à avoir été suffisamment influent pour être considéré comme le point de départ de l'industrie du jeu vidéo. Il a notamment inspiré beaucoup d'étudiants, dont Nolan Bushnell, futur cofondateur d'Atari, ou encore Silas Warner, futur créateur de jeux vidéo emblématiques des premiers réseaux universitaires (*Empire*, *Conquest* et *Air Race* sur le réseau PLATO) puis des débuts de la micro-informatique (*Escape* et *Castle Wolfenstein* sur Apple II).

Mais l'informatique ne représente pas que le berceau de naissance du jeu vidéo. Comme nous allons le voir, les évolutions informatiques en matière de matériel et de logiciel ont grandement influencé l'histoire du jeu vidéo. Et elles continuent de le faire aujourd'hui. Ainsi, d'un point de vue culturel, l'informatique et le jeu vidéo sont deux mondes très proches, aux nombreux échanges aussi bénéfiques que réciproques.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *L'innovation matérielle comme moteur de l'évolution des jeux vidéo*

Depuis ses débuts, l'évolution des jeux vidéo est portée par les avancées en matière de technologie informatique. L'arrivée de nouveaux ordinateurs sans cesse plus performants, moins encombrants, et moins chers permet à plus de gens de pratiquer les jeux vidéo, mais aussi de les créer. L'exemple le plus marquant de cette démocratisation est l'arrivée des micro-ordinateurs au début des années 1970. On pense notamment au français Micral N en 1973 ou à l'américain Altair 8800 en 1975. À l'origine, aucun des constructeurs informatiques majeurs (IBM, HP, DEC, etc.) ne croyait à l'avenir de telles machines. Destinés au grand public, ces ordinateurs pas chers et peu encombrants ont donc été inventés et mis sur le marché par des start-ups. Le modèle qui a lancé la révolution et connu un véritable succès commercial est l'Apple II. Sorti en 1977, il s'est vendu à plus de 6 millions d'exemplaires, et même 16 millions d'exemplaires si on compte toutes les variantes de la gamme. Il fut suivi par d'autres ordinateurs tout aussi populaires : le Commodore PET (1977), les ZX80 (1980) et ZX81 (1981), le NEC PC-8801 (1981), le Commodore 64 (1982), le Thomson TO7 (1982), le ZX Spectrum (1982), la gamme MSX (1983), l'Amstrad CPC (1984), etc. et surtout l'IBM PC (1981) dont les évolutions et les clones ont posés des bases encore d'actualité dans la quasi-totalité des ordinateurs actuels.

La principale révolution technologique qui a permis l'apparition des micro-ordinateurs est l'invention du microprocesseur. Auparavant il fallait



des dizaines, voire des centaines de composants électroniques pour construire un ordinateur. Un microprocesseur rassemble les fonctions essentielles d'un ordinateur sur une seule puce mesurant quelques centimètres. Le perfectionnement de cette technologie a amené la création de microprocesseurs de plus en plus puissants pour une taille toujours plus réduite. Les ordinateurs à base de microprocesseurs sont donc rapidement devenus l'unique type d'ordinateur existant, qu'il s'agisse de supercalculateurs scientifiques, d'ordinateurs personnels, de smartphones, ou de bornes d'arcades :

L'avènement du micro-processeur :  
*Western Gun, Gun Fight et Space Invaders*

*Western Gun* est un jeu d'arcade créé en 1975 au Japon par Tomohiro Nishikado, pour la société Taito. Comme tous les autres jeux d'arcade de l'époque, le jeu est construit à base de composants électroniques dit TTL (*Transistor to Transistor Logic*). Le circuit électronique du jeu comporte de très nombreuses puces qui gèrent son fonctionnement. Après sa sortie au Japon, *Western Gun* a été acheté sous licence par l'américain Midway pour le diffuser aux États-Unis, une pratique courante à l'époque. Mais au lieu de sortir le jeu tel quel sur le continent américain, Midway a décidé de refaire le jeu en utilisant une nouvelle technologie : le microprocesseur, en l'occurrence un Intel 8080.

Cette version reprogrammée du jeu sort sous le titre de *Gun Fight* (1975) : c'est le premier jeu d'arcade à utiliser un microprocesseur. Ce jeu vidéo n'est donc plus le fruit d'un montage électronique complexe, mais bel et bien d'un véritable programme informatique exécuté par un ordinateur construit uniquement pour ce jeu. Au-delà de l'avancée technologique qu'il représente, *Gun Fight* a surtout permis à Nishikado de découvrir les microprocesseurs. Ce fut un véritable choc pour le créateur nippon, qui avait à son actif plusieurs jeux d'arcade électromécaniques et quelques jeux vidéo basés sur des circuits électroniques TTL. Il passe alors plus d'un an à s'auto-former à l'utilisation du microprocesseur Intel 8080. Puis, il utilise cette technologie révolutionnaire pour créer *Space Invaders* (1978), un des plus grands succès de l'histoire des jeux vidéo ! Cela incitera bien entendu tous les autres fabricants de jeux d'arcade à se tourner eux aussi vers les microprocesseurs, qui deviendront la norme dès 1978–1979. Le dernier grand jeu vidéo d'arcade à utiliser la technologie TTL est *Monaco GP* (1979) de SEGA, dont l'immense circuit électronique comporte plus d'une centaine de puces.

La taille et le coût réduit des microprocesseurs a également permis de fabriquer des ordinateurs destinés uniquement à jouer : les consoles de jeu vidéo. En effet, les consoles de jeux vidéo des années 1970 n'étaient pas des ordinateurs à proprement parler, mais de savants montages électroniques. Ainsi, il était impossible de leur ajouter de nouveaux jeux : par définition ces machines ne peuvent pas lire de nouveaux programmes. Une fois lassé des jeux de la

Magnavox Odyssey (1972) ou d'une des nombreuses consoles Pong (à partir de 1975), la seule solution était d'acheter une autre machine d'un modèle différent. La situation change en 1976 avec l'arrivée de la Fairchild Channel F, première console à utiliser un microprocesseur. Elle permet enfin d'acheter des cartouches de jeux permettant de renouveler l'intérêt ludique de la machine. Malheureusement, engluée dans la concurrence féroce des consoles Pong vendues à des prix dérisoires, l'onéreuse Channel F n'a pas connu de véritable succès commercial. Mais sa formule et ses idées révolutionnaires ont été reprises par Atari pour la VCS/Atari 2600 (1977), ainsi que par toutes les autres machines qui l'ont suivie : NES (1983), Mega Drive (1988), Game Boy (1989), etc. Même la PlayStation 5 (2020) est une héritière directe de cette révolution. D'ailleurs, les consoles actuelles sont aussi le fruit de plusieurs autres évolutions technologiques majeures, notamment l'arrivée du CD-ROM, de la 3D temps réel et d'internet. Au final, si beaucoup de facteurs différents influencent l'évolution des jeux vidéo, l'innovation technologique en est clairement un des principaux. Et c'est sans doute l'influence la plus visible de l'informatique sur les jeux vidéo. Mais c'est loin d'être la seule...

## ***2.2. L'innovation logicielle comme facteur de démocratisation de la création vidéoludique***

L'innovation matérielle nous donne tous les jours des appareils plus puissants. Mais que faire de cette puissance accrue? La réponse la plus évidente est de l'utiliser pour faire des jeux plus beaux, plus réalistes, plus grands, etc. Bref, des jeux plus complexes, et qui nécessitent donc plus de puissance de calcul. Mais il est aussi possible d'utiliser cette puissance pour tenter d'automatiser et de simplifier la création de jeu vidéo. Cela permet ainsi à des gens qui ne sont pas des experts en informatique d'en créer : graphistes, musiciens, écrivains, amateurs, etc.

En effet, à l'origine, la programmation informatique nécessitait de maîtriser des langages de programmation complexes et de bien connaître le fonctionnement matériel de la machine. Jusqu'à la fin des années 1970, les jeux vidéo, quels que soient leur support, étaient donc créés par de toutes petites équipes où le programmeur était roi. Même si une artiste dessinait un personnage sur papier, c'était à la programmeuse d'arriver à le transformer en code informatique pour que la machine l'affiche à l'écran. Avec la montée en puissance des ordinateurs sont apparus des logiciels permettant de créer des images, des sons, d'écrire du texte, de construire des niveaux, etc. directement sur

ordinateur. Tout d'abord réservés aux professionnels, ces outils sont par la suite devenus accessibles au grand public grâce à l'arrivée des micro-ordinateurs.

En parallèle, cela contribue à la mise en place d'un accompagnement de plus en plus efficace de la part des constructeurs de matériel envers les développeurs de jeux vidéo. Par exemple, au début des années 1990, les créateurs de jeux sur des consoles comme la Super Nintendo et la Mega Drive doivent se débrouiller avec très peu de soutien de la part des constructeurs. La plupart des « studios tiers » (c'est-à-dire n'appartenant pas à des constructeurs de consoles) ne reçoivent pour seule aide qu'une documentation technique laconique. C'est à eux d'élaborer leur propre matériel et logiciel de développement. Du coup, certaines entreprises se spécialisent dans la création de kits de développement officiels pour consoles, qu'elles revendent ensuite aux studios tiers. On pense notamment à SN Systems et à Cross Products, toutes deux britanniques. En 1994, quand Sony entre dans le secteur du jeu vidéo avec la première PlayStation, il adopte une attitude radicalement différente. Tout d'abord, il rachète SN Systems, à qui il confie la création d'un kit de développement PlayStation facile d'utilisation. Sony fournit ensuite ces outils à tous les studios tiers qui souhaitent créer un jeu pour sa console. Le constructeur crée même une branche destinée au support technique et à l'accompagnement des studios tiers, fait alors inédit dans l'industrie. Il y a bien évidemment une raison commerciale à cette attitude : contrairement à Sega et Nintendo, à l'époque Sony ne possède pas en interne d'équipe de développement de jeux vidéo. L'entreprise se repose donc uniquement sur des studios tiers pour alimenter la PlayStation en titres de qualité. Mais cela est aussi lié à une différence culturelle. Sega et Nintendo sont des sociétés qui opèrent depuis leurs débuts dans le secteur du divertissement, tandis que les ingénieurs et ingénieures de la PlayStation viennent en grande partie de la division informatique de Sony. On peut donc voir dans cette attitude un héritage de la culture de l'industrie informatique : quand un constructeur d'ordinateurs vend une machine à un autre professionnel, il fait tout pour l'accompagner et le soutenir (moyennant finances). À l'inverse, dans l'industrie du divertissement, quand un constructeur vend ou licencie sa plateforme à une autre société, il le laisse se débrouiller tout seul... En 2001, quand Microsoft, un géant de l'informatique, entre sur le marché des consoles avec la Xbox, il adopte d'ailleurs une attitude similaire à celle de Sony sur ce point.

### Étude de cas : la création de niveau pour *Super Mario Bros.*

En 1985, la création des niveaux pour le premier *Super Mario Bros.* sur NES est un processus complexe. Tout d'abord, le *level designer* dessine les niveaux du jeu sur papier millimétré. Ensuite, il donne ces dessins au programmeur qui va devoir les traduire manuellement en code informatique, case par case. Une fois ce long travail terminé, le programmeur assemble le logiciel de jeu et le transfère sur une puce électronique. Cette puce électronique est ensuite soudée sur une cartouche NES, qui peut alors être insérée dans une console pour que le *level designer* puisse (enfin) tester si son niveau est amusant à jouer. Pour chaque modification, il faut repasser par ce long processus. On n'imagine pas alors le temps passé à créer les excellents niveaux de ce titre fondateur.

Trente ans plus tard, en 2015, Nintendo publie *Super Mario Maker* sur Wii U, qui permet au joueur de créer très facilement des niveaux pour *Super Mario Bros.* Tout se fait de manière visuelle et intuitive, sans avoir à programmer, et le joueur peut immédiatement tester sa création. Au lieu d'être utilisée pour afficher des graphismes réalistes, la puissance de calcul de la Wii U permet ici de faciliter grandement la création de niveau pour l'emblématique série de jeux de plateforme.

L'aboutissement de cette logique de simplification de la création de programmes informatique se retrouve dans les nombreux logiciels permettant de développer des jeux vidéo sans avoir à écrire de code informatique, uniquement en assemblant des « blocs » de manière visuelle. Cela permet notamment d'initier des enfants à la création de jeux vidéo (*Scratch*). Mais c'est aussi très répandu dans l'industrie professionnelle du jeu vidéo (*Unreal Engine* et ses *BluePrints*). Certains de ces outils ont grandement contribué à la diversité culturelle des jeux vidéo, en permettant à des artistes d'en créer pour s'exprimer, ce qu'ils n'auraient sans doute pas pu faire s'il leur avait fallu programmer le jeu à partir de zéro, sans l'assistance de ces outils de création<sup>1</sup>.

### 2.3. Échanges culturels entre informatique et jeu vidéo

L'informatique représente un apport culturel important pour le monde des jeux vidéo. On peut notamment penser aux nombreux « jeux pour informaticiens » : des titres où programmer est le principal moyen d'action du joueur. Certains titres sont destinés à apprendre de véritables langages de programmation : *RoboCode* (2001), *CodinGame* (2012), *CodeCombat* (2013), etc. Mais d'autres jeux sont purement récréatifs et ne se basent sur aucun langage informatique connu. Leur intérêt provient donc uniquement du défi ludique

---

1. Voir le chapitre de Pierre-Yves Hurel : « Créer des jeux vidéo : une pratique culturelle et éducative ».

qu'ils offrent : *Robot's Odyssey* (1984), *Lightbot* (2008), *Human Resource Machine* (2015), *Shenzhen I/O* (2016), *TIS-100* (2015), etc.

On pense aussi à toute la culture hacker, présente dans nombre de jeux vidéo, mais aussi de films, séries, romans, bandes dessinées, etc. Bien que rarement traitée de manière réaliste, la notion de « *hacking* », que l'on pourrait traduire par « bidouillage », est un pan important de la culture informatique. Elle a notamment été popularisée par l'ouvrage *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (Steven Levy, 1984). Ce livre dresse le portrait de nombreux pionniers de l'informatique, dont les contributions et l'influence résulte d'expérimentations personnelles et souvent clandestines. Par exemple, on y retrouve l'épopée du groupe d'étudiants du MIT qui dans les années 1960 a créé plusieurs jeux, dont *Spacewar!*, en utilisant les ordinateurs de leur université pendant la nuit. La culture hacker recouvre un spectre très large, allant des pirates informatiques à des mouvements plus constructifs comme ceux du logiciel libre et de l'*open source*. Depuis le début de leur histoire, de nombreux jeux vidéo sont créés sous une licence libre permettant à tous d'en lire le « code source », et donc de comprendre comment ils ont été créés. C'est un excellent moyen d'échanger du savoir entre créateurs de jeux, mais aussi de permettre aux débutants de progresser. Cela est particulièrement important pour les outils de création mentionnés précédemment. Par exemple le studio Id Software, célèbre créateur des séries de jeux *Wolfenstein 3D* (depuis 1992), *Doom* (depuis 1993) et *Quake* (depuis 1996) publie ses moteurs de jeu en *open source*. Pourtant, ces outils logiciels représentent le summum de la technologie lors de leur sortie. D'ailleurs, le studio commercialise sa technologie aux autres studios. Mais au bout de quelques années, ils deviennent accessibles à tous. Cela permet ainsi au jeu vidéo d'influencer à son tour le monde de l'informatique :

Quand le jeu vidéo influence l'informatique :  
« *It runs Doom* » et *Deepmind*

Les échanges entre le monde du jeu vidéo et celui de l'informatique sont nombreux, et fonctionnent dans les deux sens. Par exemple un défi technique très populaire chez les programmeurs en informatique à qui on confie un nouveau matériel est de modifier le code source du jeu *Doom* (1993) pour qu'il tourne dessus. C'est le mouvement « *It runs Doom* ». Cela est bien entendu possible grâce au fait que le code source du jeu soit sous licence libre depuis 1997. *Doom* est donc un des jeux tournant sur la plus grande panoplie de matériel informatique au monde, qu'il s'agisse d'ordinateurs, de consoles, de supercalculateurs, de grilles de calcul scientifique dans le cloud, d'appareils photo ou même de tests de grossesse électroniques ! (Cf. <https://itrunsdoom.tumblr.com/>.)

Dans un registre plus sérieux, les jeux vidéo sont aussi un excellent terrain d'expérimentation pour la recherche scientifique en informatique. Par exemple, la société britannique DeepMind est un des leaders de l'intelligence artificielle, rachetée en 2014 par Google. Parmi ses nombreux programmes, on retiendra *Agent57*, qui a appris tout seul à jouer à des jeux Atari 2600. Mais aussi *AlphaStar*, qui a réussi à atteindre le statut de « GrandMaster » sur le serveur européen de *StarCraft II* en 2019. Hasard ou non, le co-fondateur et CEO de Deepmind, Demis Hassabis, a commencé sa carrière en créant des jeux vidéo : chez Bullfrog (*Syndicate*, *Theme Park*), chez Lionhead Studios (*Black & White*), puis dans son propre studio Elixir (*Republic: The Revolution*, *Evil Genius*).

Enfin, le jeu vidéo est une source d'influence importante, et contribue à susciter des vocations d'informaticien et d'informaticienne pour de nombreux jeunes. En effet, quand l'on interroge des informaticiens, qu'ils travaillent dans l'industrie ou dans la recherche scientifique, il n'est pas rare qu'ils mentionnent avoir découvert l'informatique grâce aux jeux vidéo. Parfois, c'est même l'envie de créer leurs propres jeux qui les a incités à se lancer dans la programmation. Et une fois qu'ils ou elles ont appris à programmer, de nombreux champs d'applications s'offrent à eux : informatique industrielle, bancaire, communication, etc. Les salaires y sont d'ailleurs généralement plus attractifs que ceux de l'industrie du jeu vidéo. C'est sans doute une des raisons qui explique que des employés de Google ont créé une version de *Pac-Man* jouable sur la page d'accueil du moteur de recherche pour fêter les 30 ans du titre, ou encore qu'ils aient temporairement déployé une version spéciale de *Google Maps* aux graphismes basés sur le premier *Dragon Quest* sur NES ! Ne s'agit-il pas de la meilleure illustration des nombreux échanges culturels et technologiques entre le monde du jeu vidéo et celui de l'informatique ?

### 3. EN RÉSUMÉ

- L'informatique est un des berceaux de naissance du jeu vidéo.
- L'innovation technologique de l'informatique est un moteur d'évolution des jeux vidéo : elle leur permet de devenir plus grands, plus beaux, plus complexes, etc.
- La puissance accrue des machines permet aussi de démocratiser la création de jeux vidéo. Elle devient ainsi accessible à des personnes ayant peu, voire pas du tout, d'expérience en matière d'informatique.
- On recense de nombreux échanges culturels réciproques entre jeu vidéo et informatique : culture hacker (mouvement *open source*, etc.), recherche

scientifique (intelligence artificielle, etc.), mêmes internet populaires (*yes, but can it run Doom?*, etc.), etc.

– De nombreux informaticiens et informaticiennes ont découvert l’informatique grâce aux jeux vidéo. En retour, le travail de chaque nouvelle génération d’informaticiens contribue à l’évolution technologique des jeux vidéo, émerveillant des enfants qui découvriront à leur tour l’informatique par le prisme vidéoludique. Pour certains d’eux, cela suscitera des vocations d’informaticiens, perpétuant ainsi ce cercle vertueux.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Ce livre vous permettra d’explorer en détail la création des premiers jeux vidéo, qu’il s’agisse de montages électroniques, de jeux informatiques affichés uniquement via une imprimante, ou de véritables jeux vidéo au sens où nous l’entendons aujourd’hui.

DJAOUTI D. (2019), *La Préhistoire du jeu vidéo*, Éditions Pix’n Love.

Ce livre retrace avec détail et minutie l’histoire du réseau informatique PLATO (1960–1994), un ancêtre et concurrent d’internet qui a été le précurseur de bien des domaines aujourd’hui courants : forums, emails, jeux vidéo multijoueurs, écrans tactiles, etc.

DEAR B. (2017), *The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the PLATO System and the Dawn of Cyberculture*, Pantheon.

Ce livre raconte l’histoire du constructeur Commodore, célèbre pour les ordinateurs Commodore 64 et Amiga. Mais Commodore était aussi le propriétaire de MOS Technology, l’entreprise qui a conçu et mis sur le marché le 6502, un microprocesseur 8-bits puissant mais très peu cher. Le livre aborde donc l’histoire de ce microprocesseur révolutionnaire, qui se retrouve à la base de beaucoup de machines de jeu emblématiques : Atari 2600, Apple II, NES, Commodore 64, etc.

BAGNALL B. (2006), *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*, Variant Press.

La biographie officielle de Tomohiro Nishikado, créateur de *Space Invaders* et de *Western Gun*, entre autres. Vous y découvrirez beaucoup de détails sur sa découverte des microprocesseurs, et sur la manière dont cette technologie s’est invitée dans le monde du jeu vidéo d’arcade.

GORGES F. (2018), *Space Invaders — Comment Tomohiro Nishikado a donné naissance au jeu vidéo Japonais!*, Omaké Books.

Ce livre décortique l'architecture de trois consoles emblématiques de la génération 8 bits : la Nintendo NES (1983), la Sega Master System (1985), et la NEC PC-Engine (1987). Vous y découvrirez en quoi ces consoles de jeux vidéo sont tout simplement des ordinateurs, avec des spécificités destinées à réduire leur coût de production et donc les rendre accessibles à bien plus de foyers que les micro-ordinateurs.

POGGIASPALLA G. (2015), *Machines de jeux : Architecture des consoles de jeux vidéo — Génération 8 bits*, Books On Demand.

Dans cette vidéo, Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka, *codesigner* de la plupart des titres emblématiques des séries *Mario* et *Zelda*, expliquent en détail le processus de création des niveaux pour le premier *Super Mario Bros.*, sur papier millimétré.

NINTENDO (2015), *Design History of Super Mario Maker, E3 2015*, <https://www.youtube.com/watch?v=PhBJq9pc4qo?>

Entre autres sujets, ce livre aborde la stratégie de Sony pour entrer sur le marché du jeu vidéo, et notamment le recrutement et l'accompagnement de studios tiers. Un chapitre est également consacré à l'histoire de SN Systems, de ses premiers kits de développement officiels à la réalisation des outils officiels de développement PlayStation pour Sony.

DJAOUTI D. et MONTERRIN R. (2016), *La Guerre des 32 bits : PlayStation vs Saturn*, Éditions Pix'n Love.

À mi-chemin entre l'essai et le manifeste, ce livre illustre à merveille comment l'utilisation de la puissance accrue des machines pour faciliter la création de jeux vidéo permet de la rendre accessible à un public de plus en plus varié. Le jeu en devient donc un formidable moyen d'expression personnelle, contribuant ainsi à enrichir les jeux vidéo en tant que culture.

ANTHROPY A. (2012), *Rise of the Videogame Zinesters*, Seven Stories Press.

Ce livre de référence détaille l'histoire des premiers hackers américains, et notamment ceux qui ont détournés les ordinateurs de leurs universités pour y créer des jeux. Il raconte aussi l'histoire des pionniers de la micro-informatique, tels que l'Altair 8800 et l'Apple II, et des premiers studios américains à créer des jeux pour ces machines.

LEVY S. (1984), *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Anchor Press/Doubleday.



Ce chapitre d'ouvrage revient plus en détail sur l'influence du mouvement *open source* et du logiciel libre dans l'histoire du jeu vidéo.

DJAOUTI D. (2013), « Influence du libre dans l'histoire du jeu vidéo », in PALOQUE-BERGES C. et MASUTTI C. (éd.), *Histoires et cultures du Libre. Des logiciels partagés aux licences échangées*, Éditions Framasoft, p. 197–227.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Scratch 3.0* (2019), SCRATCH FOUNDATION, *Multi-plateformes (HTML5)*. Conçu par le Lifelong Kindergarten Group du MIT Media Lab.

Sans conteste un des meilleurs outils pour faire découvrir la création de jeux vidéo à des débutants, quel que soit leur âge. Ce logiciel *open source*, dont la première version remonte à 2002, est très largement utilisé à travers le monde pour enseigner la programmation informatique aux enfants. Reposant sur la technologie HTML5, il est utilisable sur tout appareil pouvant se connecter à internet. Fidèle à la tradition du logiciel libre, les quelques 80 millions de réalisations partagées sur le site de Scratch sont *open source*.

*Human Resource Machine* (2015), TOMORROW CORPORATION, *Windows, MacOS, Linux, Wii U, iOS, Android, Switch*. Conçu et réalisé par Kyle Gabler, Kyle Gray et Allan Blomquist.

Un excellent jeu de puzzle qui vous demandera d'automatiser des tâches dans un environnement de travail de bureau, le tout de manière visuelle. Sans vous en rendre compte et de manière très ludique, vous manipulerez des notions qui renvoient à l'assembleur, famille de langage de programmation informatique la plus ancienne et la plus complexe. Si le jeu n'enseigne aucun langage réel, il est très bien conçu et débarrasse la programmation informatique de toutes les contraintes qui rebutent les novices (syntaxe, etc.) pour se concentrer sur ce qui est le plus stimulant intellectuellement : la résolution de défis reposant uniquement sur la logique.

*Vintage Game Shop* (2016), LudoScience, *Web, Android, iOS*. Conçu et réalisé par Dr. Ludos.

Ce jeu documentaire vous permettra de découvrir l'histoire du jeu vidéo (période 1972–1998) à travers une soixantaine de jeux et machines emblématiques. En parcourant ainsi rapidement l'histoire, vous verrez l'influence de l'évolution technologique sur les jeux en eux-mêmes : premiers jeux d'arcade et consoles basés sur des composants TTL, premiers circuits intégrés (consoles Pong), premiers microprocesseurs (Channel F), augmentation de la puissance de calculs des microprocesseurs centraux des machines (8 bits, 16 bits, 32 bits, 64 bits), etc.

*MetaHuman Creator* (2021), EPIC GAMES, *Windows*. Conçu et réalisé par Epic.

Voici un excellent exemple de l'apport de la recherche en informatique, notamment en intelligence artificielle et en *cloud computing*, pour améliorer les jeux vidéo. *MetaHuman Creator* est un outil de création de personnages virtuels hyper-réalistes, qui s'appuie sur des réseaux de neurones hébergés dans une infrastructure *cloud*. Le logiciel permet de créer en seulement quelques minutes des personnages virtuels graphiquement à la pointe de l'art en matière de réalisme. En comparaison, atteindre un tel degré de réalisme avec un outil de modélisation 3D standard nécessiterait des dizaines d'heures de travail manuel par un artiste 3D expérimenté. Les personnages créés avec *MetaHuman Creator* sont ensuite utilisables directement dans *Unreal Engine*, un des moteurs de jeu les plus utilisés dans l'industrie.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- AKAGAWA R. (2013), *La Révolution PlayStation — Les Hommes de l'ombre*, Éditions Pix'n Love.
- BAGNALL B. (2006), *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*, Variant Press.
- CAMPBELL-KELLY M. (2003), *Une histoire de l'industrie du logiciel : Des réservations aériennes à Sonic le Hérisson*, Vuibert.
- DEAR B. (2017), *The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the PLATO System and the Dawn of Cyberculture*, Pantheon.
- DJAOUTI D. (2019), *La Préhistoire du jeu vidéo*, Éditions Pix'n Love.
- GORGES F. (2018), *Space Invaders — Comment Tomohiro Nishikado a donné naissance au jeu vidéo Japonais!*, Omaké Books.
- KENT S. (2001), *The Ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press.
- KING B. et BORLAND J. (2003), *Dungeons and Dreamers*, Osborne/McGraw-Hill.
- KUSHNER D. (2003), *Les Maîtres du jeu vidéo*, École des Loisirs.
- LEVY S. (1984), *L'Éthique des hackers*, Globe.
- MOUNIER-KUHN P. (2010), *L'Informatique en France de la Seconde Guerre mondiale au Plan Calcul — L'Émergence d'une science*, Presses de l'université Paris-Sorbonne.
- POGGIASPALLA G. (2015), *Machines de jeux : Architecture des consoles de jeux vidéo — Génération 8 bits*, Books on Demand.
- SZCZEPANIAK J. (2014–2018), *The Untold History of Japanese Game Developers*, 3 vol., SMG Szczepaniak.
- WILTSHITE A. (2015), *Britsoft: an Oral History*, Read-Only Memory.

# L'industrie du jeu vidéo : vers une logique de plateforme?

Vinciane ZABBAN

Université Sorbonne Paris Nord

## 1. INTRODUCTION

L'importance économique et symbolique de l'industrie du jeu vidéo au sein des industries culturelles et créatives est aujourd'hui établie. En mettant en avant le fait qu'elle est native du numérique, on l'élève même parfois au rang de modèle pour les autres domaines de production artistique et culturelle qui font à leur tour face aux enjeux de la digitalisation (Benghozi et Chantepie, 2017). Ce secteur a pourtant connu de très conséquentes mutations liées au développement de l'économie numérique au cours des deux dernières décennies. Ces changements sont très largement liés à l'essor d'internet et aux évolutions en cascade que cette technologie a induit : du côté des modes de vie et des pratiques de consommation et de loisir (jeux en ligne, jeux sur mobiles, jeux sur réseaux sociaux, spectacularisation), des modèles économiques (*free to play*, *game as a service*), des modalités d'approvisionnement et de stockage (essor des plateformes de distribution dématérialisées), mais aussi des modes de diffusion des savoirs, de création et de production. En guise d'introduction à une approche socioéconomique de ce secteur, nous proposons de mettre en avant les enjeux spécifiques soulevés dans trois de ses dimensions : le tournant vers une industrie de service et vers une logique de plateforme, les ambiguïtés de la « globalisation », et enfin l'impact de ces transformations sur le travail et les trajectoires professionnelles dans ce secteur.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Une industrie de service qui tend vers une logique de plateforme*

Tout au long des deux dernières décennies, la production de jeux vidéo et son offre ont accompagné les évolutions des techniques numériques et la diffusion de plus en plus massive de leurs usages : en particulier ceux

d'internet et de ses pratiques sur supports mobiles. On a ainsi assisté à une mutation des formes et des domaines marchands du jeu vidéo : la conception économique du jeu vidéo a évolué vers celle d'un service ludique dont il faut accompagner l'évolution dans le temps. Cette tendance débute avec les jeux en ligne, dont on monnaye l'accès sous forme d'abonnement ou à certains contenus, mais elle s'installe ensuite plus durablement, et cela, y compris dans les jeux solos, sous la forme d'extensions qui sont proposées aux joueur-euses après la sortie initiale. Elle est cohérente avec la tendance des grands éditeurs à assurer leurs revenus par le développement et l'exploitation sur le long terme de propriétés intellectuelles ou de franchises et licences à succès. L'orientation vers une logique de service est enfin permise par l'essor de la dématérialisation et le développement de plateformes de distribution (« *stores* ») spécialisées (Steam, Epic, plateformes de consoliers), comme généralistes (Apple, Android). L'impact de cette évolution est important et altère à plusieurs niveaux la chaîne de valeur du secteur. Il invite à regarder l'économie du jeu vidéo comme un écosystème et à tenir compte de la diversité des acteurs qui y sont impliqués, depuis la sphère de la production jusqu'à celle de la consommation.

Dans les économies de service, les consommateur-ices participent en effet activement à la construction de la valeur économique des biens, et c'est parfois même leur activité : par leur attention (publicité en jeu), par les traces qu'ils et elles produisent (*data analyse*), ou par leur production de contenu (informations, évaluations, vidéos), qui devient la source de revenu. De leur côté, les concepteur-ices de jeux vidéo ont dû faire évoluer leur processus de production et intégrer de nouveaux métiers liés à cette relation marchande particulière. Les nouveaux acteurs que sont les plateformes ont également fait leur entrée dans cet écosystème. Sans se substituer intégralement au modèle de production précédent, ce nouvel écosystème et ses processus sont devenus en une vingtaine d'années dominants.

La production est également un espace dans lequel les plateformes ont pris une place importante. L'essor récent des jeux indépendants doit d'abord beaucoup à l'existence et à la politique commerciale de certaines plateformes de distribution, telles que Steam, mais l'une des autres raisons pour lesquelles le « jeu indé » a pu émerger ces dernières années, est la popularisation et l'accès facilité à la création de jeux ou du moins au prototypage que permettent des plateformes de développement telles que *Unreal Engine* ou *Unity* ainsi qu'à d'autres logiciels de création intermédiaires (de modélisation par exemple). Diffusée gratuitement auprès des étudiant-es, particulièrement adaptée au mobile, la plateforme *Unity* a aussi su construire une communauté d'utilisateurs

qui procure formation et entraide, et propose un marché d'outils de développement intégré (Nicoll et Keogh, 2019). Ces outils constituent aujourd'hui des espaces centraux pour coordination entre les métiers de production (Whitson, 2018). L'industrie du jeu vidéo n'est d'ailleurs pas la seule désormais à s'appuyer sur ces technologies, qui intéressent aussi par exemple l'animation, l'architecture ou encore la mode. Les outils de création connaissent aussi un succès plus large via la diffusion d'outils de création plus grand public, souvent adressés à des audiences de fan. Leur usage amène, à l'instar de Pierre-Yves Hurel à questionner la création de jeu vidéo comme une activité culturelle en soi, à l'image par exemple de la pratique musicale (Hurel, 2020).

### L'écosystème de production du jeu vidéo et ses mutations récentes

Résultant en partie de son histoire socio-économique (Blanchet et Montagnon, 2020), l'organisation de la production de jeux vidéo est fondée sur un modèle éditorial. Les éditeurs et les fabricants de matériel (consoles et autres supports de jeu) conservent un pouvoir important sur l'offre, notamment vis-à-vis des studios tiers qu'ils financent et au sein desquels sont produits la plupart des jeux. L'arrivée d'internet a ouvert l'opportunité pour ces derniers de s'émanciper des circuits classiques et de devenir leurs propres distributeurs. Mais la distribution dématérialisée a aussi et surtout vu arriver presque simultanément les nouveaux intermédiaires que sont les plateformes marchandes de distribution.

L'une de ces évolutions récentes marquantes, encore en cours de développement, est la marchandisation du spectacle vidéoludique ou spectacularisation du jeu vidéo. L'essor de l'esport en est le cas le plus exemplaire, mais c'est aussi l'arbre qui cache une vaste forêt de pratiques de vidéastes plus ou moins professionnalisées et monétisées. En produisant des vidéos sur leurs sessions de jeu, ou en les partageant sur des plateformes spécialisées ou généralistes, les consommateurs participent très certainement à accroître la valeur marchande des jeux qu'ils consomment, et ce faisant, à ce que certains chercheurs désignent comme un phénomène de « plateformisation de la production culturelle » (Nieborg et Poell, 2018).

## 2.2. *Extension des domaines marchands du jeu vidéo et effets contrastés de la globalisation*

Suivant l'analyse qu'en propose Aphra Kerr (Kerr, 2017), nous comprenons ici le terme de « globalisation » du jeu vidéo dans plusieurs de ses sens, y compris dans celui d'extension des domaines du jeu : en effet, que l'on pense au succès du concept de *gamification* ou à l'extension des marchés et de la prise en compte des publics par le secteur, on peut s'entendre sur le fait qu'on constate un élargissement ces dernières années de ce domaine. « Jeu vidéo » est bien sûr un terme très générique, sa définition est délicate et il désigne dans les faits

une multitude de produits, de biens et de services très différents les uns des autres et qui s'insèrent dans les domaines les plus extraordinaires comme les plus ordinaires de notre quotidien. Tout le monde ne joue pas aux derniers titres des grands éditeurs du secteur, mais si on étend la définition du jeu à des formes plus banales, comme les jeux de patience ou les jeux sur navigateur et sur mobile, une portion très importante de la population joue, au moins occasionnellement (Ter Minassian *et al.*, 2021). Ici le développement d'internet, celui des usages des réseaux sociaux et des supports mobiles ont sans doute accru les occasions de jouer, mais ils ont surtout ouvert des opportunités aux mondes marchands. En effet, les jeux sur mobile par exemple, n'ont pas attendu les smartphones pour être développés et joués, pas plus que les femmes ni les seniors n'ont attendu les offres récentes pour se mettre à jouer. Ils et elles n'étaient cependant pas considérés comme faisant partie du secteur avant d'apparaître comme de potentielles cibles marchandes.

Le terme de globalisation s'applique aussi et surtout à la dimension internationale des productions. Le jeu vidéo est concerné à plusieurs titres par la division internationale du travail : externalisation de certaines parties de la production, et notamment des tâches d'assurance qualité ou de support (Ozimek, 2019). Sur des projets de grande ampleur développés par les plus gros éditeurs, cette partition géographique peut aussi avoir lieu en interne et, au plus fort du temps de production voir les studios aux deux bouts du monde se passer le relais pour assurer la continuité de la production sur 24 heures. Dans l'économie des jeux en ligne par ailleurs, la division sociale et internationale du travail a aussi établi une distinction entre ceux qui payent pour jouer et ceux qui jouent pour gagner leur vie, comme l'ont montré les travaux sur les « *gold farmer* » (voir encadré p. 8).

Dans un contexte de dématérialisation important, on observe d'intéressants effets de changement d'échelle : même les plus petites productions françaises peuvent aujourd'hui trouver des marchés à l'autre bout du monde. Accéder à des marchés lointains, comme la Chine ou l'Amérique du Sud par exemple, est aujourd'hui chose facilitée, y compris pour de petits studios, mais cet objectif nécessite de la part des développeurs une adaptation forte aux spécificités culturelles des marchés visés, qu'elles soient légiférées ou dépendent des goûts identifiés des consommateur-ices. L'importance d'une relocalisation des dimensions sociales et culturelles des jeux vidéo pour leur bonne réception invite à reformuler — sans la remettre en cause — la critique qui a été adressée aux productions vidéoludiques de la fin des années 1990 comme vecteur d'un discours globalisant appuyé sur un modèle capitaliste, militariste et masculiniste (Dyer-Witheford et De Peuter, 2009).

### Industrie du jeu vidéo et territoires

Parallèlement à l'internationalisation du secteur, on observe des logiques de développement ancrées localement, et attachées à des territoires spécifiques. L'environnement de la production d'un jeu vidéo n'est pas anodin. Un ensemble de recherches conduites en sciences de gestion sur la ville de Montréal, qui a mis sur une politique très incitative pour la création d'emploi dans ce secteur, y identifie l'existence d'un *middleground* : lieu d'émulation créative, à l'interface entre l'*underground* des milieux artistiques et les milieux plus institués (*upperground*) (Grandadam *et al.*, 2013). En Australie, les travaux de John Banks et Stuart Cunningham montrent comment la scène « indépendantes » de Melbourne, « artistique » et celle de Sidney « commerciale » se positionnent très distinctement sur le marché du jeu vidéo, en fonction des dynamiques et des ressources propres à chaque grande ville (Banks et Cunningham, 2016).

En France, Hovig Ter Minassian s'intéresse également à partir des données de l'enquête TETRIS aux effets des politiques publiques de territorialisation (Ter Minassian, 2019). Si la production de jeux vidéo reste encore assez centralisée en France et concentrée en région parisienne, les studios et les formations se répartissent sur une part assez large du territoire. Cette distribution spatiale est en partie soutenue par des politiques incitatives, mais aussi par la création à l'échelle locale de collectifs (*clusters*) d'entraide professionnelle, qui relèvent fréquemment d'initiatives « par le bas », d'acteurs qui souhaitent encourager la production dans les localités auxquelles ils sont attachés. Les plateformes de distribution dématérialisée rendent de fait possible la coexistence de ces formes de production locales avec l'accès à un marché international.

### 2.3. Travailler dans l'industrie du jeu vidéo : à quelles conditions ?

Le jeu vidéo est une industrie de prototypes : chaque production est *a priori* innovante et son résultat à la fois unique et incertain. La production d'un jeu vidéo implique l'intervention de compétences variées, aussi bien artistiques que techniques et marchandes. Comme nombre de productions culturelles, elle est organisée en projets et très dépendante de la temporalité de ceux-ci. Celle-ci peut varier mais comprend en général une phase de création avec peu d'intervenants et une ouverture importante des possibles, suivie d'une mise en production, à partir de laquelle des forces supplémentaires de travail sont requises dans un temps très contraint. La gestion de la main d'œuvre, pour une industrie culturelle qui en revanche est exceptionnellement composée d'entreprises à visée pérenne, est complexe. Le coût humain de telles productions est par ailleurs considérable et requiert d'importants capitaux : les éditeurs financent ainsi souvent les projets de studios tiers qui sont soumis à un strict calendrier commercial et assument l'essentiel des risques. La complexification des produits a mené dans les grands studios à

une augmentation numérique des équipes et à une spécialisation croissante des tâches. Sur la production de certains jeux on peut ainsi voir des surfaces de travail où des centaines d'employés s'attachent pendant de longues périodes à des productions extrêmement spécialisées et assez peu créatives : on est loin dans ce cas de l'image excitante de l'entreprise de création de jeux que prônent certains acteurs.

La gestion de la production requiert à la fois rigueur et souplesse tout en se devant de garantir la coordination du travail et de laisser une place à la créativité. Elle doit aussi accommoder des processus et des temporalités qui se révèlent très distincts dans les domaines techniques et artistiques : dans cette optique les entreprises de toute taille ont largement adopté les méthodes de management et de conduite de projet dites « agiles ». Cependant, les ethnographies de studio révèlent que ces méthodes sont souvent insuffisamment adaptées à la contingence et à la nécessité de polyvalence de ces processus créatifs, qui mettent en tension les corps de métier et peuvent générer des situations de souffrance au travail (Besenval, 2021 ; Paberz, 2020). Ces dernières années ont aussi vu se développer une autre critique, très largement portée en interne de la culture d'entreprise dominante dans un certain nombre de studio : notamment car celle-ci, en s'appuyant sur une sociabilité professionnelle informelle, valorise le surtravail (culture du *crunch*) et un entre soi masculin, et cela dès l'entrée en formation (Johnson, 2013). Les données socio-démographiques tendent à conforter ce discours en indiquant en entreprise une représentation très faible de femmes, mais aussi de personnes racisées (Weststar *et al.*, 2019). En réaction à ce constat, des collectifs ont émergé pour favoriser une diversité plus grande au sein des studios et améliorer les conditions de travail en leur sein.

Accompagnant ces évolutions, les vingt dernières années ont vu apparaître les formations spécialisées aux métiers du jeu vidéo, qui comprennent à la fois des spécialisations dans des domaines existant par ailleurs (graphisme, programmation, son, ergonomie, gestion de production) et des formations à des métiers spécifiques au domaine comme celui de *gamellevel designer*, ou de *producer*. Bien que l'industrie recrute encore très largement des employés issus d'autres domaines (ingénieurs, artistes, etc.), l'arrivée massive sur le marché du travail de ces jeunes diplômé-es pose question : en effet leur nombre excède très largement les capacités d'emploi du secteur, finalement assez limitées, en particulier en France. La multiplication des formations est ainsi parfois dénoncée comme un facteur contribuant à une forme de précarisation de l'emploi dans ce secteur.



Un caractère marquant du travail dans le jeu vidéo est enfin la question de la possibilité et des formes de carrières au sein de ce secteur. Des salaires plus bas que la moyenne dans le secteur des nouvelles technologies et la difficulté des conditions de travail pourraient argumenter dans le sens d'une faible longévité : on ne ferait souvent que passer par l'industrie du jeu vidéo, sauf à tenter sa chance outre-Atlantique, où le nombre d'emplois et l'intérêt des postes proposés sont plus élevés. Globalement, les travaux à l'internationale soulignent néanmoins que le secteur est représentatif de la montée de la précarité dans les métiers intellectuels et créatifs. L'explosion du jeu indépendant dans le courant des années 2010 a de multiples causes, mais doit dans ce sens sans doute être reliée à la croissance progressive du nombre d'aspirants diplômés arrivant sur un marché du travail qui est de fait très étroit. L'attrait de l'indépendance correspond ainsi souvent à la recherche d'un emploi qui leur laisse une marge d'action créative, et de conditions de travail acceptables (Zabban et Ter Minassian, 2020).

#### La mise au travail des joueur-euses ?

« *Playbour* » ou « jouavail » : de nombreux travaux, en prenant acte de la participation des joueur-euses à la construction de la valeur marchande des jeux, ont pointé là une forme d'exploitation. Cette interprétation est discutée car elle laisse en effet de côté la perception des joueur-euses et la façon dont celles-ci décident de cadrer leur activité. Elle semble aussi indiquer que le jeu vidéo constitue ici une exception, quand en fait toute pratique de consommation ou presque nécessite le plus souvent un effort particulier et repose sur les contributions de ses audiences (pensons par exemple au déploiement du *self-service*, ou aux systèmes de prescription que sont les notes et avis, si répandus aujourd'hui).

Il en va autrement du terme « *playbour* » quand il désigne des activités consistant à gagner de l'argent en jouant, faisant état cette fois d'une autre forme de division internationale, sociales et économique du travail. Dans le courant des années 2000, l'échange d'argent réel contre des biens virtuels a attiré l'attention sur les « *gold farmers* » : souvent localisés en Asie ou en Amérique du Sud, qui produisent de la richesse en jouant pour la monnayer ensuite auprès de joueur-euses (Dibbell, 2007). Ces acteurs participent pleinement de l'économie des jeux, et les éditeurs peuvent avoir tout intérêt à fermer au moins partiellement les yeux sur leurs activités voire à l'intégrer au sein même de leur produit. Le travail de Bruno Vétel sur un jeu adressé à un public jeune montre ainsi que s'opère une partition socialement située entre les joueur-euses qui amène les moins fortunés à consacrer une partie de leur temps de jeu à gagner de quoi payer leur accès à celui-ci, et parfois un peu plus (Vétel, 2018).

### 3. EN RÉSUMÉ

- L'industrie du jeu vidéo a connu de **profondes mutations** liées à internet, et est majoritairement orientée aujourd'hui vers une **industrie de service**.
- Ces mutations amènent à une **logique de production dominante qui est celle de la plateforme** et impacte aussi bien le travail de conception, que la distribution marchande et la consommation contemporaine des jeux vidéo.
- Le secteur du jeu vidéo peut être considéré comme **globalisé** à plusieurs titres : parce que son domaine marchand tend à s'étendre, parce qu'il fait l'objet d'une **division internationale du travail**, et parce que ses différents acteurs sont parfois géographiquement très éloignés.
- Cette globalisation est contrastée par un **ancrage parfois très local aussi bien de la consommation que de la production**. Cette dernière est souvent ancrée dans les territoires, dépendante des milieux et des dynamiques créatives locales.
- **La conception d'un jeu vidéo est toujours celle d'un prototype** : elle fait intervenir des métiers à la fois techniques et artistiques. Elle présente un caractère fondamentalement incertain que ses acteur-ices tentent de contrôler, à la fois par des stratégies commerciales et par le recours à des méthodes de management de la créativité.
- **Les conditions de travail et de carrière dans l'industrie du jeu vidéo sont réputées difficiles**. À l'image des carrières artistiques, les revenus y sont faibles et les exigences élevées. Le recrutement y est encore aujourd'hui principalement blanc et masculin.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Les recherches sur les mondes de production du jeu vidéo se sont développées depuis une dizaine d'années. Pour en savoir plus sur les différentes approches de ces travaux, nous vous invitons à lire en langue française la revue de littérature parue récemment en introduction d'un dossier de revue dédié aux mondes de production du jeu vidéo dans la revue *Réseaux*. Cette lecture peut être complétée par celle de l'ouvrage de synthèse réalisé en 2017 par Aphra Kerr, et enfin celle de l'ouvrage collectif paru plus récemment, qui propose une collection de travaux récents rassemblés sous le terme de *Game Production Studies*.

ZABBAN V., TER MINASSIAN H. et NOÛS C. (2020), « Les Mondes de production du jeu vidéo. Logiques amateurs, artisanales et industrielles », in *Réseaux*, vol. 224, <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-9.html>.

KERR A. (2017), *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*, Routledge.

SOTAMAA O. et SVELCH J. (éd.) (2021), *Game Production Studies*, University of Amsterdam Press, <https://www.aup.nl/en/book/9789463725439/game-production-studies>.

Pour obtenir des données sur l'industrie, il est possible de se référer aux rapports produits régulièrement par les associations professionnelles. En France, le Syndicat des éditeurs de logiciel de loisirs (SELL) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) publient chaque année des états des lieux du marché (*L'essentiel du jeu vidéo*) et de l'emploi (*Baromètre du jeu vidéo*) dans le secteur. À l'internationale, outre les données de marché (*Essential Facts about the Video Game Industry*) produites par l'Entertainment Software Association (ESA), il existe également une enquête régulière menée par L'International Game Developers Association (IGDA), portant sur la démographie et les conditions de travail des professionnels (*Developpers Satisfaction Survey*). Citons aussi la parution d'un ouvrage de synthèse en langue française proposant une synthèse des principaux indicateurs économiques de ce secteur des industries culturelles. Enfin le projet TETRIS s'est attaché à enquêter entre 2016 et 2020 sur les acteur·ices de cette industrie (professionnels, formations) et une partie de ces résultats sont consultables sur le carnet hypothèse qui y est dédié.

BENGHOZI P.-J. et CHANTEPIE P. (2017), *Jeux vidéo : L'Industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?*, ministère de la culture — Département des études, de la prospective et des statistiques.

« TETRIS : Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo », in *Hypothèses*, <https://tetris.hypotheses.org/>.

## 5. BIBLIOGRAPHIQUE

BENGHOZI P.-J. et CHANTEPIE P. (2017), *Jeux vidéo : L'Industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?*, ministère de la culture — Département des études, de la prospective et des statistiques.

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados, Pix'n Love*.

BESENVAL M. (2021), « Résister dans les interstices : La Subversion au travail dans un studio de création de jeux vidéo », in *Sociologie du travail*, vol. 63, n° 1.

DIBBELL J. (2007), *Play Money: Or, How I Quit My Day Job And Made Millions Trading Virtual Loot*, BasicBooks.

DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press.

- GRANDADAM D., COHENDET P. et SIMON L. (2013), « Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal », in *Regional Studies*, vol. 47, n° 10, p. 1701–1714, <https://doi.org/10.1080/00343404.2012.699191>.
- JOHNSON R.S. (2013), « Toward Greater Production Diversity: Examining Social Boundaries at a Video Game Studio », in *Games and Culture*, vol. 8, n° 3, p. 136–160.
- JØRGENSEN K., SANDQVIST U. et SOTAMAA O. (2017), « From Hobbyists to Entrepreneurs: On the Formation of the Nordic Game Industry », in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 23, n° 5, p. 457–476.
- HUREL P.-Y. (2020), « Créer des jeux vidéo en amateur : La Prévalence de l'improvisation », in *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 143.
- KERR A. (2017), *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*, Routledge.
- NICOLL B. et KEOGH B. (2019), *Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, Palgrave Pivot.
- NIEBORG D.B. et POELL T. (2018), « The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity », in *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, p. 4275–4292.
- OZIMEK A.M. (2019), « Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers », in *Television & New Media*, vol. 20, n° 8, p. 824–835.
- PABERZ C. (2020), « Les Dessinateurs dans l'industrie du jeu vidéo en Corée du Sud : Un métier de passage ? », in *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 59, <https://doi.org/10.3917/res.224.0059>
- TER MINASSIAN H., BERRY V., BOUTET M., COLÓN DE CARVAJAL I., COAVOUX S., GERBER D., RUFAT S., TRICLOT M. et ZABBAN V. (2021), *La Fin du game ? : Les Jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais.
- TER MINASSIAN H. (2019), « Les Dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », in *Territoire en mouvement*, n° 42, <https://journals.openedition.org/tem/5539>.
- VÉTEL B. (2018), « Les Travailleurs pauvres du jeu vidéo », in *Réseaux*, vol. 208–209, n° 23, p. 195–228.
- WHITSON J.R. (2018), « Voodoo Software and Boundary Objects in Game Development: How Developers Collaborate and Conflict with Game Engines and Art Tools », in *New Media & Society*, vol. 20, n° 7, p. 2315–2332.
- WESTSTAR J., KWAN E. et KUMAR S. (2019), *Developers Satisfaction Survey 2019 — IGDA*, [https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019\\_Summary-Report\\_Nov-20-2019.pdf](https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf).

Analyser les contenus



# Penser le jeu vidéo comme forme d'expression

Sébastien GENVO

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Dès le début des années 1980 et jusqu'à aujourd'hui, il est courant de comparer le jeu vidéo à d'autres formes d'expression, notamment le cinéma, lorsqu'il s'agit de donner une légitimité artistique et culturelle au domaine. En 2012, il était par exemple possible de lire l'affirmation suivante sur le site du ministère de la Culture français :

Avec un chiffre d'affaires mondial (équipement et jeux) de plus de 52 milliards d'euros en 2011, le jeu vidéo est devenu la première industrie culturelle mondiale devant le cinéma et la musique enregistrée. Longtemps assimilé à un logiciel, le jeu vidéo est désormais reconnu comme une œuvre de l'esprit, dotée d'un contenu éditorial et artistique original. En tant qu'œuvres de création, les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés.

Cependant, cette affirmation interpelle lorsque l'on prend en considération les recherches menées au sein de l'ouvrage *Digital Play* (Kline *et al.*, 2003) qui montrent que l'industrie du jeu vidéo est en premier lieu à penser comme une industrie globalisée où il est habituel de voir une même œuvre produite conjointement dans plusieurs pays et distribuée à destination de plusieurs continents, ce qui impacte les types de contenus pouvant être distribués. Les auteurs de cet ouvrage s'interrogent notamment sur les valeurs qui seraient produites de façon dominante et majoritaire par cette industrie. Ils montrent que pour des raisons de contexte socio-historique de naissance, du public cible majoritaire sur lequel s'est construit le domaine dans les années 1980 et 1990 et de son modèle économique, les productions vidéoludiques ont favorisé la surreprésentation de valeurs liées à ce qu'ils nomment la « masculinité militarisée » : des thématiques liées au conflit, à la guerre, à la conquête, imposant certains types d'émotions qui ne nécessitent que peu d'adaptation

dans un cadre de circulation transnationale, comme la colère, la peur ou la violence. Ce genre de réflexion n'est pas isolé, puisqu'à la même époque, dans un article intitulé *The Sims: Grandmothers are cooler than trolls*, Gonzalo Frasca (2001a), chercheur pionnier des *game studies*, souligne que jusqu'alors les jeux vidéo avaient très peu traités de sujets liés à la réalité quotidienne, privilégiant des thématiques comme celles de l'*heroic fantasy* ou de la science-fiction.

Si l'on compare effectivement en termes de contenus les jeux vidéo au début des années 2000 avec le cinéma à un âge équivalent (les jeux vidéo ayant à ce moment 40 ans d'existence), il est frappant de voir que le cinéma à la fin des années 1930 proposait déjà de nombreuses œuvres fortes, diversifiées émotionnellement, grand public et abordant des thématiques sensibles du réel (par exemple *Le Dictateur* de Charlie Chaplin). Comparativement, très peu d'œuvres vidéoludiques pouvaient afficher les mêmes ambitions, du fait notamment des facteurs décrits par Kline *et al.* dans leur ouvrage, ces facteurs ayant restreint les possibilités d'expression de certaines thématiques. De plus, on pourrait se demander si, au-delà de ces facteurs externes liés à la production de l'œuvre, des facteurs internes, liés aux particularités de fonctionnement du médium vidéoludique, ne favoriseraient pas certains types de contenus, de valeurs par rapport à d'autres ? En effet, le jeu vidéo met en œuvre un impératif d'action (Genvo, 2009) qui nécessite d'inciter le joueur à agir, sans quoi l'œuvre ne peut se développer (à l'inverse du cinéma, où le film continue de se dérouler dans la salle même si le spectateur ne se sent plus impliqué dans le film, ce qui est un luxe que ne peut se permettre le jeu vidéo). Cela ne serait pas sans incidence sur les thématiques développées et les émotions que les univers vidéoludiques cherchent à exprimer. Comme l'indique Bernard Perron,

les notions de contrôle (ou la perte de celui-ci) et d'action sont au cœur de l'expérience du jeu vidéo. On comprend alors pourquoi la peur demeure l'émotion vidéoludique la plus exploitée. Elle est clairement orientée vers un objet et vers un but. C'est une émotion primaire et prototypique qui a une forte tendance à l'action. (Perron, 2005, p. 360.)

On comprend alors que les thématiques liées à la masculinité militarisée s'adaptent facilement à l'impératif d'action du jeu vidéo, ce qui peut également en expliquer leur fortune. L'impératif d'action et d'incitation de l'utilisateur rendrait-il difficile l'expression de certaines émotions dans le jeu vidéo ? Par exemple, la tristesse ne rendrait-elle pas trop apathique pour conforter le joueur dans une dynamique d'action ?



On peut cependant souligner que même si elles demeurent minoritaires, il y a toujours eu dans l'histoire de ce médium des productions alternatives au modèle dominant précédemment décrit (alternatifs en termes de contenus, de modèles socio-économiques, de publics visés). L'émergence de nouveaux modèles de production et de distribution au début des années 2010 a par exemple permis une certaine diversification des contenus et des types d'émotions suscitées, avec l'avènement de la scène du « jeu indépendant ». De façon plus ancienne, la scène de l'édition française dans les années 1980 a permis la production de jeux atypiques, comportant des thèmes ancrés dans le réel et culturellement localisés, contribuant à leur forger une identité singulière (voir Genvo et Blanchet, 2020). L'ensemble de ces réflexions autour des valeurs et représentations du monde véhiculées par le jeu, de ses enjeux culturels, de même que sa comparaison récurrente avec d'autres formes d'art incitent donc à se demander ce qui fait les spécificités du jeu vidéo au niveau des contenus véhiculés, mais aussi quant à la façon dont ils vont les transmettre pour faire sens, voire pour créer une émotion. Comment penser par exemple la part de jeu laissée à l'intervention du joueur dans la construction du sens et des valeurs résultant de son expérience ? En somme, quelles seraient les spécificités du jeu vidéo en tant que forme d'expression ?

## 2. ÉTUDE

### 2.1. Définir le game design

Si l'on doit interroger ce que les jeux vidéo expriment et la façon dont ils l'expriment, il faut en premier lieu prendre en considération qu'à la différence d'autres dispositifs numériques qui ne sont pas conçus pour le jeu, un jeu vidéo cherche avant tout à persuader son destinataire que « ceci est un jeu », pour reprendre une expression de Gregory Bateson (1977). En effet, comme l'a montré Jacques Henriot (1989), aucune structure n'est en elle-même et par elle-même ludique. Il suffit de voir un jeune enfant jouer pour se rendre compte que ses envies de jeu peuvent se porter sur tout et n'importe quoi, en privilégiant peut-être même davantage les objets qui ne sont pas nécessairement désignés comme étant des jeux par les adultes. Cependant, même s'il est possible de jouer avec un logiciel qui n'a pas été conçu pour être considéré comme un jeu, le *game designer*, lorsqu'il conçoit une structure de jeu (désigné par le terme *game* en anglais), va chercher à communiquer l'idée de jeu à autrui, en somme il va chercher à lui faire adopter une attitude ludique (désignée par le terme *play* en anglais). Pour le dire autrement, ce qui distingue un simulateur de conduite automobile utilisé en auto-école d'un jeu

comme *Gran Turismo* (Sony, 1997–2022), c’est le fait que ce dernier comporte des éléments incitant l’utilisateur à devenir joueur. Cependant, la réussite de ce processus de médiation ludique, visant à créer une signification partagée de jeu entre la structure et son joueur, n’est pas assurée. Les idées que l’on se fait de ce qui est ludique varient avec le temps, les cultures, les trajectoires biographiques des individus, leur contexte, les époques, les lieux, etc. Comprendre ce qui fait qu’un objet est reconnu comme un jeu revient alors à décrire de quelle façon celui-ci réussit à s’inscrire à certains égards dans des dimensions que l’on confère usuellement à l’activité dans un ici et un maintenant afin de signifier que « ceci est un jeu ». Pour cette raison, les jeux vidéo, en tant qu’industrie globalisée, doivent réussir à faire sens au sein de multiples cultures qui ne confèrent pourtant pas toutes les mêmes connotations à ce qu’est un jeu. De fait, les analyses développées par Frasca ou Kline *et al.* sur la présence dominante de certaines thématiques, de certaines valeurs dans les contenus des jeux vidéo montrent que des imaginaires façonnés dans un cadre de circulation transnationale par les industries culturelles se prêtent mieux que d’autres aux impératifs de globalisation du domaine. Pour le dire autrement, pour des acteurs de l’industrie comme Blizzard par exemple, il est plus simple de donner envie de jouer à des publics se situant sur plusieurs continents en mobilisant de l’*heroïc fantasy* (surtout après le succès de la trilogie du *Seigneur des anneaux* au cinéma à partir de 2001) que de mobiliser des mythes, des croyances ou récits issus d’une culture, d’une histoire locale ne s’étant que peu diffusée. On peut d’ailleurs souligner que dans la perspective d’imposer en Chine le jeu *World of Warcraft* (2004–2021), Blizzard avait produit en 2011 une extension mobilisant un imaginaire asiatique plus prononcé (*Mists of pandaria*), quitte à renforcer certains stéréotypes occidentaux sur celui-ci (la nouvelle race jouable étant alors un... panda). On le voit, faire œuvre de médiation ludique, c’est aussi façonner et forger certaines représentations sociales et culturelles du jeu, reflétant d’une certaine façon le contexte de production de l’œuvre.

Néanmoins, quels sont les éléments sur lesquels le *game designer* va travailler au sein d’une structure de jeu afin d’inciter l’individu à reconnaître qu’il s’agit d’un jeu et à adopter une attitude ludique ? Répondre à cette question nécessite aussi de se demander comment caractériser cette attitude. Que fait-on lorsque l’on dit que l’on joue ? Si l’on se réfère au pédopsychiatre D.W. Winnicott, lorsque l’individu joue, il entre dans une « aire intermédiaire d’expérience », qui se situe entre la fiction et la réalité : « Cette aire où l’on joue n’est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l’individu,

mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur » (Winnicott, 2018, p. 67). Si le joueur d'échecs s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décisions prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait par exemple se résumer à cette seule action pour qu'il puisse effectivement y avoir jeu. Comme le disent les amateurs de jeu d'échecs, il ne s'agit pas uniquement de pousser du bois. Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur doit faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résumaient pas uniquement à ce qu'ils sont, mais sans prendre pour autant le simulacre pour la réalité; il doit entrer dans un univers de sens singulier. Il va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régi à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours. Mais le joueur ne va pas non plus totalement s'abstraire de la réalité ordinaire, en ceci jouer ce n'est pas rêver, jouer c'est également faire.

On peut alors considérer que les attributs qui ont pour vocation de faire œuvre de médiation ludique, à faire entrer l'individu dans cet univers de sens singulier, constituent ce que nous appelons l'ethos ludique de l'œuvre (Genvo, 2013). Le concept d'ethos, issu de la rhétorique classique, désignait les traits de caractère que l'orateur devait montrer à l'auditoire pour donner de l'autorité à ce qu'il disait et garantir son discours. Jean-Jacques Boutaud (2008) précise que si l'ethos renvoie au travail de l'énonciateur pour construire son monde propre et le faire partager, il faut aussi prendre en compte qu'il s'agit de construire un univers où l'utilisateur peut « se retrouver » et évoluer « en connivence ». L'ethos serait alors à comprendre comme une notion porteuse « d'un système de valeurs » que l'on confère au jeu pour donner envie de jouer. L'ethos ludique peut prendre de nombreuses formes, en commençant comme on l'a vu par la thématique ou l'univers dans lequel va se dérouler le jeu. Cet ethos peut aussi être plus ou moins implicite selon la connaissance du joueur du genre ou du contexte de jeu. À l'époque des premiers jeux vidéo en bornes d'arcade, les limitations techniques imposaient un rendu graphique minimaliste et le caractère ludique de ces productions étaient loin d'être intégrées et acceptées par le public visé. L'ethos ludique se traduisait alors souvent dans l'habillage même des cabines ou de leurs interfaces, à l'image du jeu *Speedrace* (Atari, 1974) qui comportait volant et pédale d'accélération, pour donner envie au joueur de s'essayer à la compétition d'une course.

Mais puisque jouer c'est faire, il faut aussi caractériser la spécificité de l'action du joueur. Katie Salen et Eric Zimmerman (2003, p. 32–36) montrent notamment que dans le cas du jeu, l'action du joueur doit pouvoir avoir une

répercussion signifiante dans le déroulement des événements. C'est donc également la façon dont le joueur est amené à s'exprimer qui doit être prise en compte dans l'exploration du potentiel expressif des jeux. En somme, il faut étudier la jouabilité singulière proposée par un jeu, soit la façon dont le joueur peut faire l'exercice de « possibles » qui s'offrent à lui. Un jeu comme *Super Star Wars* (Acclaim Studios, Lucasfilm Games, 1992) pouvait par exemple présenter des séquences avec des jouabilités diversifiées (jeu de plateforme, jeu de course en *landspeeder*) tout en comportant un même ethos ludique lié à la franchise de Georges Lucas. Il est important de souligner que la jouabilité d'une structure de jeu va dépendre de l'individu auquel on s'adresse. En effet, pour faire l'exercice des possibles, il faut aussi avoir des compétences préalables pour pouvoir appréhender et maîtriser le système, ou être susceptible d'acquérir ces compétences pendant le jeu. Impossible de faire l'exercice des possibles, d'éprouver la jouabilité d'un jeu comme le *Monopoly* par exemple si l'on ne sait pas compter (raison pour laquelle il y a un âge minimum recommandé). L'intérêt de nombreux jeux reposent d'ailleurs sur la capacité du joueur à développer sans cesse ses compétences de jeu dans une optique de compétition. En somme, le fait d'adopter une attitude ludique dépend des idées que l'on se fait de ce qu'est un jeu et aussi des compétences ludiques dont on dispose, le *game designer* devant prendre en considération l'ensemble de ces aspects pour faire œuvre de médiation ludique.

## **2.2. Analyser la création de sens par le gameplay**

Les considérations précédentes sont valables pour tout type de jeu, numérique comme non numérique. Cependant, les jeux vidéo, du fait de leur support, induisent une spécificité qui est fréquemment désignée par le terme de « *gameplay* ». Le numérique permet en effet de faire la découverte des règles sans les connaître par avance. Impossible de jouer aux échecs sans en connaître les règles par avance si l'on manipule uniquement les pièces du plateau. En revanche, un jeu d'échecs sur ordinateur permettra de les découvrir par essais et erreurs, dans l'action même de jeu, en fonction de ce que nous permet la machine. Cette propriété de découverte dynamique de la structure de jeu dans l'action même de jeu renvoie au terme de *gameplay*. Il est important de souligner que cette notion est souvent mobilisée par les joueurs ou les professionnels pour désigner ce qui fait la qualité d'un jeu indépendamment de ses qualités techniques (beauté des graphismes, qualité sonore et musicale, etc.). Le *gameplay* est donc également considéré comme étant porteur d'émotions, de sens, de messages et de valeurs, tout en étant en interrelation avec

l'ensemble des autres éléments constituant le jeu. Nous renvoyons notamment le lecteur au chapitre de Guillaume Grandjean sur la relation entre *gameplay* et *level design* pour développer la façon dont le *gameplay* s'éprouve dans l'espace que découvre le joueur. Ces réflexions sur le *gameplay* comme vecteur de sens peuvent notamment renvoyer aux travaux de Ian Bogost (2007). Ce chercheur propose de développer la notion de « rhétorique procédurale » pour comprendre comment certains types de jeux vidéo (des jeux « persuasifs ») pourraient persuader d'un message leur destinataire à partir de la manipulation du système de règles.

Cela renvoie aussi à certains travaux de Gonzalo Frasca qui s'interroge sur la façon dont les jeux vidéo peuvent être employés pour stimuler une pensée critique à propos de problèmes personnels et sociaux. Dans ses travaux menés au tout début des années 2000, Gonzalo Frasca (Frasca, 2001b) propose de s'inspirer des techniques dramatiques du théâtre de l'opprimé, mises en place par Augusto Boal, pour concevoir des jeux incitant au débat parmi les joueurs. Pour résumer très brièvement, le théâtre de l'opprimé met en scène une situation d'oppression durant laquelle tout spectateur peut choisir d'intervenir pour remplacer un protagoniste et proposer sa propre solution au problème. Il s'agit alors de montrer comment la philosophie du théâtre de l'opprimé pourrait être appliquée aux jeux vidéo de façon à augmenter son potentiel pour éveiller les « consciences ». Selon lui, les jeux vidéo, en tant que système de simulation, sont tout à fait adaptés pour cela et pourraient favoriser des logiques d'empathie à partir de la manipulation de règles et de choix. C'est notamment en analysant les relations entre le thème du jeu, les objectifs conférés au joueur et les moyens qu'on lui donne que Frasca montre comment il est possible pour un jeu de développer une certaine vision du monde, de transmettre des valeurs ou un message. Cela incite notamment à développer un modèle d'analyse du *gameplay* pour pouvoir décrire la façon dont une structure de jeu va construire, souligner et exprimer une idée de jeu. En somme, il s'agit de comprendre comment un jeu va développer un « espace désirable possible d'interprétation » pour le joueur, pour reprendre une des définitions que Bogost donne à la vocation de la rhétorique.

En nous inspirant de l'approche sémio-narrative du linguistique A.J. Greimas, nous avons élaboré un modèle sémiotique du *gameplay* qui permet d'analyser la façon dont celui-ci cherche à structurer la production du sens ou des émotions chez le joueur (pour approfondir ce cadre d'analyse voir Genvo, 2009). Il faut cependant rappeler que c'est toujours en définitive le joueur qui décidera s'il considère bien un objet comme un jeu. Comme

l'indique Miguel Sicart en émettant une critique de la notion de rhétorique procédurale, le message transmis par un jeu doit être vu comme une conversation entre le jeu et les joueurs, qui ont leurs propres croyances et valeurs. Pour nous, cela vaut aussi par rapport à la perception de ce qui est ou non un jeu. Comme nous l'avons déjà relevé, chaque joueur a sa propre idée de ce qu'est le jeu, qui varie selon son contexte culturel, son éducation, son itinéraire biographique de joueur, ses compétences de jeu. Dans ce cadre, une réflexion sur les spécificités expressives du jeu vidéo doit prendre en considération la façon dont une structure de jeu est aussi ouverte à une part d'appropriation du joueur.

Afin de pouvoir analyser un *gameplay* donné, il faut tout d'abord prendre en considération que pour réaliser le projet ludique qu'il se fixe, le joueur va devoir acquérir un ensemble de compétences qui peuvent être réparties en quatre types, que l'on nomme des modalités du faire :

1. Le devoir-faire, qui fixe les objectifs à atteindre.
2. Le pouvoir-faire, qui fixe les possibilités d'action du joueur. Les jeux vidéo sont notamment parsemés d'objets qui permettent à l'avatar d'acquérir de nouveaux pouvoir-faire, le *shotgun* dans *Doom* (Id Software, 1993) ne permet pas le même type d'action que le bazooka par exemple.
3. Le savoir-faire est le type de compétence que les joueurs nomment plus habituellement le « *skill* ». Même si l'on peut faire quelque chose dans un jeu, encore faut-il savoir comment le faire. Par exemple, même s'il est possible de faire Paris–New York dans *Microsoft Flight Simulator* (Asobo Studio, 2020), impossible de faire décoller l'avion si l'on ne maîtrise pas la procédure. Les didacticiels sont notamment des séquences permettant d'assurer la connaissance des savoir-faire minimaux pour jouer. Afin d'assurer l'exercice des possibles et la jouabilité, il ne faut cependant pas que le joueur soit sans cesse surqualifié ou qu'il ne puisse jamais acquérir le savoir-faire nécessaire, la construction de la difficulté variant alors selon le jeu et le public visé.
4. Le vouloir-faire. Afin d'obtenir l'ensemble des précédentes compétences, encore faut-il que le joueur ait envie de poursuivre l'objectif qui lui est fixé. C'est sur la façon dont on donne envie de jouer que repose tout l'art du *game design* et cette compétence repose sur les trois précédentes. Il peut s'agir de s'interroger sur les valeurs proposées au joueur, par exemple à partir des objectifs qui lui sont fixés (a-t-on envie de s'engager dans un jeu où l'on nous invite à sauver pour la millième fois une princesse constamment en détresse?), ou se questionner sur l'intérêt des pouvoir-faire que propose un jeu par rapport à ses prédécesseurs (la promesse d'une liberté d'action toujours plus

grande est par exemple le pilier de nombreux jeux à monde ouvert), ou encore sur l'intérêt des défis que va devoir relever un joueur avide de mettre ses « *skills* » à l'épreuve (la série des *Dark Souls* de Fromsoftware en étant la parfaite incarnation). La structure de jeu va en somme dessiner une forme de « joueur-modèle » à qui elle s'adresse à travers les savoir-faire et valeurs qu'elle postule pour être actualisée.

Afin de pouvoir se représenter la conversation à laquelle invite une structure de jeu, il est important de relever que ces quatre compétences peuvent se répartir différemment selon qu'elle relève avant tout de la structure du jeu ou du joueur. Le schéma suivant permet de préciser cette répartition :

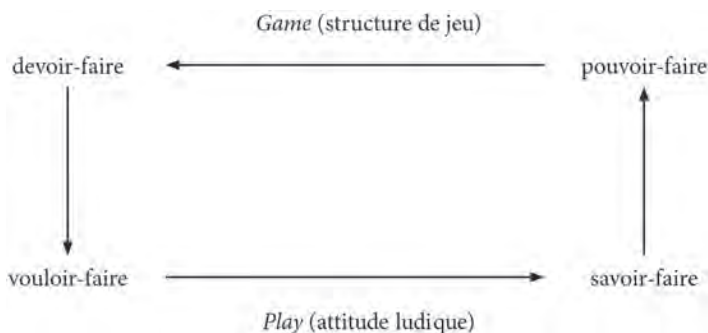


Illustration 1. Modèle sémiotique du *gameplay*

Comme le montre ce schéma, c'est la structure de jeu qui indique au joueur quels sont ses objectifs pour qu'il puisse progresser et c'est aussi elle, par l'intermédiaire des règles, qui lui indique ce qu'il peut faire. En revanche, le fait de vouloir jouer ou de posséder des compétences nécessaires relèvent du joueur. Il est important de concevoir l'acquisition de ces modalités du faire de façon dynamique et comme étant en interrelation. On peut en somme parler de boucle de *gameplay*. Chaque nouveau devoir-faire doit entraîner un vouloir-faire qui nécessite ensuite de posséder le savoir-faire nécessaire afin de mettre en œuvre le pouvoir-faire pour accomplir la tâche (et ainsi de suite). Notons aussi qu'il est possible d'être plus ou moins précis dans la représentation d'une boucle de *gameplay*. Le premier niveau de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) met en œuvre une boucle de *gameplay* dès ses premières secondes (il faut avancer, mais pour cela le joueur doit éviter un premier *goomba* en lui sautant dessus, ce qui implique de maîtriser au minimum le contrôleur de jeu, etc.). Mais il est aussi possible de se représenter le *gameplay* de façon plus macroscopique sur l'ensemble du niveau, voire du jeu (tout dépend du but de l'analyse du *gameplay*).

Nous allons à présent détailler, à partir du concept de jeu expressif, la façon dont l'ensemble des considérations précédentes peuvent être mises en application, ceci afin d'analyser les modalités de création de sens d'un jeu.

### 2.3. *Étude de cas : les jeux expressifs*

Comme nous l'avons indiqué en introduction, même si plusieurs auteurs font le constat de thématiques dominantes dans l'histoire des jeux vidéo, des contenus plus alternatifs ou marginaux ont toujours réussi à émerger. On peut retenir l'exemple des jeux de Muriel Tramis dans les années 1980 qui abordent la question de l'esclavage en Martinique, situant dès lors l'action dans un cadre réel et en référence avec une histoire locale (ce qui rentre en tension avec les logiques de globalisation de l'industrie de l'époque). Partant de ce constat, nous avons proposé au début des années 2010 le concept de « jeux expressifs ». Il s'agit avec cette notion de qualifier plus précisément les jeux qui proposent de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en permettant au joueur de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. L'intention était aussi de transmettre par ce genre de jeu des émotions sous-représentées dans les jeux vidéo (entre autres la tristesse ou l'empathie). Il s'agissait donc de trouver une notion pouvant servir de cadre analytique pour penser l'émergence de ce genre atypique de jeux dans l'histoire du médium vidéoludique (même si au cours de cette dernière décennie, l'émergence d'une scène dite indépendante en a facilité le développement). Le concept de jeux expressifs impose à ce titre plusieurs questionnements : comment faire considérer ces productions comme des « jeux » alors qu'elles vont à l'encontre des attentes habituelles liées aux jeux vidéo du fait de leurs sujets sensibles ? Le jeu, notamment dans l'industrie vidéoludique, est en effet avant tout synonyme de *fun* et de divertissement dans nos sociétés contemporaines. Comment impliquer émotionnellement le joueur, l'inciter à se reconnaître dans le jeu, tout en l'amenant à s'interroger sur les contenus sensibles développés ? Et quelle serait la part d'expressivité du joueur et de l'œuvre dans l'expérience ? Nous verrons comment certains éléments théoriques développés dans cette partie permettent d'apporter des éléments de réponse sur le plan de la conception, du *game design*, à partir de l'exemple du jeu *Lie in my heart* (LIMH) que nous avons développé et distribué en 2019.

LIMH propose au joueur de vivre une série d'évènements nous ayant touché il y a quelques années. La mère de notre fils, appelée Marie dans le jeu, a décidé de mettre fin à ses jours. Elle souffrait notamment de troubles



bipolaires, même si son acte ne peut se résumer à ces troubles. Au-delà du vécu de ce drame individuel et de l'interrogation sur les causes du drame, se posent dans le jeu les questions d'accompagnement de l'enfant dans cette épreuve tout comme celle de la résilience. Force est de constater que par rapport à d'autres médias, la forme biographique ou autobiographique n'est que très peu répandue dans les jeux vidéo, tout comme l'exploration de thématiques prenant place dans le quotidien. Cette approche est pourtant courante par ailleurs. Elle a parfois permis une plus grande reconnaissance institutionnelle et artistique d'autres supports comme la bande dessinée, que l'on pense par exemple à *Maus* de Art Spiegelman (1980) ayant remporté le prix Pulitzer. *LIMH* souhaitait donc aborder frontalement la question biographique dans le jeu vidéo en se confrontant à une difficulté : celle de vouloir transmettre des événements préétablis qui relèvent du témoignage tout en répondant à l'impératif de jouabilité auquel engage le jeu. Il s'agissait d'offrir notamment une forme de liberté de choix au joueur, en partie dans le déroulement des événements, afin qu'il puisse s'y retrouver personnellement au-delà des événements singuliers qui sont dépeints. Comment concilier ce qui semble à priori incompatible ? Notons que généralement les jeux proposant une autobiographie (par exemple *That dragon cancer*, *Dys4ia*, *Cibele*) choisissent d'imposer une série d'événements avec peu de variations possibles, la jouabilité se situant ailleurs, notamment dans la façon de découvrir l'intrigue.

Une première piste choisie pour concilier la jouabilité à la dimension biographique a été de s'inspirer de l'histoire contrefactuelle (voir Deluermoz et Singaravélou, 2016), qui est une forme d'approche historique qui autorise l'exploration de scénarios alternatifs et probables pour mieux comprendre les facteurs jouant sur le déroulement d'une situation, ce qui semblait approprié à la thématique dans les interrogations sur les causes sont un des points centraux. L'une des recommandations méthodologiques de cette approche est d'inciter à faire la comparaison entre le scénario alternatif et l'événement effectif. C'est cette approche qui a été développée dans *LIMH* et qui permet de sortir de la tension entre témoignage et jouabilité : le joueur est libre de suivre son chemin au sein de scénarios alternatifs qui sont dessinés, mais un rappel lui est couramment fait sur le nombre de ses choix qui correspondent ceux du réel (sans indiquer précisément quels ont été ces choix). À la fin du jeu (qui a une durée de 1h30), un indicateur est délivré permettant de trouver quels sont les choix qui coïncident. Cela peut avoir pour effet d'inciter à une forme de rejouabilité à partir du savoir-faire : le joueur peut essayer de combler l'écart entre ses choix et ceux de l'itinéraire biographique effectif, ceci dans une partie ultérieure.

Un choix de conception permettant de répondre au dilemme a donc été, en termes de pouvoir-faire, de laisser la possibilité au joueur d'influer sur le déroulement de certains événements (il existe entre autres un *happy end*) mais aussi et surtout de lui permettre d'exprimer ses propres valeurs pour réagir aux événements présentés, ce qui n'est pas non plus l'optique développée jusqu'alors dans les jeux biographiques. Pour exemple, dans *That dragon cancer* (Numinous Games, 2016), l'épreuve qui nous est présentée — le vécu d'un père par rapport à son nouveau-né atteint du cancer — est abordée au prisme d'une vision chrétienne de la mort, qui a permis au concepteur de surmonter le drame. Dans *LIMH*, le choix a ici été fait de laisser au joueur la liberté d'expliquer la mort à l'enfant selon différents systèmes de valeurs (croyants ou non-croyants). Offrir une plus large palette de valeurs dans lequel le joueur va se reconnaître peut permettre d'adapter davantage le jeu à son vouloir-faire. Plus tard s'il le veut, le joueur pourra découvrir de quelle façon le décès a véritablement été expliqué. Il faut souligner à ce titre qu'une des particularités du jeu expressif est de vouloir adapter sa jouabilité à son éthos ludique. Il s'agit en premier lieu de penser la thématique que l'on souhaite donner à explorer au joueur, les valeurs et possibles qu'ouvre cette thématique, pour voir ensuite quel genre de jouabilité permettrait au mieux au joueur d'en faire l'expérience. En retour, et à la différence des jeux persuasifs, il ne s'agit pas de contraindre le joueur à une réponse établie par avance par le jeu par rapport aux problématiques que soulèvent la situation, mais bien de lui permettre d'apporter ses propres solutions.

De cette façon, l'expressivité du jeu est tout autant celle de l'œuvre que celle du joueur, même si elle est toujours circonscrite, un jeu étant nécessairement un équilibre entre un ensemble de règles contraignantes (le *game*) et de liberté d'appropriation (le *play*). La difficulté dans ce cas est de choisir quelles sont les scènes ou éléments contraints et ceux sur lesquels on souhaite laisser le choix au joueur. L'interrogation en tant que concepteur était de savoir à quel point le joueur pourrait se sentir frustré de ne pas avoir la main sur certaines situations (mais la liberté totale n'existe pas), tout en respectant la trame narrative que l'on veut transmettre, pour que celle-ci reste tout de même cohérente avec ce dont on souhaite témoigner. Le choix a été fait de toujours paramétrer d'une façon ou d'une autre les dialogues en fonction des actions du joueur, même si cela est parfois subtile et ne bouleverse pas complètement certains événements de l'intrigue. L'objectif était que le joueur puisse se reconnaître d'une façon ou d'une autre dans l'histoire. Des analyses d'usages réalisés sur vingt personnes (hommes, femmes, différents âges et

différents types de pratiques vidéoludiques) ont permis de confirmer que cette décision de conception pouvait s'avérer pertinente. La grande majorité des joueurs a déclaré s'être « retrouvée » d'une façon ou d'une autre dans l'histoire du jeu, au-delà des événements singuliers qui y sont décrits. De la même façon, durant ces analyses, la quasi-totalité des joueurs ont affirmé avoir ressenti très fortement des émotions, notamment la tristesse ou l'empathie. Plusieurs joueurs ont néanmoins déclaré qu'ils ne considéraient pas cela comme un jeu mais davantage comme une « expérience », ce qui montre aussi que les thèmes sensibles peuvent aller encore aujourd'hui à l'encontre des attentes de certains joueurs sur ce qu'ils considèrent comme étant un jeu. Après la parution du jeu, certains joueurs ou journalistes ont cependant indiqué que cela pouvait les amener à reconsidérer ce qu'ils attendaient d'un jeu, ou la façon dont ils le définissaient, montrant que la représentation que l'on se fait de ce qu'est un jeu peut toujours être amenée à évoluer.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les productions de l'industrie du jeu vidéo ont véhiculé de façon dominante mais non exclusive certains types de thématiques et de valeurs du fait des modèles économiques et du contexte par lequel s'est structuré le domaine.
- Afin de penser ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression, il est nécessaire de définir le *game design* comme processus de communication d'une signification ludique.
- Les idées de ce qu'est un jeu, les connotations attachées à cette notion, peuvent varier avec le temps et l'espace.
- Afin de faire œuvre de médiation ludique, le *game designer* va travailler sur l'ethos ludique et la jouabilité d'une structure de jeu.
- Du fait du support numérique, les jeux vidéo mettent en œuvre des modalités singulières d'appréhension de la structure de jeu, qui peuvent être pensées à partir de la notion de *gameplay*.
- L'analyse d'un *gameplay* donné peut se faire en prenant en considération la façon dont celui-ci met en œuvre quatre modalités du faire, qui créent une forme de conversation entre le joueur et la structure de jeu.
- La notion de jeux expressifs, en lien avec le réel, permet de penser l'émergence de jeux minoritaires et alternatifs au regard du modèle dominant de production de l'industrie vidéoludique.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Un ouvrage incontournable pour définir, comprendre et analyser les différentes dimensions du *game design* :

SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.

Un mémoire essentiel à lire pour comprendre comment les jeux peuvent mettre en forme une vision du monde et encourager la réflexion chez le joueur :

FRASCA G. (2001), *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Mean for Critical Thinking and Debate*, mémoire, Georgia Institute of technology.

Un ouvrage utile pour approfondir l'analyse des valeurs exprimées par un jeu donné :

FLANAGAN M. et NISSENBAUM H. (2016), *Values at Play in Digital Games*, MIT Press.

Un article particulièrement utile pour penser les jeux comme des formes de représentations sociales et culturelles qui sont amenées à évoluer, avec une réflexion approfondie sur la notion de contingence qui peut être utile pour penser ce qui fonde la jouabilité d'un jeu :

MALABY T.M. (2007), « Beyond Play: A New Approach to Games », in *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, p. 95–113, <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>.

Un article permettant de donner un autre exemple, plus approfondi, de mise en application du modèle sémiotique du *gameplay* pour l'analyse d'un jeu :

GENVO S. (2012), « La Princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid », in *Colloque « Genre et Jeux vidéo » (12–14 juin 2012)*, Lyon.

Un article permettant d'approfondir les choix de conception faits sur le plan ludo-narratif dans la création de *Lie in my heart*, de même que les éléments de réception :

GENVO S. (2020), « Faire jouer la vie d'autrui. Approche ludonarrative du jeu expressif autobiographique *Lie in my heart* », in *Cahiers de narratologie*, n° 38, <http://journals.openedition.org/narratologie/11711>.

Le dossier suivant présente et analyse quatorze jeux vidéo pouvant être considérés comme expressifs. Ces analyses sont complétées par six entretiens réalisés avec des personnes présentes dans la recherche académique ou liées à l'industrie vidéoludique :

<http://www.expressivegame.com/projet-de-recherche/expressivite-jeux-video-synthese/>.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

- BATESON G. (1977), *Vers une écologie de l'esprit*, Éditions du Seuil.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press.
- BOUTAUD J.-J. (2008), « Les TIC et l'Éthos », in PIGNIER N. et DROUILLAT B., *Le Web-design*, Hermes.
- DELUERMOZ Q. et SINGARAVÉLOU P. (2016), *Pour une histoire des possibles : Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Éditions du Seuil.
- FRASCA G. (2001a), « The Sims: Grandmothers Are Cooler Than Trolls », in *Game Studies*, vol. 1, n° 1.
- FRASCA G. (2001b), *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Mean for Critical Thinking and Debate*, mémoire, Georgia Institute of technology.
- GENVO S. (2009), *Le Jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan.
- GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine.
- GENVO S. et BLANCHET A. (2020), « Le Jeu d'aventure à la française (1982–1990) », in BLANCHET A. et MONTAGNON G. (éd.), *Une histoire du jeu vidéo en France*, Éditions Pix'n'love, p. 327–350.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : La Métaphore ludique*, José Corti Éditions.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press.
- PERRON B. (2005), « Jeu vidéo et émotions », in GENVO S. (éd.), *Le Game design de jeux vidéo*, L'Harmattan, p. 347–366.
- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- WINNICOTT D.W. (2018), *Jeu et réalité : L'Espace potentiel*, Gallimard.



# Genres de jeux vidéo

Dominic ARSENAULT

Université de Montréal

## 1. INTRODUCTION

La question des genres de jeux vidéo peut paraître triviale ; on sait qu'il existe des jeux d'action, d'aventure, de plateformes, etc. Si on peut croire au départ qu'il existe un ensemble structuré de catégories pour classer un jeu selon ses divers paramètres, on trouve toujours des cas qui brisent cette illusion de cohérence et qui font l'objet de débats entre initiés. C'est que les jeux, comme les films, les romans ou la musique, sont des œuvres de création dont on apprécie l'originalité, ce qui brise souvent les catégories et les petites boîtes. Plus on scrute les genres vidéoludiques pour y trouver une logique, plus on comprend qu'il s'agit d'un bric-à-brac confus : *japanese role-playing games* (JRPG), *twin-stick shooters*, *first-person shooters* (FPS), etc.

D'où viennent les genres de jeux vidéo et à quoi servent-ils ? Ce chapitre présente les fonctions et les dynamiques des genres vidéoludiques à travers ses trois catégories d'utilisateurs : la production (entreprises et équipes de développement de jeux), la distribution (éditeurs et commerçants) et la réception (critiques et journalistes, plateformes et sites grand public, joueuses et joueurs).

## 2. ÉTUDE

Bien qu'il soit difficile d'établir des faits universels quant aux genres vidéoludiques, on peut noter au moins deux grandes mécaniques opératoires. D'abord, comme Mark J.P. Wolf (2001) et Thomas Apperley (2006) l'ont souligné, les jeux vidéo sont catégorisés d'abord selon leur interactivité plutôt que leur thématique, narrativité ou style visuel. On parle de jeux de simulation, de *shooters* ou de puzzles davantage que de jeux médiévaux, de science-fiction ou de cartoon. *Mega Man* n'est pas un *run and gun*, même si notre héros passe son temps à « courir et tirer » : c'est un jeu de plateformes. Les mêmes actions

thématiques qu'on trouve dans ces jeux pourraient se déployer dans divers genres ludiques comme le jeu de plateformes 3D, le *shoot'em up*, l'action-RPG, etc.

Ensuite, la définition d'Andrew Tudor pour les genres cinématographiques convient aussi pour les genres vidéoludiques : « Le genre est ce que l'on croit collectivement que c'est » (2003, p. 6–7, notre traduction). Il n'y a pas de particules ou d'atomes qu'on puisse mesurer dans un jeu vidéo pour prouver qu'il s'agit d'un jeu d'aventure par exemple. Le genre est affaire de consensus culturel commun ; il n'y a pas d'autorité internationale qui décide des genres, et pour arriver à une croyance collective, il est normal que des visions divergentes soient débattues par divers groupes (les jeux de la série *The Legend of Zelda* sont-ils des RPG?). Cela signifie aussi que les genres se transforment au fur et à mesure que la culture elle-même se transforme.

### 2.1. Les genres dans la production

Au départ, pour avoir des genres, il faut des objets. Pour qu'une équipe se dise que le jeu à créer sera un *action-adventure* plutôt qu'un RPG, il faut que des jeux aient existé et partagé une formule ou des éléments pour qu'on les nomme et les organise autour d'un terme. Cependant, les genres ne sont jamais fixes, ce qui les rend impossibles à définir avec des critères absolus ; comme le dit Tzvetan Todorov à propos des genres littéraires, « toute œuvre modifie l'ensemble des possibles, chaque nouvel exemple change l'espèce » (1970, p. 10). En conséquence on décrit les genres par les objets qui le composent : un *run and gun*, c'est comme *Contra* ou *Metal Slug*, tandis qu'un *platformer* c'est comme *Super Mario Bros.* ou *Mega Man*. C'est de là que vient le problème de la circularité des genres : *Final Fantasy* est un RPG et un RPG, c'est un jeu comme *Final Fantasy*.

Voilà un premier rôle que joue le genre dans la production : la **fonction d'inspiration**. Beaucoup de projets voient le jour dans une logique d'imitation et de dépassement d'un jeu ou d'un groupe de jeux : *Warcraft: Orcs and Humans* s'inspire de *Dune II: The Building of a Dynasty* (Mason, 2019), et *Resident Evil* de *Alone in the Dark* (Perron, 2018, p. 185–187). Mais il ne suffit pas d'avoir quelques jeux semblables pour avoir un genre ; il faut que ceux-ci dépassent l'imitation et l'effet de mode ou de vague, et qu'ils trouvent un écho auprès du public pour leur donner un nom singulier qui les détachera du lot. Raphaëlle Moine (2005, p. 122) a décrit ce processus au cinéma en parlant du genre comme d'un phénomène discursif post-daté. Autrement dit, un genre, ce n'est pas une substance qu'on trouve dans des objets, mais



un nom qu'on crée dans le discours qu'on porte sur ces objets, et c'est toujours rétrospectivement qu'on identifie le premier jeu d'un genre, puisqu'au moment de sa parution, on ne peut prédire ses futurs successeurs.

Le genre joue aussi du côté de la production une **fonction de formatage** (formulation de Steve Neale, 2000, p. 25), c'est-à-dire que les genres constituent des modèles ou des recettes qui ont fait leurs preuves. Selon Rick Altman (1995), les studios de cinéma produisent ces objets pour réutiliser et « recycler » leurs décors et accessoires passés pour les rentabiliser. Le genre permet aussi d'attirer un public déjà amateur d'œuvres semblables, ce qui permet de gérer le risque commercial. La fonction de formatage est très présente en jeu vidéo, car comme le disait Matthieu Letourneux (2005, p. 39), « on achète un moteur de jeu permettant de créer un *first person shooter* avant même d'avoir mis en place intrigue et univers de fiction ».

L'équilibre entre ces deux fonctions opposées détermine la vie d'un genre, tiraillée entre innovation et répétition. Un jeu trop formaté n'apporte rien de nouveau, mais un jeu trop innovant risque de ne pas répondre aux attentes. Trop de jeux trop formatés mène à la stagnation du genre, le désintérêt du public, et la perception d'une saturation; trop de jeux trop innovants empêche la reconnaissance d'un genre stable, ce qui en bloque les fonctions dans la distribution et la réception. Un genre est un espace d'expérimentation non-linéaire, un réservoir de conventions et de façons de faire dans lequel les producteurs puisent par des répétitions ou des emprunts, et qu'ils étendent par des tâtonnements et des explorations.

#### Naissance et vie d'un genre : *DOOM* et le *first-person shooter*

En 1993, id Software lance *DOOM*. La vue subjective, le monde en trois dimensions, la violence et le rythme effréné gagnent rapidement la faveur du public. id Software rend son moteur de jeu accessible à d'autres studios et une vague de jeux semblables (les *Doom clones* ou *Doom-likes*) voit le jour. Petit à petit, l'appellation *first-person shooter* se propage chez les joueurs et joueuses et les magazines, et le jeu modèle cesse d'être le point de comparaison universel : un genre s'est cristallisé. Certains jeux suivent la formule de *DOOM* avec une autre thématisation (*Star Wars: Dark Forces* et *Redneck Rampage*), d'autres incorporent des principes de jeu de rôle (*Heretic* et *Hexen*), poussent le développement narratif (*Half-Life*) ou la furtivité (*Thief: The Dark Project*), voire le mélange de tout cela (*Deus Ex*), ou la stratégie en multijoueur (*Counter-Strike* et *Rainbow Six*). Ces innovations font évoluer le genre dans différentes directions qui pourront donner naissance à d'autres genres à leur tour.

## 2.2. Les genres dans la distribution

Une fois les jeux développés, ils doivent rencontrer leur public, ce qui relève de l'éditeur du jeu. Même si plusieurs des grandes sociétés font à la fois le développement et l'édition de leurs jeux (Nintendo, Blizzard, Ubisoft, etc.), il faut conserver cette distinction dans leurs opérations (souvent prises en charge par des personnes, départements ou filiales distinctes) car la mise en marché fait un usage complètement différent des genres. L'éditeur peut miser sur la réputation du développeur, de la série ou de la franchise pour vendre un jeu, mais pour rejoindre un public plus large, on se servira d'une étiquette générique : c'est la **fonction de présentation** du genre. Elle est capitale pour rejoindre le public qui accueille toute nouveauté selon son horizon d'attentes, concept développé par Hans R. Jausse en littérature (1978) pour penser la réception.

### L'importance de la présentation : *Metroid Prime* (Retro Studios/Nintendo, 2002)

La présentation générique ne sert pas qu'à séduire un public sans attentes, elle incarne aussi une promesse d'expérience, et ce même pour des jeux attendus. Lorsque Nintendo révèle les premières images de *Metroid Prime*, le premier de la série à faire le saut vers la 3D, les réactions d'inquiétude sont nombreuses : *Metroid* deviendra-t-il un *first-person shooter*? On a corrigé le tir en affirmant que ce jeu serait un *first-person adventure* (nouvelle combinatoire d'étiquettes génériques) et non un *shooter* (IGN, 2001), de façon à rassurer le public et bien canaliser son horizon d'attentes : ce ne sera pas un jeu d'action effréné où il faut tuer tout ce qui bouge, mais un jeu d'exploration, de récolte d'objets et de progression.

Si Raphaëlle Moine résumait avec justesse la dynamique du genre comme un espace de négociation entre « un régime auctorial, qui propose, et un régime spectatorial, qui dispose » (Moine, 2005, p. 83), on peut y ajouter entre les deux un régime commercial, qui expose. La mise en marché passe d'abord par la publicité, mais sans renseignements préalables, le public fera son choix d'achat directement au point de vente (selon la pochette du jeu en support physique ou le texte de résumé et la bande-annonce vidéo sur les plateformes numériques). En dernière instance, ce sont ces éléments formant le paratexte (tout texte qui entoure et présente l'œuvre) qui devront communiquer et convaincre.

Les éditeurs se servent des genres pour attirer la curiosité d'un public cible en plaçant leur jeu parmi des comparables, ce que Rick Altman (1999) appelle la dynamique de standardisation. Tacitement, la mention d'un genre

signifie « Vous aimez ce genre de jeux? En voici un nouveau! ». Mais le genre doit y être utilisé stratégiquement pour affirmer le caractère unique du jeu proposé, soit la dynamique de différenciation (Altman, 1999). La standardisation est le point de départ, mais l'éditeur ne peut se limiter à étiqueter « jeu d'aventure »; il doit montrer que son jeu va au-delà du genre convenu.

Standardisation et différenciation :  
*StarCraft* et *Final Fantasy Mystic Quest*

Le dos de la pochette de *StarCraft* présente le jeu comme trônant au sommet de son genre. On y trouve, tout en haut au centre : « *BEST STRATEGY GAME YET!—Computer Gaming World* », et ailleurs dans le texte : « *totally unique strategies* », « *unparalleled tactical realism* » et autres superlatifs.

*Final Fantasy Mystic Quest*, un jeu de Squaresoft qui tente d'intéresser le public nord-américain alors réfractaire au RPG, se présente sur la pochette comme un « *Entry-Level Role Playing Adventure* » de la « *World's Best-Selling RPG Series* ». Cette stratégie peut séduire le consommateur néophyte, puisqu'il s'agit d'un jeu de la plus grande série du genre, et il est spécifiquement conçu pour des débutants. De plus le mot « aventure » juxtaposé au « *role-playing* » laisse croire qu'il s'agit d'un jeu hybride, semblable à d'autres jeux d'aventure appréciés (comme *Zelda* par exemple).

Si les éditeurs cheminent de la standardisation vers la différenciation, les commerçants font l'inverse en regroupant les jeux pour orienter le public parmi l'offre chaotique des éditeurs. C'est la **fonction d'organisation** du genre. Elle est fortement développée en littérature, en cinéma et en musique (fiction, documentaire, jeunesse, jazz, etc.), mais la même logique prévaut en jeu vidéo. Par exemple, Hello Games a présenté *Joe Danger* (un jeu où on incarne un cascadeur en moto) comme « le premier *stunt'em up* du monde », mais les boutiques de jeux l'ont placé dans la catégorie action, course ou plateformes, plutôt que de créer une nouvelle catégorie selon les termes de différenciation de l'éditeur.

Il faut bien noter que la dynamique de standardisation n'entraîne pas un universalisme; en matière de genres, les termes font l'objet d'un « rebrassage » constant (Moine, 2005), chacun y allant de sa propre logique. Par exemple, actuellement Steam liste une catégorie *Adventure & Casual* en tant que genre (avec 7 sous-catégories), ce que le Nintendo Online Store distingue en trois catégories (*Adventure*, *Fitness & Rhythm* et *Party*) et le Xbox Games Catalog en deux genres (*Action & Adventure* et *Kids & Family*). La fonction d'organisation est aussi utilisée par des acteurs du côté de la réception (les sites de

référence, répertoires et encyclopédies comme Mobygames, GiantBomb ou Wikipédia).

### 2.3. *Les genres dans la réception*

Ultimement, pour avoir des genres, il faut des gens qui parlent de plusieurs objets en y trouvant un caractère commun et qui adoptent un terme pour les regrouper et en parler. La naissance d'un genre correspond à ce moment discursif. Le *survival-horror* ne naît pas quand le premier du genre *Alone in the Dark* voit le jour, ni quand Capcom brandit le terme comme étiquette de présentation pour son jeu *Resident Evil*, mais quand journalistes, critiques et autres intervenants commencent à l'employer (Perron, 2018, p. 36–51). Le genre joue une **fonction de communication** en structurant les discours sur le jeu vidéo. Il permet aux gens de communiquer rapidement et efficacement en fonction d'un bagage partagé. Les cas du *metroidvania* (Parish, 2017) et du jeu de stratégie dit 4X (Emrich, 1993), tous deux créés et popularisés par des critiques et journalistes, montrent par ailleurs qu'un genre peut très bien naître entièrement du côté de la réception. La compréhension des genres n'étant pas universelle, le consensus culturel commun doit être constamment validé et négocié entre les acteurs, qui n'ont pas nécessairement une compréhension ou une culture commune. En ce sens, le genre oriente et nourrit les discours sur les jeux, mais il ne les ferme pas.

Outre la fonction de communication, le genre joue enfin un rôle crucial dans sa **fonction de régulation** des attentes. La distribution tente d'intéresser le public par la fonction de présentation, mais si elle opère, c'est parce que la personne module ses attentes selon la promesse implicite qu'on lui fait avec divers marqueurs génériques qui signaleront par exemple action, stratégie ou simulation. La fonction de régulation joue enfin un rôle important dans l'expérience de jeu, processus que j'ai théorisé sous le nom de pragmatique des effets génériques (Arsenault, 2011). En jouant, on s'oriente progressivement selon nos attentes, qui s'ajustent en fonction des éléments signalant un lien de parenté avec d'autres jeux. Dès les premiers moments de jeu dans *StarCraft*, je peux identifier l'interface et les unités à contrôler si j'ai joué à d'autres jeux de stratégie en temps-réel (STR ou RTS pour *real-time strategy*). Je m'attends à récolter des ressources, construire des bâtiments, produire des unités militaires, défendre ma base, etc. À chaque élément nouveau, j'obtiens confirmation ou infirmation de mes hypothèses, selon le degré d'accord ou d'écart de ce jeu avec le genre tel que je le connais.

Nos compétences génériques nous permettent de rapidement saisir les éléments familiers pour identifier (et apprécier) les éléments de nouveauté. Essayer un *metroidvania* sans expérience préalable du genre, c'est risquer de ne pas saisir l'importance du pouvoir de double saut, puis lentement désespérer en croyant tourner en rond. La compétence générique permet de s'attendre au *backtracking* convenu et de remarquer et prendre en note les corniches légèrement hors de portée pour un saut (il faudra y retourner quand on obtiendra un pouvoir de double saut). Dans le contexte d'interactivité du jeu vidéo, le genre agit comme un facilitateur d'expérience, un répertoire de stratégies et d'expériences passées. La compétence générique nous permet d'accéder à l'expérience esthétique, soit l'appréciation de ce qui fait la singularité du jeu dans son genre (ce que Jauss appelle l'écart esthétique).

### 3. EN RÉSUMÉ

– Il faut s'intéresser à des jeux qui défient les genres usuels, mais aussi à des jeux prototypiques. Les premiers montrent la fragilité du consensus culturel commun, les seconds recèlent parfois de segments atypiques, particularités qui n'ont jamais été reprises, etc.

– Production, distribution et réception sont liées ; si la réception est à l'origine des genres (le public apportant toujours la sanction), les concepteurs de jeux sont d'abord des joueurs, et la distribution doit employer des genres déclarés et utilisés. S'intéresser au genre, c'est s'intéresser aux groupes qui discutent sur les jeux.

– Les plateformes numériques ont amené de nouvelles méthodes d'organisation qui peuvent court-circuiter les étiquettes de genres, par exemple les « *user tags* » (des étiquettes apposées librement par le public), ou les recommandations de produits similaires gérées par les algorithmes. Quel effet cela a-t-il sur les genres ?

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour approfondir la réflexion sur le genre vidéoludique en tant que concept général :

ARSENAULT D. (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse, Université de Montréal, <http://hdl.handle.net/1866/5873>.

Pour une histoire ou étude historique d'un genre vidéoludique :

DOR S. (2015), *Repenser l'histoire de la jouabilité : L'Émergence du jeu de stratégie en temps réel*, thèse, Université de Montréal, <http://hdl.handle.net/1866/13964>.

LESSARD J. (2013), *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976–1999)*, thèse, Université de Montréal, <http://hdl.handle.net/1866/10328>.

Pour une étude ou analyse approfondie d'un genre vidéoludique :

PERRON B. (2009), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Co.

PERRON B. (2018), *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury Academic.

Pour l'étude d'une question à travers différents genres vidéoludiques :

BOUDREAU K. (2012), *Between Play and Design: The Emergence of Hybrid-Identity in Single-Player Videogames*, thèse, Université de Montréal, <http://hdl.handle.net/1866/8713>.

Pour des études empiriques basées sur des données (quantitatives et qualitatives) pour définir et catégoriser les genres vidéoludiques :

FAISAL A. et PELTONIEMI M. (2018), « Establishing Video Game Genres Using Data-Driven Modeling and Product Databases », in *Games and Culture*, vol. 13, n° 1, p. 20–43.

LEE J.H., KARLOVA N., CLARKE R.I., THORNTON K. et PERTI A. (2014), « Facet Analysis of Video Game Genres », in KINDLING M. et GREIFENEDER E. (éd.), *iConference 2014 Proceedings*, Illinois, iSchools, p. 125–139.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Actraiser: Renaissance* (2021), SONIC POWERED, Square Enix, *Android, iPad, iPhone, Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows 10*.

L'original (*ActRaiser* (1991), QUINTET, Enix, *Super NES*) est un mélange inédit entre deux genres : l'action-plateformes et la simulation de ville. Ce remake maintient cette juxtaposition tout en ajoutant des phases stratégiques de jeux de *tower defense* et des dialogues comme on trouve dans les *visual novels*.

*Evoland* (2013), SHIRO GAMES, Shiro Games, *Android, Blacknut, iPad, iPhone, Linux, Macintosh, Windows*.

Ce jeu indépendant propose, dans une expérience de courte durée (2–3h), de vivre l'évolution du genre du RPG. L'aventure commence dans un pastiche de jeu 8-bits et on débloque progressivement des éléments (points de magie, groupe de personnages, temps-réel, graphismes 3D, etc.).

*Game Dev Tycoon* (2012), GREENHEART GAMES, Greenheart Games, *Android, iPad, iPhone, Linux, Macintosh, Nintendo Switch, Windows, Windows Apps*. Conçu et réalisé par Patrick Klug et Daniel Klug.

Un simulateur d'entreprise simple où vous devez développer des projets de jeux vidéo et assurer la croissance de votre studio. Pour y arriver, il vous faut bien négocier les genres de jeux en faisant de bons arrimages entre thème et genre, en plaçant les ressources là où c'est nécessaire, etc.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- ALTMAN R. (1999), *Film/Genre*, British Film Institute.
- ALTMAN R. (1995), « Emballage réutilisable : Les Produits génériques et le processus de recyclage », in *Iris*, n° 20, automne, p. 13–30.
- APPERLEY T. (2006), « Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres », in *Simulation & Gaming*, vol. 37, n° 1, p. 6–23.
- ARSENAULT D. (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse, Université de Montréal.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (1998), *StarCraft* [pochette arrière], <https://www.mobygames.com/game/starcraft/cover-art/gameCoverId,229055/>
- EMRICH A. (1993), « MicroProse's Strategic Space Opera Is Rated XXXX », in *Computer Gaming World*, n° 110, p. 92–93, <http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1993&pub=2&id=110>.
- IGN STAFF (2001), « Metroid a First Person Adventure? New Details Emerge Regarding Retro Studios' Highly Anticipated Metroid GameCube Title », in *IGN.com*, 23 février, <https://www.ign.com/articles/2001/02/24/metroid-a-first-person-adventure>.
- JAUSS H.R. (1978), *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard.
- LETOURNEUX M. (2005), « La Question du genre dans les jeux vidéo », in GENVO S. (éd.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, p. 39–54.
- MASON G. (2019), « The Making of Warcraft: Orcs & Humans—the Groundbreaking Strategy Game That Paved the Way for World of Warcraft », in *Gamesradar*, 8 septembre, <https://www.gamesradar.com/making-of-warcraft-orcs-and-humans/>.
- MOINE R. (2005), *Les Genres du cinéma*, Nathan.
- NEALE S. (2000), *Genre and Hollywood*, Routledge.
- PARISH J. (2017), « Symphony of the Night and the Metroidvania lie », in *USGamer*, 18 janvier, <https://web.archive.org/web/20170120221744/http://www.usgamer.net/articles/design-in-action-%7C-symphony-of-the-night-and-the-metroidvania-lie>.

- PERRON B. (2018), *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury Academic.
- SQUARESOFT (1992), *Final Fantasy Mystic Quest* [pochette arrière], <https://www.mobygames.com/game/final-fantasy-mystic-quest/cover-art/gameCoverId,24846/>.
- TODOROV T. (1970), *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil.
- TUDOR A. (2003), *Theories of Film*, Viking Press.
- WOLF M.J.P. (2001), « Genre and the Video Game », in WOLF M.J.P. (éd.), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, p. 113–134.



# *Gameplay et level design*

Guillaume GRANDJEAN

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Malgré l'abondance des travaux portant sur les espaces du jeu vidéo, la question des « interactions entre les joueur·euses et les mécaniques de jeu empruntant au domaine du *design* » (Bonenfant *et al.*, 2020), et *a fortiori* du *level design*, reste encore peu explorée. Qu'est-ce que le *level design*? Le *level design* désigne en premier lieu la partie du processus de production d'un jeu vidéo qui a trait à la « conception des espaces et environnements que le joueur ou la joueuse parcourt à l'intérieur du jeu » (Co, 2006). Par extension, le *level design* renvoie également au résultat de ce processus, c'est-à-dire à l'architecture des espaces une fois construits.

L'expression « *level design* » trahit une certaine évolution du jeu vidéo lui-même. Littéralement « conception de niveau », elle date de l'époque où l'espace construit et représenté dans le jeu vidéo était majoritairement segmenté en petites unités séparées les unes des autres, principalement pour des raisons techniques. Aujourd'hui, « Les jeux vidéo possèdent-ils toujours des niveaux? » (Salmond, 2020). À partir de la fin des années 1990, l'augmentation de la puissance de calcul des ordinateurs personnels et des consoles de salon raréfie en effet ce type d'architecture, et le jeu vidéo transitionne majoritairement « du monde clos à l'univers infini » (Triclot, 2011, p. 147). Les espaces navigables deviennent plus vastes, plus continus, et le poste de *world designer* apparaît plus fréquemment dans les crédits des jeux adoptant une architecture en « monde ouvert », comme une version macroscopique du travail, souvent plus localisé, des *level designers*.

La plupart des concepts et outils pour analyser la conception de l'espace navigable sont à chercher du côté des manuels de *level design*, conçus par des professionnels généralement à l'intention des travailleurs de l'industrie. Comme l'écrit le *designer* Rudolf Kremers (citant Jay Wilbur et John Romero),

le *level design* désigne « le moment où le pneu touche la route » (Kremers, 2009) : il s'agit d'un « *game design* appliqué », un point de contact privilégié entre les structures de jeu et l'activité du joueur. Étudier le *level design* revient donc à se pencher sur l'organisation de ces espaces au regard du type d'expérience ludique qu'ils suscitent. Quel rôle joue donc le *level design* dans l'expérience de jeu ? Quels concepts ou méthode mobiliser pour analyser ce rôle ?

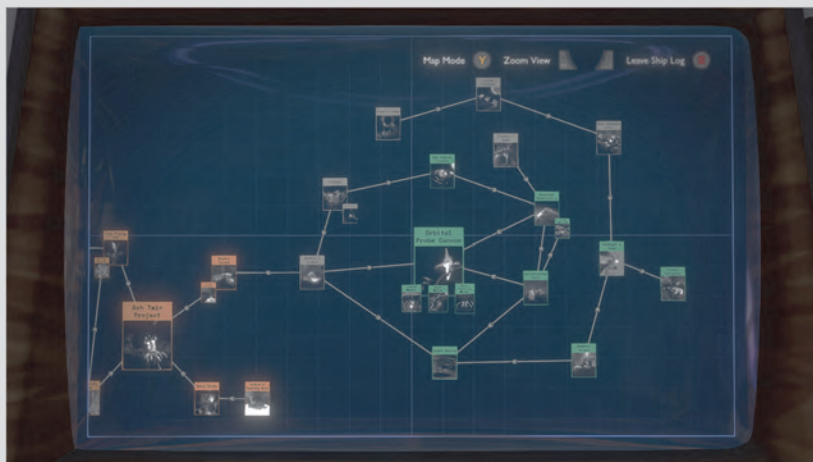
## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Level design et récit : la narration environnementale.*

Les premières tentatives d'analyse du *level design* sont héritières du courant dit « narratologique » en études vidéoludiques. Très tôt en effet, l'espace des jeux vidéo a été appréhendé comme une forme de « texte » au sein duquel le joueur ou la joueuse se déplace. Espen Aarseth forge dans cette perspective le concept de « littérature ergodique » pour étudier le jeu vidéo, du grec *ódoç* (« *hodos* ») signifiant le « chemin » (Aarseth, 1997). Dans la lignée de ces intuitions, la façon particulière qu'a le jeu vidéo d'articuler espace et récit va passionner les chercheurs.

Celia Pearce (Pearce, 2002 et 2007), puis Henry Jenkins (Jenkins, 2004) vont ainsi défendre que le jeu vidéo, au même titre que certains parcs d'attraction ou lieux de culte, adopte ce qu'ils appellent une « architecture narrative », ou « narration spatialisée ». L'idée derrière ce concept est de souligner la capacité du jeu vidéo à raconter une histoire, déployer un récit via la navigation du joueur à travers l'espace. La double particularité de ce récit est d'être à la fois visuel (et non seulement textuel), au sens où certaines bribes de scénario peuvent être suggérées par la disposition d'éléments de décors — une chambre en désordre pouvant par exemple indiquer une fuite précipitée, ou une intrusion violente ; mais aussi d'être par nature non-linéaire, dans la mesure où les joueurs ne sont pas toujours amenés à parcourir l'espace dans le même ordre. Les éléments de récit sont à ce titre souvent plus « évocateurs » que réellement littéraires (Nitsche, 2008).

### La « carte des rumeurs » d'*Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019)



Le récent jeu d'exploration *Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019) représente un exemple parfait de narration environnementale. Dans ce genre nouveau de *rogue-like* narratif, le joueur ou la joueuse incarne un explorateur spatial en quête des traces d'une civilisation mystérieusement disparue : à chaque fois qu'il en déniche un vestige, une nouvelle brique de récit s'ajoute à son expérience. L'intelligence du *narrative design* et du *level design* de *Outer Wilds* est d'avoir modélisé ce récit sous forme d'arborescence. Chaque chapitre de la narration vient ainsi s'arrimer aux chapitres adjacents dans une sorte d'organigramme d'inspiration définitivement spatiale : la « carte des rumeurs » (*rumor map*). Le joueur est donc libre d'exhumer les traces narratives dans l'ordre qu'il souhaite, sans avoir l'impression de rater des étapes du récit. *The Outer Wilds* matérialise parfaitement l'idée selon laquelle la narration vidéoludique est par essence spatiale et non-linéaire.

L'idée de narration environnementale a longtemps monopolisé les études sur le *level design*. Si bon nombre de jeux dit « d'aventure » se prêtent bien à ce genre d'analyses, de même qu'une bonne partie des jeux de promenade narrative (*walking simulators*), la piste se tarit néanmoins pour peu qu'on se penche sur une simulation sportive, un jeu de tir compétitif, un jeu de gestion, de stratégie, de construction, de puzzle, etc. Le fait est que la relation du joueur ou de la joueuse à l'espace de jeu ne se résume pas à ses enjeux narratifs : tous les jeux ne racontent pas d'histoire. Dans cette optique, certains proposent de substituer à la notion classique de récit celle d'« univers fictionnel » regroupant à la fois un « cosmos » (l'arrière-plan fictionnel du jeu), une « diégèse » (l'intrigue qui s'y insère éventuellement) et une « ludigèse » (les objectifs et règles du jeu), rendant ainsi compte de la complexité et du caractère

fragmentaire de l'idée de récit dès qu'on l'applique au jeu vidéo (Amato, 2005; Barnabé, 2018).

## 2.2. Level design et apprentissage des règles du jeu

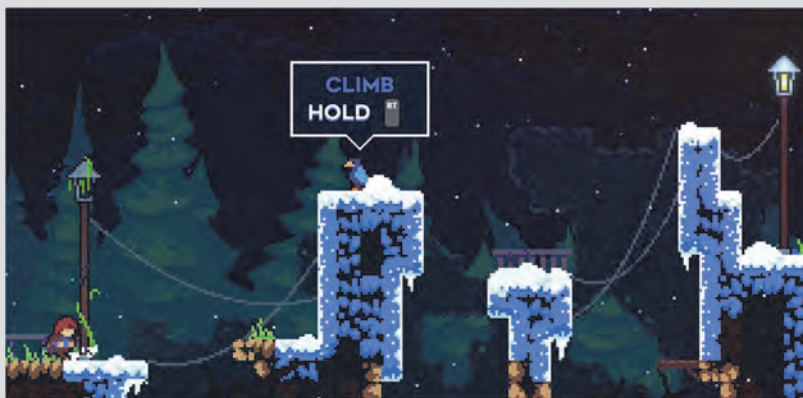
Comme le souligne le *designer* Christopher W. Totten, le *level design* joue un rôle fondamental dans le processus d'apprentissage des règles du jeu, et cela est d'autant plus vrai des « premiers niveaux » :

Les premiers niveaux ont plusieurs choses en commun : ils permettent aux joueurs de tester les mécaniques de jeu sans danger, ils offrent une illusion de tension ou des récompenses visant à susciter l'envie de jouer, ils mobilisent si nécessaire des éléments de tutoriel optionnels ou discrets, et introduisent les concepts qui seront développés dans la suite du jeu. (Totten, 2019, p. 330.)

Sébastien Genvo illustre grâce à sa « boucle de *play design* » que les structures de jeu (*game*) ont en effet pour rôle de communiquer au joueur la double information des règles à observer (« pouvoir-faire ») et des objectifs à accomplir (« devoir-faire ») pour progresser (Genvo, 2008). À ce titre, de nombreux jeux se servent de l'architecture des premiers espaces parcourus par le joueur pour lui indiquer intuitivement et non-verbalelement de quoi le *gameplay* sera fait. Cet enseignement est généralement progressif, et suit des courbes très bien formalisées en amont au sein des studios de développement.

L'une des manières les plus courantes d'enseigner au joueur le *gameplay* d'un jeu via son *level design* est la construction de « scènes ». Anna Anthropy et Naomi Clark développent ce concept au sein d'un système métaphorique emprunté au théâtre, dans lequel les règles du jeu seraient des « personnages », et les joueurs des « acteurs » : pour que les joueurs interagissent avec les règles, il faut que les *level designers* leur ménagent des « scènes » au sein desquelles « jouer » (*perform*). Ces dernières, expliquent les auteures, sont « des unités de *gameplay* qui se révèlent au cours du jeu et en informent le rythme » (Anthropy et Clark, 2014, p. 40). Du point de vue du *level design*, l'architecture des niveaux en « scènes » permet d'assigner à chaque nouvel élément de *gameplay* son espace dédié, au sein duquel le joueur va pouvoir l'apprendre puis l'expérimenter, avant de passer au suivant. En une petite succession de tableaux monofonctionnels, faisant alterner apprentissage et mise en pratique, le *level design* est donc capable de communiquer au joueur l'essentiel des règles et objectifs du jeu, sans recours à une didactique verbale.

### Architecture de la « scène » dans *Celeste*



*Celeste* (Matt Makes Games, 2016) est un excellent exemple du rôle joué par le *level design* dans l'apprentissage du *gameplay*. Jeu de plateformes en deux dimensions hérité aussi bien des classiques de Nintendo que des réécritures plus récentes dont ils ont fait l'objet, comme *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010), *Celeste* est un jeu au *gameplay* en constante évolution. Si les mécaniques centrales sont introduites très tôt dans l'aventure, chaque chapitre propose ensuite l'acquisition d'un nouveau pouvoir, et chaque tableau ou presque, la mise en pratique d'un nouvel élément de *gameplay* : possibilité de recharger son *dash* en traversant certains cristaux, ou en changeant d'écran, de le prolonger à travers certaines matières, de profiter de l'élan de certaines plateformes pour sauter plus loin, etc. Face à une telle surcharge de mécaniques, le *level design* a recours au découpage rythmique de la scène pour acclimater progressivement le joueur à son *gameplay*. Les trois premiers écrans du jeu enseignent ainsi au joueur les trois mécaniques centrales du jeu, l'une après l'autre : le saut, au moyen d'une succession de plateformes cernées de vide ; l'escalade, face à une suite de parois infranchissables ; puis le *dash*, à l'occasion d'une scène d'effondrement d'un pont qui se dérobe sous l'héroïne, déjà en plein saut. Un espace, un *gameplay*.

### 2.3. Level design et objectifs : la notion de « parcours critique »

S'il existe certainement beaucoup de jeux vidéo sans récit, au sens traditionnel du terme, il en existe en revanche assez peu sans objectif. En dehors même de ce qu'Espen Aarseth nomme les « quêtes à dominante spatiale » (Aarseth, 2005), la négociation avec l'espace de jeu représente généralement un passage obligé pour le joueur dans l'accomplissement de ses objectifs. Vaincre un ennemi, dénicher un trésor, sauver un allié, trouver la sortie du labyrinthe ou encore marquer un but : tout cela suppose *a minima* une navigation dans l'espace d'un point A à un point B. La question est donc de comprendre quel rôle joue le *level design* dans ce type d'expérience.

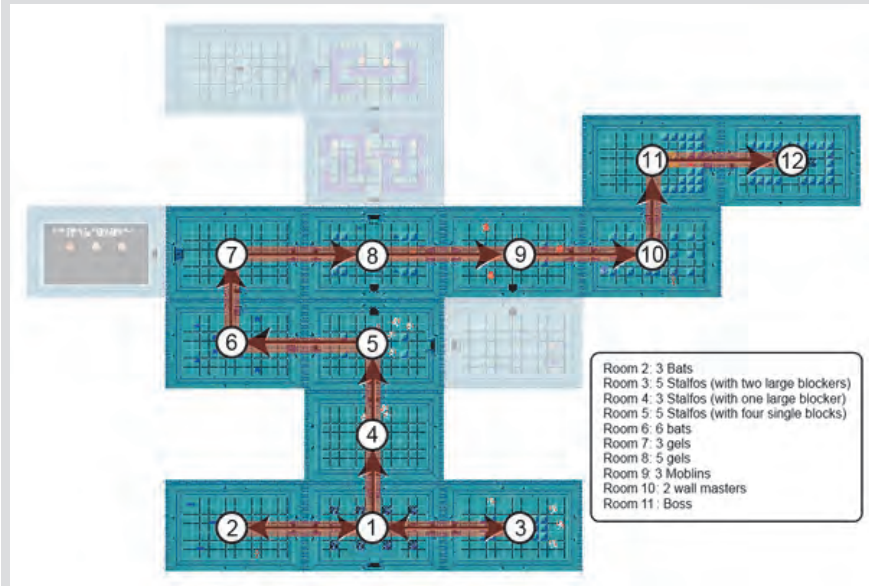
Comme le rappelle le *level designer* Michael Salmond, le *level design* « suppose une communication visuelle et spatiale » (Salmond, 2020). Plutôt qu'envisager l'espace sous l'angle du récit, certains travaux récents préfèrent ainsi l'approcher sous l'angle du langage : soulignant par-là l'idée que la relation du joueur ou de la joueuse au jeu s'apparente à une situation de communication, au sein de laquelle le *level design* joue un rôle central (Grandjean, 2020). Pour rendre compte de cette relation, les *level designers* eux-mêmes ont forgé la notion de « parcours critique » (*core path* ou *critical path*). Comme l'explique le *designer* Mike Stout,

le parcours critique est le chemin le plus court à travers un niveau sans utiliser de secrets, de raccourcis ou de triche [*cheat*]. Fondamentalement, c'est la voie que le développeur souhaite que le joueur emprunte à travers le niveau, à moins que celui-ci ne décide de jouer au plus malin. (Stout, 2012.)

Dans certaines méthodologies de gestion de projet, le CPM (*Critical Path Method*) décrit des points de passages qui, s'ils ne sont pas atteints, vont mettre en péril la réalisation du projet (en termes de temps, de budget, etc.). D'une certaine manière, le *critical path* est l'unité syntaxique du *level design*.

L'intérêt de la notion de parcours critique est de permettre l'analyse du *level design* du point de vue des objectifs de jeu, sans avoir à se préoccuper des déplacements réels du joueur à travers l'espace, et en faisant l'économie d'une approche narratologique. Le parcours critique se modélise facilement au moyen de cartes annotées, indiquant le chemin que le joueur ou la joueuse doit emprunter s'il ou elle veut accomplir l'objectif qui lui est dicté par le système de jeu. Il permet de mieux comprendre l'architecture des niveaux, de révéler l'intrication entre *game design* et *level design*, tout en distinguant bien ce qui relève du déplacement nécessaire, facultatif (détour pour obtenir un bonus) ou inutile (impasse).

### Le « parcours critique » du premier donjon de *The Legend of Zelda* (Stout, 2012)



Dans son article consacré au *level design* du premier épisode de la série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), le *designer* Mike Stout modélise à même la carte du premier donjon le parcours critique que le joueur doit suivre pour atteindre l'objectif qui lui est assigné à ce moment de l'aventure : récupérer le premier fragment de la Triforce. Sur les 17 salles qui composent le labyrinthe (18 en comptant la salle souterraine non-visible sur cette carte), seules 12 d'entre elles sont réellement nécessaires à la progression du joueur.

La présence de salles facultatives le long du parcours, la nécessité de revenir sur ses pas pour ce qui est des trois premières salles (*backtracking*), ainsi que la possibilité de prendre certains raccourcis (de la salle 5 à 8 par exemple, si le joueur est équipé de bombes) : à l'aide de simples flèches et de pastilles numérotées, Stout met en évidence l'intelligence avec laquelle les *level designers* parviennent à masquer l'architecture relativement linéaire du niveau pour donner au joueur un sentiment de liberté exploratoire.

#### 2.4. Level design et médiation

De ce point de vue, le « contrôle directorial » (Kremers, 2009) que le *level designer* exerce sur la navigation du joueur peut être plus ou moins contraignant, et dépend grandement de l'architecture des niveaux. Certains éléments de *level design* dictent une navigation imposée : le rail d'un *rail shooter*, le circuit fermé d'une simulation automobile, le couloir d'un *dungeon crawler* forcent le joueur à naviguer d'un point A à un point B avec très peu de marge de manœuvre.

À l'inverse, les vastes plaines d'un jeu de rôle en monde ouvert autorisent de nombreuses navigations différentes. Dans le premier cas, le *level design* se rapproche d'une communication injonctive, tandis que dans le second, il relève d'une communication plus incitative, et mobilise d'autres stratégies tenant plus de l'orientation que du contrôle (Grandjean, 2020).

Dans les cas où l'espace ne dicte pas impérieusement le chemin à emprunter au moyen de ses structures architecturales, les *level designers* ont recours à différents outils pour orienter le joueur dans ses déplacements. Dans la mesure où ces stratégies visent à fluidifier et enrichir la situation de communication, on peut les rattacher à des procédés de médiation :

Avec l'idée que cette action n'établit pas une simple relation ou une interaction entre deux termes de même niveau, mais qu'elle est productrice de quelque chose de plus, par exemple d'un état plus satisfaisant. (Devallon, 2003.)

Ces procédés peuvent être de plusieurs sortes : un personnage non-joueur ou un panneau indiquant la direction à emprunter (médiation textuelle), une carte marquant d'un point ou d'une croix l'objectif à atteindre (médiation cartographique), ou encore, dans certains cas, certains éléments de *design* visuels (couleurs, lumières, etc.) ou sonores attirant le joueur dans leur rayon (médiation sensorielle).

Dans une histoire du *level design*, qui reste en grande partie à écrire, les stratégies architecturales de contrôle strict de la navigation ont semble-t-il été maîtrisées très tôt. À l'inverse, les manières d'orienter simplement les déplacements du joueur à travers un espace non-linéaire sans les contraindre, ont eu tendance à s'enrichir et se diversifier avec le temps — en particulier avec l'essor des jeux en monde ouvert, et la lassitude ressentie à l'encontre des jeux dits « de couloirs ». Les *level designers* ont de moins en moins tendance à imposer leur parcours idéal à travers le niveau, et de plus en plus à encadrer la liberté navigatoire du joueur, et à titiller leur curiosité comme « modalité d'ouverture attentionnelle » (Auray et Vétel, 2013) à l'environnement. La navigation est de moins en moins contrôlée, mais de mieux en mieux encadrée.



La médiation spatiale en monde ouvert.  
L'exemple de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017)



Les questions de médiation spatiale, comprises comme manières d'orienter le joueur dans sa navigation sans le contraindre, sont centrales dans les jeux dits en « monde ouvert » où, par définition, la pression des structures architecturales est moindre. Au terme de la séquence d'apprentissage qui marque les premières minutes de jeu dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, séquence traditionnellement très guidée, le joueur est ensuite lâché dans l'immensité des terres sauvages, mais pas avant que le personnage du spectre du roi d'Hyrule ne lui ait communiqué une dernière indication.

Dans cette séquence, l'on peut observer en résumé la richesse et la complexité des stratégies de médiation spatiales à l'œuvre dans le jeu de Nintendo. Le doigt pointé du roi, vu en première personne, indique (au sens littéral : médiation indexicale) la prochaine destination du héros, tandis que le dialogue explicite l'incitation navigatoire (médiation textuelle). La silhouette proéminente des Monts géminés à l'horizon instille pour sa part une forme d'attraction visuelle à longue portée (*signposting*), tandis que le code couleur des deux Tours Sheikah de part et d'autre, dont l'orange vif se détache clairement du paysage vert-gris, capte le regard du joueur en quête d'objectifs secondaires (médiation sensorielle). Le point clignotant qui apparaît sur l'interface cartographique du joueur au terme de la séquence (médiation cartographique) achève l'établissement de cette situation de communication spatiale paradoxale : sans être en rien contraint de suivre la trajectoire indiquée, le joueur n'est néanmoins jamais perdu au sein de ce *level design* qui constitue un modèle absolu du genre.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Le *level design* constitue un point de contact privilégié dans l'étude de la relation du joueur au jeu.
- L'un des rôles importants du *level design* est de **convoyer des éléments de récits...**
- ...mais également d'orienter le joueur dans l'accomplissement des objectifs de jeu et de lui enseigner les bases du *gameplay*.
- Le rapport entre *level design* et objectifs peut être analysé au moyen de la notion de **parcours critique**.
- Le **contrôle directorial** imposé par le *level design* sur la navigation du joueur peut être **injonctif** ou **incitatif**.
- Moins la navigation est contrainte, plus le rôle des **stratégies de médiation spatiale** est important.
- Celles-ci peuvent passer par le texte, l'interface cartographique, la couleur ou le son, et visent à enrichir et fluidifier la situation de communication spatiale établie par le langage du *level design*.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Si les travaux académiques sur le *level design* sont plutôt rares, il existe en revanche de nombreux ouvrages professionnels décortiquant l'architecture spatiale du jeu vidéo et sa relation à l'expérience de jeu. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la plupart ont des ambitions théoriques, et permettent d'y voir plus clair dans la façon dont sont pensés et construits les environnements vidéoludiques.

CO P. (2006), *Level Designs for Games: Creating Compelling Game Experiences*, New Riders Games.

KREMERS R. (2009), *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, A.K. Peters.

SALMOND M. (2020), *Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction and Engagement*, Bloomsbury Academic.

TOTTEN C.W. (2019), *Architectural Approach to Level Design*, 2<sup>e</sup> ed., CRC Press.

Basé sur la boucle de *gameplay* théorisée par Sébastien Genvo à la fin des années 2000, la récente thèse monographique de Guillaume Grandjean consacrée à la série *The Legend of Zelda* propose un modèle complet d'analyse du *level design* sous l'angle communicationnel. L'auteur y introduit la notion de parcours critique, liste les différents éléments architecturaux au cœur de la série ainsi que ses stratégies de médiation, et étudie leur évolution sur trente ans d'histoire vidéoludique.

- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : Pour une étude du "play design" », in *Colloque « Le Jeu vidéo : Expériences et pratiques sociales multidimensionnelles » ACFAS (mai 2008), Québec.*
- GRANDJEAN G. (2020), *Le Langage du level design : Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986–2017)*, thèse sous la direction de Sébastien Genvo, Université de Lorraine.

Sans être exactement centrés sur le *level design*, certains travaux portant sur l'espace vidéoludique abordent ponctuellement les questions de construction des environnements, ou d'incitations à l'exploration, en les replaçant dans un contexte théorique plus large.

- AARSETH E.J. et GÜNZEL S. (dir.) (2019), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Transcript Verlag.
- GAZZARD A. (2013), *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, McFarland.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Castlevania: Symphony of the Night* (1997), KONAMI, Konami, *Playstation 3, Sega Saturn*. Conçu et réalisé par Toru Hagihara.

Emblème du sous-genre dit « metroidvania », formé à partir de la contraction de deux séries majeures des années 1980–1990, *Symphony of the Night* incarne pour beaucoup de joueurs l'apogée d'une certaine philosophie de *level design* : basé sur des environnements labyrinthiques extrêmement complexes, suscitant une navigation contrainte et difficile, le jeu gratifie progressivement le joueur de nouvelles capacités de déplacement lui ouvrant de nouvelles zones à explorer, entraînant de nombreux aller-retours (*backtracking*). Dans son *level design*, le jeu a largement influencé certains grands succès actuels, comme la série des *Souls* (FromSoftware, 2009–2016).

*Deus Ex* (2000), ION STORM, Square Enix, *Microsoft Windows*. Conçu et réalisé par Warren Spector.

Ce jeu d'action-infiltration a marqué son époque par l'ouverture et la non-linéarité de son *level design*. Le joueur incarne un agent spécial chargé de se frayer un chemin dans des espaces conflictuels : la particularité du *level design* de *Deus Ex* est d'autoriser de multiples routes différentes pour parvenir au même point, instaurant pour chacun des expériences de jeu distinctes, tantôt violentes, tantôt discrètes, tantôt acrobatiques. De ce point de vue, le *level design* de *Deus Ex* a été fondateur pour tous les jeux promettant au joueur ou la joueuse une

liberté d'approche dans la négociation de leurs objectifs spatiaux, de *Hitman* (Eidos Interactive, Square Enix, 2000–2021) à *Far Cry* (Ubisoft, 2004–2019).

*Portal* (2007), VALVE SOFTWARE, Valve, *Microsoft Window*. Conçu et réalisé par Kim Swift.

*Portal* et sa suite *Portal 2* (Valve, 2011) proposent des sortes de puzzles spatiaux que le joueur doit résoudre en navigant dans l'environnement au moyen de portails de téléportation placés à son initiative. Modèle de *level design* non-euclidien et à haut niveau d'émergence, *Portal* a pavé la voie pour de nombreux jeux indépendants par la suite reposant sur une conception à la fois intellectuelle et déroutante de l'espace, de *Superliminal* (Pillow Castle, 2019) à *Manifold Garden* (William Chyr, 2019).

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), NINTENDO, Nintendo, *Nintendo Switch*. Conçu par Eiji Aonuma, réalisé par Hidemaro Fujibayashi.

À une époque où le *level design* des jeux en monde ouvert manifestait des signes d'essoufflement, en raison souvent de la vacuité des environnements ou de la répétitivité de l'expérience navigatoire qu'ils suscitaient, le dernier épisode de la série *The Legend of Zelda* a proposé une nouvelle formule largement fondée sur l'autonomie du joueur : sans jamais contraindre ses déplacements, le jeu parvient à titiller la curiosité du joueur en permanence au sein d'environnements immenses, et surtout de façon très immanente, au moyen de signaux visuels ou sonore, sans recours à de sempiternels marqueurs interfaciels.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E.J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press.
- AARSETH E. (2005), « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory », in KISHINO F., KITAMURA Y., KATO H. et NAGATA N. (dir.), *Conference Proceedings "Entertainment Computing — ICEC 2005" (19–21 september 2005)*, *Sadan, Japan*, vol. 3711, Springer Berlin Heidelberg, p. 496–506, [https://doi.org/10.1007/11558651\\_48](https://doi.org/10.1007/11558651_48).
- AMATO E.A. (2005), « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : La Posture vidéoludique », in GENVO S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, p. 299–323.
- ANTHROPY A. et CLARK N. (2014), *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*, Addison-Wesley.
- AURAY N. et VÉTEL B. (2013), « L'Exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle. Design et régulation d'un jeu freemium », in *Réseaux*, n° 182, p. 153–186, <https://doi.org/10.3917/res.182.0153>.
- BARNABÉ F. (2018), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>.

- BONENFANT M., TRÉPANIER-JOBIN G. et LAFRANCE ST-MARTIN L.I. (2020), « L'Approche communicationnelle en études du jeu : Un apport des chercheur-euses de la Faculté de communication de l'UQAM », in *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, vol. hors-série, *La Communication à l'UQAM*, p. 77–102, <https://doi.org/10.4000/communiquer.5182>.
- CO P. (2006), *Level Designs for Games: Creating Compelling Game Experiences*, New Riders Games.
- DEVALON J. (2003), « La Médiation, la communication en procès? », in *MEI Médiation et Information*, n° 19, p. 37–54.
- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : Pour une étude du “play design” », in *Colloque « Le Jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles » ACFAS (mai 2008), Québec*.
- GRANDJEAN G. (2020), *Le Langage du level design : Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986–2017)*, thèse sous la direction de Sébastien Genvo, Université de Lorraine, <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03098076/document>.
- JENKINS H. (2004), « Game Design as Narrative Architecture », in HARRINGTON P. et FRUP-WALDROP N. (éd.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, p. 118–130, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>.
- KREMERS R. (2009), *Level Design: Concept, Theory, and Practice*, A.K. Peters.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press.
- PEARCE C. (2002), « Story as Play Space: Narrative in Games », in KING L. (éd.), *Game On. The History and Culture of videogames*, Laurence King Publishing Ltd, p. 112–119.
- PEARCE C. (2007), « Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft », in BORRIES F., WALZ S.P. et BÖTTGER M. (éd.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Birkhäuser, p. 200–205.
- SALMOND M. (2020), *Video Game Level Design: How to Create Video Games with Emotion, Interaction and Engagement*, Bloomsbury Academic.
- STOUT M. (2012), « Learning From The Masters: Level Design In The Legend Of Zelda », in *Gamedeveloper.com*, 3 janvier, [https://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning\\_from\\_the\\_masters\\_level\\_php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134949/learning_from_the_masters_level_php)
- TOTTEN C.W. (2019), *Architectural Approach to Level Design*, 2<sup>e</sup> ed., CRC Press.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Zones.



# Narration et narrativité vidéoludiques

Marc MARTI

Université Côte d'Azur

## 1. INTRODUCTION

Dès ses origines, le jeu vidéo est indissociable d'une composante narrative. Le seul *gameplay*, essence du jeu, contient un récit potentiel, celui de la partie que postulent les mécaniques de jeu en fixant un objectif à atteindre par une interaction avec un environnement numérique. La narrativité y est donc d'abord structurelle, donnant une cohérence à une suite d'actions étalées dans le temps en vue d'un objectif. Dans le jeu vidéo, le récit occupe un rôle à la fois structurant — dans le *game design* et le *level design* — mais aussi fonctionnel — en corrélation avec la position narrative et fictionnelle proposée au joueur pour s'engager dans le *gameplay* et en tirer un certain plaisir. La narrativité est ainsi liée étroitement à la pratique vidéoludique : comment joue-t-on dans un récit ? comment joue-t-on avec un récit ? comment joue-t-on en absence quasi-complète de récit ? Ces questionnements spécifiques induisent aussi une interrogation sur les motivations et les techniques du récit vidéoludique, qui relèvent autant des *game studies* que de la narratologie.

Lors de l'émergence des *game studies* des théories assez tranchées opposaient les tenants d'une approche ludologique à ceux qui voyaient dans le jeu un média narratif. Cependant, cette opposition a été dépassée, « permettant d'approfondir l'enrichissement mutuel du jeu et de la narration, en se fondant sur différents points de convergence possibles » (Genvo, 2018). Ainsi, on peut reconnaître que les mécanismes narratifs jouent un rôle structurant dans l'enchaînement des actions, en les faisant tenir ensemble dans un récit : une logique (la causalité) et une chronologie (le temps du récit). Le jeu demandera au joueur et à la joueuse une coopération active, un engagement pour fonctionner, où le récit tiendra un rôle fondamental (Caïra, 2018, paragraphes 22–28).

Du point de vue de la narratologie, le récit quel qu'il soit, est la somme de l'histoire (ce qui est raconté) et de la narration (la façon de raconter). Le

récit vidéoludique demandera cependant une approche spécifique pour être abordé du point de vue de cette science, forgée, à ses origines, à partir de la littérature, puis du cinéma. Il faudra prendre en compte d'une part les spécificités techniques et, d'autre part, la façon dont il est attendu que la narration soit actionnée par son utilisateur ou utilisatrice. Par exemple, l'histoire vidéoludique peut multiplier les embranchements narratifs, ce que ne peuvent guère faire les médias linéaires comme la littérature ou le cinéma. La narration vidéoludique possède aussi la particularité de l'interactivité, gérée à partir de dispositifs techniques (écran, console, manette, etc.) mis en œuvre à travers différents *gameplay*.

De notre point de vue, la question de la narrativité vidéoludique peut être abordée à travers une schématisation par prototypes narratifs (Marti, 2014), qui combine une approche à la fois structurale (portant sur le *gameplay* et la façon de le développer techniquement) et pragmatique (sur la façon de jouer et de donner du sens au jeu en produisant une histoire). Afin de résoudre par avance toute confusion, nous précisons que le prototype se définit comme un modèle théorique de narrativité, et non un modèle de jeu (il n'est pas un genre vidéoludique). La plupart des jeux activent plusieurs prototypes en cours de partie, bien que souvent il y ait un type de narrativité dominante, de la même façon que les jeux temporellement longs reposent sur un *gameplay* dominant, qui en général en inclut d'autres qui seront minoritaires. Nous distinguerons ainsi trois prototypes : *a*) le modèle à contenu narratif faible, où il s'agit essentiellement de mener des actions simples (endo-narratives) sans grande préoccupation ou engagement narratifs ; *b*) le modèle à récit complet, où jouer signifie la coïncidence entre partie et développement narratif, ce qui inclue le dénouement narratif comme objectif du jeu ; *c*) le modèle à narration évolutive ou émergente, où le récit est produit par une interaction entre le joueur et l'environnement, avec une scénarisation peu contraignante ou inexistante.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Pourquoi et comment raconter dans le jeu vidéo ?*

Le récit vidéoludique remplit plusieurs fonctions. D'abord, il permet de structurer la démarche créative allant parfois jusqu'à remplir le rôle de *game design* (Fregonese, 2019, p. 30). La diégèse par exemple, que nous définissons comme l'univers d'une œuvre, le monde qu'elle évoque ainsi que les événements qui s'y déroulent, sert à mettre en cohérence, dans le même système narratif, le graphisme, le son et le *gameplay*, en agissant comme un tout unificateur.



Ensuite, le récit agit sur le joueur, en l'amenant à s'intéresser à une intrigue et à s'y plonger. Il y sera retenu autant par le *gameplay* que par l'« effet de monde », qui renforce les mécanismes de l'immersion narrative et ludique et qui est propre à toutes les fictions (Dauphagne, 2011).

Enfin, la présence d'une dimension narrative sert les stratégies marketing. D'abord en rendant possible un système de promotion quasi identique aux bandes annonces du cinéma. Ensuite, les grandes franchises, avec leur déclinaisons transmédiatiques éventuelles reposent toujours sur un récit identifiable. Celui-ci vient articuler et donner du sens à toutes les créations produites sur différents médias : jeu vidéo, cinéma, bande dessinée, objets, figurines, produits dérivés, etc. L'idée est que l'on « joue un jeu », mais dans un univers dont on appréhende la cohérence à travers un/des récit(s) fondateur(s). Sans récit fondateur, pas de monde fictif possible.

#### Des trailers (presque) comme au cinéma



Le trailer de *Wolfenstein New Order* (Machinegames-Bethesda, 2014), dont la sortie était prévue en février 2014, a été diffusé dès juin 2013 pour créer une attente. L'accroche est fortement narrative et rompt avec le monde habituel de la franchise. Le procédé a été répété d'une autre façon avec la bande annonce de *New Colossus* en 2017. Le jeu se déroule dans une uchronie générale, qui en constitue le point de départ : les Nazis ont gagné la seconde guerre mondiale. La première partie de la bande annonce est fondée sur le détournement d'images d'archives : on y reconnaît pêle-mêle *Le baiser de la victoire* (1945), *Neil Armstrong sur la lune* (1969) et les Beatles traversant un passage piéton pour la photo de l'album *Abbey Road* (1969). Le récit est ainsi un argument marketing très fort : alors que ce type de jeu (FPS) n'a jamais eu la réputation d'une grande délicatesse scénaristique à ses débuts, cet opus de *Wolfenstein* est assez exemplaire du tournant narratif qui a présidé au développement des univers vidéoludiques. Le simple FPS, devient une combinaison entre le jeu de tir et d'action-aventure.

Le jeu vidéo reste cependant un média narratif hybride. Les systèmes de narration (la façon de raconter) oscillent entre une ressemblance avec les autres médias établis (cinéma, littérature) et des traits propres, fondés sur l'interactivité et ses effets de feed-back. Ses techniques vont de la scénarisation classique, sur la base par exemple de cinématiques ou de dialogues avec les personnages non-joueurs (PNJ), à la narration environnementale, un concept forgé par H. Jenkins en 2004 (*environmental storytelling*). Cette dernière méthode est sans doute la plus spécifique au jeu vidéo. Elle consiste à laisser au joueur des indices épars de tout type pour qu'il puisse reconstituer une histoire pendant l'avancée de sa quête narrative, comme dans *Fallout 3* (Bethesda, 2008) ou *Bioshock 2* (2K Game, 2010). Ces différentes techniques sont au service d'une narrativité spécifique au jeu, que nous proposons de schématiser suivant trois prototypes.

## **2.2. Jouer (presque) sans récit : la primauté de l'action et le prototype endo-narratif**

De l'aveu même des concepteurs, un certain nombre de jeux ont été créés sans scénariste(s) dédié(s), révélant l'aspect secondaire que joue la trame narrative dans ces réalisations (Jaulin, 2003). Elle constitue la plupart du temps un cadre vague pour une succession d'actions réalisées par le joueur. La finalité de ces actions est peu narrativisée et s'exprime souvent par un score ou l'idée d'avoir terminé un niveau. Le joueur tirera principalement son plaisir des effets sensori-moteurs procurés par le jeu : son adresse avec les commandes, la qualité du son, l'expérience visuelle et les feedbacks avec le programme. Ce plaisir peut aussi provenir d'une expérience de réflexion, en particulier dans les jeux proposant puzzles ou énigmes ou qui demandent un engagement réflexif pour établir une stratégie sans pour autant s'intégrer dans un récit constitué. Du point de vue de la narratologie, ce premier prototype mobiliserait les compétences endo-narratives du joueur (Gervais, 2005), c'est-à-dire sa capacité à identifier et réaliser des actions simples avant leur intégration à une narration, qui en est la combinaison complexe (Marti, 2014).

En termes vidéoludiques, la compétence endo-narrative consisterait à mettre en œuvre le *gameplay* pour obtenir un résultat : le joueur essaie de réaliser et combiner le mieux possible des actions stéréotypées (dans le sens où elles sont identifiées comme caractéristiques du genre auquel il joue) : sauter, courir, attraper dans un jeu de plateforme ; accélérer, freiner, dans un jeu de course ; etc., sans se préoccuper obligatoirement de leur intégration à une séquence narrative, avec un nouement et un dénouement, telle que la définit Jean-Michel Adam pour le récit en général (Adam, 1997, p. 184-185).

Le modèle endo-narratif repose ainsi par exemple sur l'identification d'un objectif chiffrable et assimilable à des performances physiques ou intellectuelles (réflexe, motricité, vitesse, pensée logique et stratégique). L'endo-narratif ne suppose ni la simplicité, ni la complexité des commandes, puisqu'autant les jeux de combat avec des combos complexes que les simples *clikers games* reposent sur ce prototype, de *Mortal Kombat* (Midway, 1992–2008 ; Nether-Realm Studios depuis 2011) à *Farmville* (Zynga, 2009). Ils peuvent aussi mettre en œuvre une sorte de proto-narrativité au service d'un sentiment d'immersion fondée sur la concentration du joueur, tel le flow, théorisé par le psychologue Mihály Csíkszentmihályi (Caïra, 2018, paragraphe 13) et mise en application dans les jeux dits « contemplatifs » comme *fLOW* (2006) ou *Flower* (2009) de Genova Chen : l'action motrice est réduite à sa plus simple expression (activer le joystick) au profit d'une immersion dans la musique, les images et le déplacement spatial.

L'endo-narratif est la brique de base du narratif vidéoludique. Issu directement du *gameplay*, il est sans doute un des éléments les plus spécifiques du jeu vidéo. Il était majoritaire jusqu'au milieu des années 1990, avant que les possibilités techniques grandissantes n'aient ensuite permis d'enrichir cette expérience narrative minimale. Il structure souvent des jeux sur le principe de la répétition d'une boucle identique, mais pour laquelle le joueur possède une grande variété de combinaisons et de situations qui font l'intérêt du jeu. Le cas *Angry Bird* (Roxio, 2009) est un bon exemple. Il s'agit de tirer avec une fronde des oiseaux-munitions aux qualités différentes afin de supprimer des cochons qui ont volé des œufs. À chaque niveau, il faut choisir une stratégie adaptée de tir : angle, force, répercussions, munitions. Le plaisir sensorimoteur est facilement identifiable : c'est celui de tirer sur un élastique virtuel et de produire un résultat dont le principal feed-back rappelle un chamboulement. Il s'associe à celui d'avoir adopté la bonne stratégie pour réussir le niveau en utilisant le moins possible d'oiseaux-munitions. Le principal effet narratif est très limité : il s'agit de pouvoir passer à un autre niveau pour explorer une nouveauté stratégique.

### **2.3. Jouer dans un récit : le prototype à séquence narrative**

Le modèle à récit complet semble plus proche du prototype narratif défini par la littérature. Ici, le joueur a l'impression qu'il est dans une intrigue, les compétences narratives mobilisées sont plus fortes, car l'idée de progression vers un objectif de *gameplay* est corrélée à l'idée d'aller vers un dénouement narratif. Le joueur fait l'expérience de deux niveaux de narrativité étroitement

imbriqués : une première sensori-motrice (endo-narrative) et une seconde liée à l'histoire, que sa progression dans le jeu fait avancer. Des éléments narratifs non-jouables apparaissent sous forme de cinématiques, qui viennent encadrer l'action pure menée par le joueur. Elles introduisent très souvent la situation initiale et le nouement de la séquence, elles sont aussi très présentes dans le dénouement, objectif final du jeu. Une bonne partie des FPS dont le cheminement spatial est très dirigiste suivent ce modèle, comme *Doom 3* ou une bonne partie des *Wolfenstein*. Cependant, la position du joueur peut être différente et produire un troisième prototype narratif : il s'agit alors non plus de jouer dans un récit, mais de jouer avec ses mécanismes comme nous allons l'analyser dans le point suivant.

#### **2.4. Jouer avec un récit : le prototype des embranchements narratifs**

La narrativité des récits à embranchements est directement issue de la mise en application de la théorie des possibles narratifs, selon laquelle « le récit se construirait suivant une série d'embranchements binaires, consacrant le déroulement ou le non-déroulement d'une possibilité, d'une virtualité » (Campion, 2009, p. 9). Au lieu d'imposer au joueur une intrigue unique, ces jeux laissent la possibilité de choix multiples d'une action, d'un itinéraire à prendre à certains moments de la partie et offrent ainsi la possibilité de mener à bien des intrigues complexes. Le choix opéré par le joueur aux embranchements débouche sur des possibilités différentes. Là où l'intrigue classique repose chaque fois sur un seul possible narratif réalisable, le récit à embranchements laisse la possibilité de bifurcation, l'actualisation de récits qui auraient eu le statut de « récits fantômes » dans un scénario classique (Campion, 2009, p. 13).

On notera cependant que ce modèle démarre toujours sur un nouement fixe et unique. Les possibilités multiples s'appliquent à l'action et aux dénouements qui en découleront. La boucle de base du *gameplay* reflète le terme *point and click* la désignant. L'engagement ludique repose sur l'engagement narratif : l'adresse motrice est faiblement mobilisée, au profit des sentiments, du raisonnement et de l'éthique sur lesquels reposent les choix d'embranchements. Bien que ce prototype soit parfois celui de jeux entiers, on retrouve cette boucle dans des œuvres où l'intérêt repose sur d'autres éléments et où le *gameplay* englobant n'est pas le *point and click*, mais où l'on propose cependant au joueur de faire des choix narratifs (*Far Cry 4*, *Call of Duty Black Ops 2*).

Le jardin des sentiers qui bifurquent : *Detroit Become Human*

Quantic Dream et ses jeux narratifs illustrent parfaitement cette forme de narrativité. Le dernier en date, *Detroit Become Human* (2018) donne en plus au joueur une position réflexive, comparable à la mise en abyme littéraire. Une fois terminé un niveau, il peut visualiser l'arbre narratif suivi et constater le nombre d'embranchements qui étaient possibles (pour éventuellement les jouer plus tard). On accède ici à la schématisation du *narrative design* et des modèles propres au récit à embranchements, de l'éventail à l'entonnoir, en passant par le schéma réticulaire (Le Breton, 2017, p. 99–103) qui deviennent des éléments constitutifs de l'expérience de jeu.

### 2.5. Jouer dans un monde : le prototype de la narrativité émergente

Le dernier prototype s'éloigne du modèle canonique du récit, en particulier par la position qu'occupe le joueur. Celui-ci n'a plus seulement pour guide une trame narrative (unique ou multiple), avec enchaînement des niveaux jusqu'à un climax final, qui constituerait la fin théorique du jeu. Il est partiellement ou totalement libre dans un monde ouvert, qui constitue une sorte de jardin narratif, rendant possibles de nombreuses interactions, allant de la création d'histoires à de simples promenades contemplatives. On pourrait considérer que la plupart des jeux MMO fonctionnent à partir de ce prototype de narrativité, le feed-back de l'environnement étant assuré en partie par des relations entre les joueurs connectés.

Les MMO possèdent ainsi trois formes de narrativité (Wuyckens, 2018). Deux sont similaires aux jeux mono-joueurs : la narrativité scriptée par les créateurs et celle issue de l'interaction du joueur avec le jeu. La présence d'autres

formes d'intelligence que celle de l'IA fait émerger une troisième narrativité : celle de la communauté des joueurs, qui se structure souvent autour de pratiques socialisées de la narration, débouchant sur des « récits collectifs » (Wuyckens, 2018).

### S'ouvrir aux mondes



On pourrait parler d'abord de mondes semi-ouverts, comme ceux de *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012) ou *Fallout 3* (Bethesda, 2008). Ils sont structurés par une quête centrale, offrent des quêtes secondaires, tout en laissant au joueur la possibilité d'interactions plus ou moins limitées avec l'espace et les PNJ. D'autres mondes sont plus ouverts et vont jusqu'à abandonner toute idée de quête centrale, comme *Minecraft* (Mojang Studios, 2011). Ils proposent un jeu de construction, où le récit est constitué par le feed-back du monde ouvert en rapport avec les actions menées par le joueur. Celui-ci est incité, non pas à s'immerger dans une intrigue produite par un autre, mais à s'impliquer dans la création d'une intrigue qu'il va lui-même conduire, dans les limites narratives de l'environnement/monde fictif. La finalité même du jeu est de produire une/des histoire(s) comme une expérience personnelle et non de jouer dans ou avec une histoire. Les versions MMO de *Minecraft* démontrent la plasticité du *gameplay* et du monde, qui rendent possibles plusieurs formes de narrativités proposées sur différents serveurs.

### 3. EN RÉSUMÉ

- On distingue : *a*) l'histoire (soit la suite des événements tels qu'ils se sont produits, même s'ils sont fictionnels); *b*) la narration, qui est la façon de les raconter dans un certain ordre et focalisés d'une certaine façon; *c*) le récit, qui est la somme de l'histoire et de la narration.
- Le récit vidéoludique raconte une histoire, comme les autres médias narratifs, à travers une narration spécifique, dont la principale caractéristique est

l'interactivité. Celle-ci repose sur l'activité du joueur, médiatisée par le *gameplay* et un scriptage préalable plus ou moins important.

– Le récit vidéoludique permet de jouer une histoire (dans ou avec) par l'activation d'un *gameplay*.

– Le renouvellement des *gameplay*, lent et limité en nombre, explique que la dimension narrative soit devenue importante dans la création de nouveautés. Avec des mondes narratifs fictionnels diversifiés, les longues sagas, basées sur une jouabilité identique, illustrent ce phénomène (*Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Bioshock*, *Far Cry*, etc.).

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

L'opposition que l'on dit historique entre narratologie et ludologie est maintenant considérée comme dépassée et artificielle. La majorité des travaux insiste au contraire sur l'intégration des mécaniques de jeu et de la narration dans la pratique et la créativité vidéoludique. Les travaux et les manuels de *game design* vont dans ce sens et donnent les outils pour analyser la dimension narrative des jeux vidéo et la façon dont les concepteurs travaillent.

FREGONESE P.W. (2019), *Raconteurs d'histoires, les mille visages du scénariste de jeu vidéo*, Pix'n Love.

LE BRETON R. (2017), *Design narratif. Scénario et expérience de jeu*, Scénario 2.0.

La complexité des relations entre les mécaniques de jeu et celles du récit fait qu'il n'y a pas toujours une intégration parfaite. L'expérience ludique peut aussi reposer sur des « dissonances » entre ce que proposent les unes et les autres. La problématique du joueur et de ses degrés d'engagement dans la jouabilité et la narrativité reste une question pour laquelle de très nombreuses pistes restent encore à explorer.

BOUTET M., DE CARVAJAL I.C., TER MINASSIAN H. et TRICLOT M. (2014), « Au-delà du virtuel : Interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », in *MEI-Médiation et Information*, n° 37, p. 103–116.

GENVO S. (dir.) (2018), *Sciences du jeu*, n° 9, *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, <https://journals.openedition.org/sdj/894>.

GHEERAERT T. et GOUDET L. (dir.) (2020), *Cahiers de narratologie*, n° 38, *Lusor in fabula, jeu vidéo et nouvelles frontières du récit*, <https://journals.openedition.org/narratologie/11681>.

CAÏRA O. (2018), « Les Dimensions multiples de l'engagement ludique », in *Sciences du jeu*, n° 10, <http://journals.openedition.org/sdj/1149>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Angry Birds* (2009), ROVIO, Rovio, *tout système smartphone, console, Windows et Mac*. Conçu par Ari Pulkkinen.

Ce très grand succès vidéoludique est le prototype même de l'endo-narratif. Le plaisir du jeu repose sur la mise en œuvre d'un *gameplay* des plus simples qui combine le tir et le puzzle. Le feed-back sonore est particulièrement stimulant. La narration est quasi-inexistante en dehors de la jouabilité.

*flOw* (2006), THATGAMECOMPANY, Sony Interactive Entertainment, *Windows, Mac, Linux, PS4, PSP*. Conçu par Genova Chen.

Ce jeu de Genova Chen (qui créera ensuite *Flower* en 2009) était au départ une expérience pour sa thèse. Il se joue avec le seul joystick. Fortement inspiré par la théorie du flow du psychologue hongrois Mihály Csíkszentmihályi, qui a théorisé le plaisir provoqué par la concentration sur une tâche, il immerge le joueur dans une sorte de proto-narration, portée totalement par le simplissime *gameplay*, qui consiste à déplacer un micro-organisme dans un milieu aquatique et le faire grandir en absorbant ceux qui l'entourent. Le feed-back du système s'adapte à la progression du joueur, avec une difficulté adaptée automatiquement aux compétences acquises. C'est un modèle de l'endo-narrativité, portée par le feed-back, des mouvements libres et une ambiance sonore très enveloppante.

*Bioshock 2* (2010), 2K MARIN, 2K Games, *Xbox 360, PlayStation 3, Windows, Mac OS*.

Ce classique du FPS illustre l'évolution de la narrativité dans le genre et l'intérêt pour la narration. Originellement les FPS narrativisés étaient fondés sur une séquence narrative unique. Dans *Bioshock 2* de très nombreuses fins sont possibles (sous forme de cinématiques) en fonction des choix que le joueur aura fait durant le jeu vis-à-vis des PNJ principaux. C'est un effet cumulatif des actions et non le choix d'embranchements précis qui conditionne ces dénouements.

*Detroit: Become Human* (2018), QUANTIC DREAM, Quantic Dream, *PS4*. Conçu par David Cage.

Ce jeu peut être considéré comme le sommet actuel du jeu à embranchements. Il permet de jouer trois avatars alternativement. Les possibles narratifs se font à la fois sur des embranchements et sur le cumul d'actions. Enfin, la motion capture donne l'impression très prononcée d'un « film interactif ».

*Far Cry 4* (2014), UBISOFT, Ubisoft, *PS3, PS4, Xbox360, Xbox One, Windows*. Conçu par Alex Hutchinson (directeur de création).

Ce jeu, issu du répertoire fourni des mondes ouverts d'Ubisoft, n'est sans doute pas le plus original de la série. Les ressemblances avec *Far Cry 3* sont assez



frappantes et *Far Cry 4* illustre bien comment une narration nouvelle peut servir un *gameplay* et des mécanismes d'un monde ouvert éprouvé.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- ADAM J.M. (1997), *Les Textes : Types et prototypes. Récit, description, argumentation explication et dialogue*, Nathan Université.
- CAMPION B. (2009), « Vers l'actualisation d'un "récit fantôme" ? », in *Communication*, vol. 26, n° 2, p. 129–138, <http://communication.revues.org/824>.
- DAUPHRAGNE A. (2011), « Le Sens de la fiction ludique : Jeu, récit et effet de monde », in *Strenæ*, n° 2, <http://journals.openedition.org/strenae/312>.
- GERVAIS B. (2005), « Lecture de récits et compréhension de l'action », in *Vox poetica*, <http://www.vox-poetica.org/t/pas/bgervais.htm>.
- JAULIN R. (2003), « Les Ingénieurs de mondes », in *Les Cahiers du numérique*, n° 2, p. 37–45, <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2003-2-page-37.htm>.
- JENKINS H. (2004), « Le Game design comme architecture narrative », in *Ordinateur*, vol. 44, n° 3, p. 118–130.
- MARTI M. (2014), « La Narrativité vidéoludique : Une question narratologique. Les Bifurcations du récit interactif : Continuité ou rupture », in *Cahiers de narratologie*, n° 27, <http://narratologie.revues.org/7009>.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte.
- WUYCKENS G. (2018), « La Triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay », in *Sciences du jeu*, n° 9, <https://journals.openedition.org/sdj/1032>.



# Sonore et ludique : analyses à plusieurs voix

Fanny REBILLARD

## 1. INTRODUCTION

Loin de se réduire à l'approche historique ou esthétique, l'étude du son dans les jeux recoupe de très nombreuses disciplines. Qu'il s'agisse d'analyses des styles et références culturelles employés dans des œuvres emblématiques ou de travaux de terrain visant à établir plus précisément les fonctions sonores, leur impact sur les joueurs et leur influence tant sur les plans physiques que psychologiques, on regroupe de plus en plus ces approches sous le terme de « ludomusicologie » (de l'anglais *ludomusicology*). Ces études s'intéressent autant à la création qu'à la réception du son, à l'évolution technologique qu'aux phénomènes sociétaux qui y sont liés. Nous allons voir dans ce chapitre que ces approches tournent autour d'un phénomène majeur : la dimension interactive, imprévisible à divers degrés des jeux, et notamment la façon dont la musique, art temporel et linéaire par excellence, va se l'approprier et en former une composante essentielle. Elle devient ainsi un objet complexe aux écritures, problématiques et répercussions uniques.

L'importance de l'interactif dans le sonore peut se comprendre à travers de nombreux prismes, que nous ne pourrions pas tous passer en revue, mais qui peuvent se rassembler sous quelques grandes catégories. Tout d'abord dans l'histoire technique du son dans les jeux et la création à travers le travail des compositeurs, musiciens, *sound designers*, et intégrateurs. Ensuite, l'étude du son comme composante narrative et ludique, qui peut être approchée par les méthodes d'analyse et d'interprétation plus traditionnelles, pour en extraire ses codes esthétiques et les enjeux narratifs qu'ils soulèvent, mais aussi questionner sa place dans l'histoire de l'art et de la musique. Enfin, le rapport qu'entretiennent les joueurs avec le son à travers leurs performances dans, mais également en dehors des jeux, représente un dernier pan fondamental pour saisir les deux premiers aspects mentionnés.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Spécificités techniques et historiques*

Comme toutes les catégories de musiques dites « à l'image », les sons des jeux sont indissociables de leur support d'origine. Là où la bande-son d'un film suit le déroulé de la pellicule pour accompagner les événements projetés, la conception et l'organisation des sons d'un jeu vont reposer sur le caractère interactif de ce qui peut se passer à l'écran. Si on situe généralement l'arrivée des premiers sons dans les jeux à l'ère d'arcade avec des titres emblématiques tels que *Pong* (Atari, 1972), il faut retenir qu'ils sont l'héritage à la fois des technologies sonores liées aux premiers ordinateurs, mais également des jeux et jouets mécaniques et opto-électroniques (billards électriques). Cet héritage, et les limitations techniques qui y sont associées, font de l'illustration sonore des jeux un objet avant tout fonctionnel, dans la lignée des *earcons*. Le son existe d'abord pour appuyer, renforcer ce qu'il se passe à l'écran, mettre en avant des informations essentielles, comme le fait de ramasser un objet, une période d'invincibilité dans *Pac-Man* (Namco, 1980) ou encore la fin du temps imparti approchant dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Si de nombreux créateurs ont aussi exploré les possibilités esthétiques offertes par les diverses puces ainsi que les questions formelles posées par l'interactivité, alors que se développaient en parallèles les musiques mixtes et électroacoustiques, l'aspect fonctionnel reste de nos jours encore un pan important de la création.

Documenter les différentes consoles et puces ou *soundchips*, étudier la façon dont leurs paramètres ont influencé la création, ou ont été dépassés par elle, est une part importante de la recherche. On peut notamment relever les travaux de Karen Collins qui a effectué un premier balayage dans *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (2008), puis exploré les témoignages des professionnels de l'audio, plus techniciens que musiciens aux premières heures, dans *Beep: A Documentary History of Game Sound* (2016). Le mélange inévitable entre le *sound design* et la composition musicale à proprement parler est une spécificité souvent mise en avant : les consoles des premières générations (des années 1980 à la fin des années 1990) utilisant par exemple les mêmes ressources pour la musique et les bruitages, la musicalisation du *sound design*, les timbres et la répartition des voix caractéristiques sont à l'origine d'une identité esthétique très forte, amenée par l'aspect technologique. Avec le caractère interactif, il s'agit d'un point d'entrée majeur pour différencier la musique de jeu des autres musiques à l'image, notamment du cinéma, qu'on lui oppose fréquemment.

*Untitled Goose Game* :  
s'inspirer du cinéma pour le prendre à contrepied

Déjà réputé pour ses mécaniques uniques, *Untitled Goose Game* se distingue aussi par sa bande-son. Comme l'explique Dan Golding, musicologue et compositeur du jeu, dans un article du *Journal of Sound and Music in Games*, l'utilisation d'extraits découpés et variés de six des *Préludes* de Debussy repose sur un parti-pris esthétique relevant des défis tant techniques que culturels. Tout d'abord, la musique du jeu emploie les méthodes interactives propres au média pour reproduire le ressenti que provoquerait le visionnage d'un film muet comique (de façon fantasmée, car très éloignée de ce qui était vraiment entendu à l'époque dans les salles obscures). Des fragments extrêmement courts (*stems*) s'enchaînent pour créer un effet de *mickey-mousing* (suivi du mouvement par le son). Ce découpage donne l'impression qu'un pianiste commente chaque action du joueur en direct, et lui permet d'interpréter chaque note grâce à la synchronisation action-image parfois accidentelle qui se produit. Le découpage minutieux des *Préludes* répond aussi au défi de rendre l'interprétation enregistrée d'une œuvre préexistante dynamique, grâce à différentes exécutions suivant plusieurs états d'esprit (silencieux, peu énergique ou très énergique).

L'ensemble représente donc une prouesse technique, mais également une mise en abîme de la musique, qui est tant un commentaire des actions du joueur qu'une parodie des idées reçues sur le cinéma et les attentes en termes de synchronisation entre mouvement et son.

## 2.2. Transmettre l'histoire et l'esprit du jeu par le son

Au-delà de l'aspect purement technique, la façon dont les jeux vont être mis en exergue par la musique est un autre sujet fondamental. L'impossibilité d'une synchronisation parfaite entre la musique et l'image a mené à de nombreuses méthodes d'accompagnement novatrices, qui s'approprient ou transforment d'anciens codes. Les actions du joueur étant imprévisibles, tout comme ce qu'il peut voir, ressentir ou non, la musique devient un accompagnement à plusieurs facettes. Certains jouent la carte du rapprochement avec le cinéma, découpant la partition en de multiples fragments, et y appliquent des modifications en temps réel pour suivre au plus près les événements du jeu. D'autres exploitent au contraire la possibilité de jouer sur l'aléatoire ou la génération procédurale des sons pour renouveler sans cesse l'expérience musicale, à l'image de la non-linéarité des œuvres.

Mais de nombreuses productions font également usage des boucles, pistes musicales plus ou moins longues qui reviennent inlassablement à leur point de départ et permettent d'associer des mélodies à des lieux, dialogues et personnages, ou situations spécifiques. Si le procédé pour mémoriser et

reconnaître ces mélodies se base sur leur répétition dans différentes situations et semble similaire aux autres arts employant des thèmes (opéra, cinéma, etc.), il se démarque toutefois par son échelle et son impact. La façon dont des topiques, leitmotifs et autres thèmes récurrents jouent un rôle de support narratif et ludique à plusieurs échelles va venir renforcer ou remettre en question des codes établis. Le statut intra ou extradiégétique (qui appartient ou non à l'univers narré) de la musique, particulièrement quand elle se fait l'écho des inputs et choix du joueur, amène à s'interroger sur sa place face au jeu. De même, la présence du joueur est jugée indispensable à la définition d'une esthétique musicale : pour Benson Walch (*The Legend of Zelda and Leitmotif: Backtracking in an Open World*, 2017), le « leitmotiv ludique », au-delà des fonctions héritées du leitmotiv wagnérien, se démarque car il reconnaît l'existence du joueur. Le statut diégétique, extradiégétique, mais aussi la place en tant qu'élément de *game design* de la Berceuse de Zelda dans *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, est un exemple d'usage qu'il qualifie de « supradiégétique » de la musique. L'application à la notion d'aire intermédiaire du jeu, ainsi que l'influence plus générale du son dans la perception du joueur et de sa présence au sein de l'environnement ludique a également été abordée à travers l'angle de la sémiotique par Sébastien Genvo et Nicole Pignier (2011).

Le discours direct tenu dans certains jeux par rapport à l'héritage des musiques préexistantes (et particulièrement savantes) a également fait l'objet d'études approfondies. William Gibbons a par exemple examiné les sens nouveaux qui émergent à travers l'utilisation de la musique dite « classique » dans les jeux. Le discours de légitimation basé sur les attentes socio-culturelles, ou encore la référence assumée au cinéma (notamment à travers les œuvres de Stanley Kubrick) et la critique des idées reçues via diverses formes parodiques, prend une place importante dans ses travaux. Mais c'est aussi la double-interprétation du commentaire musical sur les actions du joueur et l'histoire, rendue possible par le caractère interactif des jeux qui a dirigé ses recherches autour de la série *Bioshock* (Gibbons, 2018). Le commentaire historique de la musique de jeu a aussi été abordé du point de vue des influences culturelles et politiques d'après-guerre. C'est le cas de la bande-originale de *Mega Man 2*, dont le langage musical est analysé par Andrew Schartmann — mis en résonance avec l'esthétique graphique et le scénario des jeux — comme une expression du phénomène du *mukokuseki* (effacement des caractéristiques Japonaises au profit d'une esthétique globalisée).

### 2.3. Perception des joueurs : réactions et appropriations

Enfin, le lien privilégié qui unit les joueurs au média à travers le son occupe une place fondamentale dans la recherche. Plus qu'un simple spectateur ou récepteur de la musique, le joueur est, même indirectement, acteur des sons à travers son avatar, les périphériques de jeu et par extension le *gameplay*. Si le moindre bruitage synchronisé avec une action découle des actions du joueur et contribue à son immersion, de nombreux jeux placent aussi le son et la musique au centre de leurs mécaniques. Mais quels liens réels sont alors tissés ? L'impact de la musique, son interprétation et son appropriation par le public des jeux sont particulièrement importants pour sa compréhension plus générale.

Ainsi, au-delà des réactions des joueurs devant les signaux musicaux qui leurs sont envoyés et qui vont montrer l'importance du son dans la prise de repères ludiques (Jørgensen, 2008), c'est aussi la façon dont on se projette dans l'univers des jeux à travers le son qui intéresse. Ici, des notions telles que la synchrèse et la schyzophonie peuvent être mobilisées pour expliquer ce phénomène. La première, héritée du cinéma, décrit la synchronisation entre un son et un effet visuel d'origines distinctes (les bruitages par exemple), la deuxième est la séparation d'un son de sa source réelle, sa décontextualisation notamment propre à la composition électroacoustique, et au domaine de l'acoustique (son entendu sans que sa source soit visible : typiquement à travers une radio ou un écran de télévision). La sensation de voir ses actions prolongées dans le jeu grâce au son amène à différentes perceptions et sensibilités. Le sentiment d'être à l'origine du son ou responsable de la musique permet, selon des ethnomusicologues comme Kiri Miller de transformer l'écoute et de rendre le joueur plus sensible aux différentes parties des morceaux dans les jeux de rythmes tels que *Guitar Hero* et *Rock Band* (*Playing Along, Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, 2011). S'il n'est alors pas question de véritablement jouer d'un instrument, mais plutôt de reproduire la virtuosité technique, le joueur n'en est pas moins considéré comme un potentiel interprète dans des configurations musicales plus libres. Des jeux comme *Proteus*, *Wandersong*, et plus anciennement *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* lui laissent une plus grande marge de manœuvre en le plaçant au centre du processus de création sonore.

L'attachement et l'implication accrue des joueurs face à la musique a naturellement amené de nombreux questionnements sur le potentiel éducatif du média (Lesser, 2020). Les possibilités sont multiples : des jeux musicaux peuvent entraîner l'oreille ou le sens du rythme, offrir une pratique ludique

plus attrayante du solfège avec un retour direct sur la performance. D'autres visent l'éveil créatif, tout en offrant un discours sur l'interprétation à travers les dynamiques interactives d'applications telles que *Steve Reich's Clapping Music — Improve Your Rhythm*. Enfin, des jeux ont l'histoire de la musique pour thématique, et présentent un discours plus ou moins fantasmé sur des figures emblématiques comme Frédéric Chopin (*Eternal Sonata*), mais cherchent à concilier ce biais avec des éléments clairement éducatifs. Certaines études s'intéressent d'ailleurs particulièrement à l'approche historique à travers le discours musical dans les jeux, et à ce que celui-ci révèle sur les biais actuels et les idées reçues, par exemple sur les représentations de l'Antiquité et de l'orientalisme (Saura-Ziegelmeier, 2018).

De manière plus sociologique, les interprétations des joueurs offrent un terrain d'analyse riche. Le pouvoir qui leur est donné de sélectionner la musique comme ils le souhaitent est un point d'ancrage culturel majeur dans des jeux comme *Grand Theft Auto: San Andreas*. La vision de l'industrie de la musique et des stéréotypes sociaux dépeints au fil du scénario, mis en parallèle avec la liberté du joueur de s'approprier la radio offrent, toujours selon les travaux de Kiri Miller, un terrain idéal pour se positionner à travers une identité musicale d'emprunt, face à des stéréotypes. Enfin, ce sont également les réinterprétations et détournements des joueurs, notamment à travers la scène des remix et des réorchestrations, qui sont révélateurs du pouvoir de suggestion, mais surtout du matériau interprétatif offert. Ainsi, Jeremy W. Smith analyse les réécritures de la musique de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* comme brouillant la frontière entre ce qui est entendu par l'avatar en jeu, et ce qui est interprété par les joueurs. Les développements analytiques et scénaristiques apportés par des musiciens, qui trouvent écho au sein d'une communauté plus large, montrent le lien émotionnel particulier avec la musique du jeu.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Un lien indissociable entre son, image et action.
- La dimension interactive conditionne l'écriture et l'organisation des bandes-son : musique et bruitages.
- Une dimension fonctionnelle primordiale (*earcon*).
- Le cinéma comme modèle narratif : des évolutions et incompatibilités.
- Importance de la boucle dans l'assimilation des thèmes : la répétition, élément central de la musique de jeu et sa narration.



- Intra, extra et supradiégétique : des liens ambigus entre le monde du jeu, le commentaire musical et la manifestation de la présence du joueur.
- Un positionnement complexe vis-à-vis de l'héritage musical traditionnel.
- Statut pro-actif du joueur à la frontière avec l'interprétatif.
- Identification du joueur à travers la synchrèse, prolongement de ses actions dans le monde de la fiction.
- Projections du joueur, manifestation de points de vue sociaux et incarnation de clichés par la musique.
- Réappropriation de la musique du jeu : le rôle des *fandoms* dans l'interprétation et le détournement de la musique.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Le musicologue Tim Summers a écrit un ouvrage de référence retraçant avec clarté les axes et problématiques majeurs permettant d'approcher l'étude de la musique de jeu. Rédigé en anglais et rendu accessible à l'aide de rappels thématiques et schémas en fin de chapitre, il s'agit d'une source précieuse pour découvrir le domaine :

SUMMERS T. (2016), *Understanding Video Game Music*, Cambridge University Press.

Pour une approche biographique visant à retracer l'entourage musical historique du compositeur de *Final Fantasy*, ainsi que son parcours professionnel à travers de nombreuses sources et entretiens :

KERMARREC J. et FONTANAROSA D. (2020), *Nobuo Uematsu — Smile Please — Biographie officielle*, Pix'n Love.

Pour un exemple d'approche vulgarisée générale de l'étude de la musique de jeu appliquée à la série *Zelda*, l'histoire de son développement, la musique diégétique, ses grands thèmes et son rayonnement dans les sphères de fans :

REBILLARD F. (2021), *La Musique dans la série Zelda. Les Clefs d'une épopée Hylienne*, Third Editions.

#### 5. LUDOGRAPHIE

*Bioshock* (2007), 2K BOSTON, 2K Games, *Microsoft Windows, Xbox 360*.

*Eternal Sonata* (2007), TRI-CRESCENDO, Namco Bandai Games, *Xbox 360*.

*Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), ROSCKSTAR NORTH, Rockstar Games, *PlayStation 2*.

*Guitar Hero* (2005), HARMONIX, RedOctane, *PlayStation 2*.

- Mega Man 2* (1988), CAPCOM, Capcom, *Nintendo Entertainment System*.  
*Pac-Man*, NAMCO, Namco, *Arcade*.  
*Pong* (1972), Atari, *Arcade*. Conçu par Allan Alcorn.  
*Proteus* (2013), TWISTED TREE GAMES, *Microsoft Windows*. Conçu par Ed Key et David Kanaga.  
*Rock Band* (2007), HARMONIX, Electronic Arts, *Xbox 360*, *Playstation 3*.  
*Super Mario Bros.* (1985), NINTENDO, Nintendo, *Nintendo Entertainment System*.  
*Steve Reich's Clapping Music — Improve Your Rhythm* (2015), AMPHIO LIMITED, *iOS*.  
*The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), NINTENDO, Nintendo, *Nintendo 64*.  
*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), NINTENDO, Nintendo, *Nintendo 64*.  
*Untitled Goose Game* (2019), HOUSE HOUSE, Panic, *Microsoft Windows*.  
*Wandersong* (2018), GREG LOBANOV, Humble Bundle, *Microsoft Windows*.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- CHION M. (1990), *L'Audio-vision, son et image au cinéma*, Domont, Armand Collin Cinéma.
- GIBBONS W. (2018), *Unlimited Replays: Video Games and Classical Music*, Oxford University Press (Oxford Music/Media Series).
- GOLDING D. (2021), « Finding Untitled Goose Game's Dynamic Music in the World of Silent Cinema », in *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 2, n° 1, p. 1–16.
- JØRGENSEN K. (2008), « Left in the Dark: Playing Computer Games With the Sound Turned Off », in COLLINS K. (éd.), *From Pac-Man to Pop Music, Interactive Audio in Games and New Media*, Cornwall, Ashgate.
- COLLINS K. (2008), *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press.
- COLLINS K. et GREENING C. (2016), *The Beep Book: Documenting the History of Game Sound*, Ethonal Inc.
- GENVO S. et PIGNIER N. (2011), « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », in *Communication*, vol. 28, n° 2.
- LESSER A.J. (2020), « An Investigation of Digital Game-Based Learning Software in the Elementary General Music Classroom », in *Journal of Sound and Music in Games*, vol.1, n° 2, p. 1–24.

- MEDINA-GRAY E. (2014), *Modular Structure and Function in Early 21st-Century Video Game Music*, thèse, Yale University.
- MILLER K. (2011), *Playing Along, Digital Games, Youtube, and Virtual Performance*, New York, Oxford University Press.
- SAURA-ZIEGELMEYER A. (2018), « L'Antiquité et les jeux vidéo : Représentations sonores », in BIÈVRE-PERRIN F. et PAMPANAY É. (dir.), *Antiquipop, La Référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, MOM éditions, <https://books.openedition.org/momeditions/3359>.
- SCHARTMANN A. (2021), « Cultural Imperialism in Capcom's Mega Man Series », in *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 2, n° 1, p. 17–45.
- SMITH J.W. (2020), « “Wear People's Faces”: Semiotic Awareness in Fan Adaptations of the Music from The Legend of Zelda: Majora's Mask », in *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 1, n° 4, p. 45–75.
- SUMMERS T. (2016), *Understanding Video Game Music*, Cambridge University Press.
- WALCH B. (2017), *The Legend of Zelda and Leitmotif: Backtracking in an Open World*, mémoire, Utrecht University.



Analyser les pratiques



# La sociabilité en ligne : communautés et guildes

Olivier SERVAIS

Université catholique de Louvain

## 1. ÉTUDE

### 1.1. *Fondements des liens sociaux en jeu*

On ne peut pas penser la question des sociabilités en ligne, et particulièrement vidéoludiques, sans s'interroger en amont sur ce qui fait lien avec le numérique (Boelstorff, 2016; Miller, 2016; Knox, 2016). Ces réflexions posent de manière sous-jacente la question de la nature des liens en ligne (Berry, 2012; Casilli, 2010) et celle de l'articulation entre relations sociales en ligne et hors ligne. Quelle est la nature de ces liens? Leurs durées? Les liens numériques sont-ils des liens faibles<sup>1</sup> comme le laissent sous-entendre bon nombre de déclarations médiatiques? Et au-delà des liens inter-joueurs, quelle est la nature des communautés émergeant dans ces espaces numériques? C'est notamment pour tenter de donner quelques réponses à ces questions que les chercheurs ont investigué plus particulièrement ce type de dispositifs vidéoludiques numériques, essentiellement constitués d'univers en ligne massivement multi-joueur. Sur les communautés en ligne et leurs dimensions culturelles, le travail de Célia Pearce fut fondateur (2009). Ces recherches ont débouché sur le constat que les jeux vidéo sociaux, et particulièrement les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) constituent de nouveaux groupes sociaux, voire de nouvelles sous-cultures.

Plusieurs hypothèses ressortent confortées de ces travaux. La première est que ces jeux sont des espaces techniques ouverts (Malaby, 2006; Kow, 2009; Steinkuehler, 2006). Cela signifie que malgré les contraintes imposées par

---

1. Les liens faibles sont des liens qui ne lient pas les personnes de manière forte. Ils génèrent uniquement des liens d'inter-connaissance qui engagent peu affectivement. Les liens d'amitié ou familiaux sont à l'inverse des liens forts, comme certains liens professionnels ou de groupes de loisirs nécessitant une forte implication.

les *game designers* (règles et affordances), les utilisateurs se réapproprient l'espace à leur manière (normes et praxis). Ils collaborent, inventent, adaptent leurs environnements vidéoludiques (Servais, 2020b). Taylor (2006) évoque une socio-anthropologie des appropriations par les joueurs de leur environnement numérique, tandis que Tom Boellstorff (2008) aborde l'émergence d'une culture propre à ces métavers ludiques.

La seconde hypothèse est que les utilisateurs de ces mondes virtuels sont guidés dans leurs actions par un projet de cohérence entre leurs valeurs personnelles et la manière d'incarner leur avatar, qui engendre, par conséquent, un processus de sélection de leurs multiples identités virtuelles (Rosas, 2011). On joue à certains moments un personnage très proche de soi-même, ou à d'autres des avatars très différents de soi. L'activation de ces identités se manifeste par la mise en évidence de certaines caractéristiques (humour, performance, sociabilité, découverte, etc.) au détriment des autres, selon les contextes (Boellstorff, 2008 ; Nardi, 2010). Un joueur peut ainsi s'ancrer dans une logique de performance en choisissant personnages, caractéristiques et mode de jeu sur base de cette efficacité recherchée. Une joueuse peut à contrario rechercher l'incarnation de l'avatar, et ce sont l'apparence, la manière d'être et la sociabilité qui primeront. On évoque ainsi une diversité importante selon les « styles de jeux » et les « styles de joueurs » (Boutet, 2012).

La troisième hypothèse est qu'il existe une porosité entre la vie dans le jeu (*In Game* ou IG) et la vie dans le monde hors ligne (*In Real Life* ou IRL, c'est-à-dire dans la vie hors ligne) (Castronova, 2005) — en d'autres termes, que ces univers sont des mondes non autonomes. De facto, l'utilisateur s'interface entre des réalités multiples : la réalité du métavers auquel il participe et la réalité du monde actuel.

La dernière hypothèse est qu'une réalité sociale particulière s'épanouit dans ces métavers<sup>2</sup>, véhiculée notamment par l'émergence de véritables collectivités virtuelles (Ducheneaut, 2006a ; Ducheneaut, 2006b). La plupart de ces communautés de joueurs, les guildes ou les équipes, sont soit des groupes experts, durables mais très peu nombreux, et donc atypiques (Chen, 2012), soit des groupes bien plus représentatifs car formés de joueurs amateurs, mais souvent de nature plus fragile, à la durée de vie réduite et offrant des possibilités limitées d'observation aux chercheurs.

---

2. Pour mémoire, le concept de « métavers » renvoie à un monde virtuel décrit dans le roman *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson. Ce monde numérique immersif, géré par un logiciel, abrite une communauté d'utilisateurs vivant sous la forme d'avatars.



En définitive, tenter d'approcher les sociabilités dans les jeux vidéo consiste à comprendre les communautés de joueurs, sans jamais réduire l'expérience vidéoludique à du jouer. Il s'agit donc d'appréhender les communautés de joueurs comme des communautés humaines, à l'image de toute autre, si ce n'est qu'elles ont pour spécificité de vivre leurs liens et leurs expériences avant tout en ligne, un espace particulier, de nature essentiellement numérique, par avatars interposés.

### 1.2. *Nature et organisation des communautés de joueurs*

Dans la littérature, les guildes de jeux vidéo sont reconnues pour jouer un rôle central dans la carrière des joueurs (Coavoux, 2010). Elles constituent, d'une certaine manière, une apogée, qui marque et contribue à l'intensification de la pratique. En effet, l'appartenance à un tel collectif, quelles que soient ses finalités, accroît les co-contraintes collectives. À côté des amis qui constituent le 1<sup>er</sup> cercle de fréquentation du joueur, les membres d'une guilde deviennent assez logiquement le 2<sup>e</sup> cercle. En ce sens, les guildes apparaissent comme des communautés de pratiques, se construisant par l'expérience partagée (Berry, 2007). En ce sens, elles ont toujours été un lieu de sociabilité (Brignall, 2008). Williams et ses collègues (Williams, 2006) ont mis en évidence que 60% des joueurs interrogés désignent leur guilde comme « sociale », c'est-à-dire ayant pour première finalité l'interaction sociale avec les autres joueurs et même pour les groupes de haut niveau, détente et fraternité demeurent centrales (Chen, 2012).

Certains ont évoqué, pour qualifier cette nouvelle sociabilité numérique, l'avènement de véritables tribus électroniques (Adams, 2008). La référence aux MMORPG comme des mondes de tribus est très pertinente, tant les guildes sont des collectifs nodaux dans le jeu, et correspondent au plus haut point à une culture tribale virtuelle (Brignall, 2008). Ces microgroupes sociaux sont sans conteste la clé de voûte du jeu.

Pour Berry, il s'agit d'une « bande de potes » où l'informel joue un rôle central. Les membres décident eux-mêmes du système de hiérarchie qu'ils adoptent et de son évolution (Berry, 2009). La spécialisation des fonctions en jeu est courante, comme celle de *Tank*, *Heal*, ou DPS<sup>3</sup> pour *damage per second* (Chen, 2012). Mais d'autres spécialités propres à chaque communauté

---

3. Le *tanking* (capacité à encaisser les coups et attirer les prédateurs ou les proies des joueurs), le *healing* (capacité à soigner ses alliés) et enfin le DPS (pour dégâts par seconde, capacité à faire des dégâts à l'adversaire) se divisant en DPS à distance ou DPS au corps à corps.

existent. Certains produits permettent le *buffing* (la capacité à augmenter les compétences de ses compagnons), une encapacitation (*empowerment*) indispensable pour sortir vivant de ces défis d'affrontements collectifs contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs.

Les distinctions s'opèrent plutôt selon la taille de la guilde. Ducheneaut et ses collègues identifient une guilde moyenne à 16,8 personnes et un maximum de 257 membres (Ducheneaut, 2006a). Dans d'autres observations, qui sont au moins postérieures de 5 ans à celles de ces chercheurs, les chiffres maximums ont parfois été plus importants, l'une des guildes étudiées rassemblait plus de 1000 avatars (Servais, 2020b).

Petite, horizontale et soudée ou plus grande, requérant organisation, hiérarchie et structure. La balance de l'une à l'autre s'opère autour des 35 membres : en dessous, les taux de mortalité, ou de dissolution pour être plus précis, sont élevés. En effet, les petits rassemblements sont freinés par leur taille, et donc leur fragilité démographique. Les guildes ont dès lors tendance à vouloir grandir (Ducheneaut, 2007). De ce fait, elles sont contraintes à s'organiser pour survivre car faire croître une guilde ne favorise pas la formation de groupes cohésifs. Pour éviter le danger d'une désagrégation du groupe en plusieurs plus petites communautés, les guildes institutionnalisent chartes d'objectifs et de comportements des membres, processus de recrutement et site web. À travers ce double portrait contrasté, les chercheurs cités confirment que les guildes, quelle que soit leur taille, sont des entités fragiles (Williams, 2006).

Pour ces chercheurs, la qualité du leadership est avancée comme le meilleur frein à la désintégration d'une guilde.

L'énergie sérieuse, le charisme, la vision, la politique et la personnalité [permettent de faire] respecter les codes d'éthique, de régler les différends, de coordonner les horaires et d'imposer même de nobles philosophies directrices. (Ducheneaut, 2006a.)

Yee va jusqu'à parler d'un second métier pour le maître de guilde. Il évoque un travail non rémunéré pour le plaisir, se développer et se socialiser (Yee, 2007 et 2014). Le maître de guilde joue un rôle dans la pression sociale à l'implication. Il fait attention au bien-être de chacun afin d'éviter les départs de la guilde, et plus généralement, il gère la grande variabilité des profils sociologiques. Il doit faire preuve d'adaptabilité à cause de l'incertitude que génère l'engagement à distance.

Bref, le leadership favorise l'organisation et la coordination, particulièrement pour les raids, où la transmission des connaissances est indispensable

à partir d'un certain niveau de difficulté des défis de groupe. Cela permet la mise en œuvre concrète et opérationnelle des activités communes.

Craipeau va jusqu'à voir une communauté de valeurs entre jeu en ligne et monde du travail. Par leur organisation, le recrutement, la direction des opérations, l'importance de la compétitivité juste après le plaisir et le fun, le travail d'équipe entre autonomie et coopération, les heures de jeu/travail, la recherche d'efficacité, l'apprentissage en groupe, reproduit des modes d'organisation entrepreneuriaux (Craipeau, 2011).

Mais les modes d'organisation ne suffisent pas à entretenir une motivation de longue durée. Taylor (2006) ou Rosas et Dhen (2011) ont mis en évidence combien les valeurs partagées étaient importantes pour les joueurs, et *a fortiori* leurs communautés. La réputation, la confiance et le sentiment de responsabilité émergent et se solidifient à partir des valeurs du groupe.

En définitive, la complexité et la nouveauté de ces groupes humains numériques, leur petite taille et le poids de leurs valeurs imaginées, ainsi que leurs multiples identités individuelles et collectives jointes à d'autres réalités, font de ces cultures humaines émergentes des laboratoires de l'humanité prospective.

## 2. EN RÉSUMÉ

- Les jeux en ligne massivement multijoueur sont des espaces techniques ouverts qui génèrent une diversité de pratiques sociales.
- Les joueurs de ces mondes virtuels sont guidés dans leurs actions par un projet de cohérence axiologique des joueurs (par exemple jouer un avatar qui est cohérent par rapport à la narration du jeu, ou autre exemple, incarner une personne qui correspond à vos valeurs).
- Il existe une porosité entre la vie dans le jeu (*In Game* ou IG) et la vie dans le monde hors ligne (*In Real Life* ou IRL), ces mondes sont donc connectés aux sociabilités en dehors du jeu.
- Les mondes vidéoludiques génèrent des communautés de pratique : guildes ou équipes qui s'apparentent à des tribus.
- Ces communautés se révèlent très plurielles entre des groupes tournés vers la performance et d'autres mobilisés avant tout par les objectifs de loisir et de sociabilité.
- En leur sein, des leaders, les maîtres de guilde jouent un rôle central en termes d'animation des collectifs de joueurs.

### 3. POUR ALLER PLUS LOIN

Il s'agit de la première immersion longue durée d'un chercheur dans un monde numérique. S'il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu vidéo, néanmoins *Second life* dispose de toutes les composantes de sociabilité d'un jeu. Ce livre en décrit toute une série d'aspects.

BOELLSTORFF T. (2013), *Un anthropologue dans Second Life : Une expérience de l'humanité virtuelle*, Academia-l'Harmattan.

Dans ce livre, Berry défend « la construction d'une sociologie des jeux vidéo et des mondes virtuels ». Il a pour objectif d'analyser la notion d'expérience virtuelle, qu'il comprend comme ce que les mondes numériques font et font faire à leurs habitants, comment ils sont vécus, quelles significations ils produisent, et quels savoirs et compétences ils mobilisent. Il tente singulièrement de comprendre la relation entre pratiques sociales et apprentissages.

BERRY V. (2012), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Servais s'est plongé, en immersion durant plusieurs années, au cœur de l'univers de *World of Warcraft*. Ce travail, fondé sur une ethnographie fine, a pour objectif de décortiquer un monde virtuel et de mettre en évidence les différentes dimensions de l'anthropologie des guildes de ce MMORPG.

SERVAIS O. (2020b), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.

### 4. LUDOGRAPHIE

*World of Warcraft* (2004), BLIZZARD ENTERTAINMENT, Blizzard Entertainment, Windows, Mac OS.

*World of Warcraft* (abrégié WoW) est un jeu vidéo de type jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé par la société Blizzard Entertainment, basée à Irvine en Californie. C'est le quatrième jeu de l'univers médiéval-fantastique *Warcraft*, commencé par *Warcraft: Orcs and Humans* en 1994. WoW est sorti en premier lieu en Amérique du Nord le 23 novembre 2004, pour les 15 ans de la franchise *Warcraft*. Depuis sa sortie, WoW est le plus populaire des MMORPG. En avril 2008, on évaluait qu'il rassemblait 62% des joueurs de MMORPG. Le 7 octobre 2010, Blizzard annonce que plus de 12 millions de joueurs dispose d'un compte actif. C'est à partir de fin 2012 que le jeu a commencé à décroître continuellement en nombre de joueurs. La communauté rassemble encore début 2022 des millions de gamers. C'est le jeu le plus étudié en termes de sociabilité en ligne.

*Eve Online* (2003), CCP, CCP, *Windows, Mac*.

*Eve Online* est un MMORPG qui opère dans l'espace. Les joueurs du jeu peuvent développer en ligne un certain nombre de professions et d'activités, dont principalement l'exploitation minière, la piraterie, l'industrie spatiale ou planétaire, le commerce, l'exploration et le combat (en mode joueur contre environnement et joueur contre joueur). Le jeu compte un total de 7800 systèmes planétaires que les habitants peuvent explorer. Ce jeu est réputé pour l'ampleur et la complexité de l'interaction entre les joueurs dans un univers de jeu unique et partagé. Le jeu permet par exemple de s'engager dans une compétition économique, où l'économie est entièrement gérée par les joueurs. Il en est de même des rivalités, guerres et stratagèmes politiques non planifiés avec et contre d'autres joueurs.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

- ADAMS T.L. et SMITH S.A. (2008), *Electronic Tribes. The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*, Austin, The University of Texas Press.
- BAINBRIDGE W.S. (2010), *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, Cambridge, MIT Press.
- BERRY V. (2007), « Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : Apprentissages et Transmissions de savoirs dans un monde virtuel », in *Revue française de pédagogie*, n° 160, p. 75–86, <http://rfp.revues.org/738>.
- BERRY V. (2009), « Communautés et mondes virtuels : Entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval », in *Revue de sociologie et d'anthropologie*, n° 16, p. 215–233.
- BERRY V. (2012), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BOELLSTORFF T. (2008), *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Oxford, Princeton University Press.
- BOELLSTORFF T. (2016), « For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real », in *Current Anthropology*, vol. 57, n° 4, p. 387–407.
- BOELLSTORFF T. (2013), *Un anthropologue dans Second Life : Une expérience de l'humanité virtuelle*, Academia-l'Harmattan.
- BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », in *Réseaux*, n° 173–174, p. 207–234.
- BRIGNALL T. (2008), « Guild Life in the World of Warcraft: Online Game Tribalism », in ADAMS T. et SMITH S. (dir.), *Electronic Tribes: The Virtual World of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*, Austin, University of Texas Press, p. 114–116.
- CASILLI A. (2010), *Les Liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité?*, Paris, Seuil.

- CASTRONOVA E. (2005), *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Game*, Chicago, The University of Chicago Press.
- CHEN M. (2012), *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*, New York, Peter Lang.
- COAVOUX S. (2010), « La Carrière des joueurs de World of Warcraft », in CRAIPEAU S., GENVO S. et SIMONNOT B., *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 43–58.
- CRAIPEAU S. (2011), *La Société en jeu(x). Le Laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, PUF.
- DUCHENEAUT N., YEE N., NICKELL E. *et al.* (2006b), « Building an MMO with Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft », in *Games and Culture*, n° 1, p. 281–317.
- DUCHENEAUT N., YEE N., NICKELL E. *et al.* (2006a), « Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games », in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, Association for Computing Machinery, p. 407–416.
- DUCHENEAUT N., YEE N., NICKELL E. et MOORE R.J. (2007), « The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft », in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, Association for Computing Machinery, p. 839–848.
- GERACI R.M. (2014), *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford, Oxford University Press.
- KNOX H. et WALFORD A. (2016), « Digital Ontology. Theorizing the Contemporary », in *Society for Cultural Anthropology*, 24 mars, <https://culanth.org/fieldsights/820-digital-ontology>.
- KOW Y.M. et NARDI B. (2009), « Culture and Creativity: World of Warcraft Modding in China and the US », in BAINBRIDGE W.S. (éd.), *Online Worlds*, Artington, Springer, p. 21–41.
- MALABY T. (2006), « Parlaying Values: Capital in and Beyond Virtual Worlds », in *Games and Culture*, vol. 1, n° 2, p. 141–162.
- MILLER D., COSTA E., HAYNES N. *et al.* (2016), *How the World Changed Social Media*, London, UCL Press.
- NARDI B. (2010), *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- PEARCE C. (2011), *Atermesia, Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games Virtual Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- PERRATON C., FUSARO M. et BONENFANT M. (dir.) (2011), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Les presses de l'université de Montréal.

- ROSAS O.V. et DHEN G. (2011), « One Self to Rule Them All: A Critical Discourse Analysis of French-speaking Players' Identity Construction in World of Warcraft », in ZAGALO N., MORGADO L. et BOA VENTURA A. (dir.), *New Communication and Identity Paradigms*, Hershey, Information Science Reference, p. 337–366.
- SERVAIS O. (2020a), *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple?*, Karthala.
- SERVAIS O. (2020b), *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala.
- STEINKUEHLER C. (2006), « The Mangle of Play », in *Games and Culture*, vol. 1, n° 2, p. 199–213.
- TAYLOR T.L. (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press.
- WILLIAMS D., DUCHENEAUT N., XIONG L., ZHANG Y., YEE N. et NICKELL E. (2006), « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft », in *Games and Culture*, n° 1, p. 338–361.
- YEE N. (2014), *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't*, Yale, Yale University Press.
- YEE N. et BAIENSON J. (2007), « The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior », in *Human Communication Research*, vol. 33, n° 3, p. 271–90.





# Les formes d'espaces du jeu vidéo

Guillaume GRANDJEAN

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

La question de l'espace appliquée au jeu vidéo est une question intimidante. Tout d'abord, en raison de l'inévitabilité du concept. « Chercher l'espace dans les jeux, c'est chercher quelque chose qui y est nécessairement toujours déjà présent » (Triclot, 2012, p. 218). Il existe bien en effet des jeux sans image, sans son ni récit ; mais imaginer un jeu sans espace n'aurait en effet guère de sens, la spatialité étant l'une des conditions aussi bien de son existence que de sa perception par l'observateur ou l'observatrice, au même titre que n'importe quel objet.

Depuis l'époque des premiers travaux en études vidéoludiques, il est admis que l'un des éléments définitoires du jeu vidéo est sa spatialité. On la retrouve dès 1997 parmi les « quatre propriétés principales » du jeu vidéo identifiées par Janet H. Murray : « Les environnements digitaux sont procéduraux, participatifs, spatiaux et encyclopédiques » (Murray, [1997] 2016, p. 72–73). Quatre ans plus tard, Espen Aarseth renchérit : « La spatialité est ce qui définit le jeu vidéo. Représenter et négocier avec l'espace constituent sa préoccupation essentielle » (Aarseth, 2001, p. 154).

La seconde raison tient à la plasticité du concept : de quoi parle-t-on exactement lorsque l'on parle d'« espace » vidéoludique ? Parle-t-on de l'espace dans lequel on joue ? des espaces où sont produits les jeux ? des espaces virtuels parcourus par le joueur ? de l'espace de représentation à l'écran ? Aborder le jeu vidéo au prisme des questions de spatialité peut conduire à des résultats d'une ampleur et d'une variété décourageantes. Reste donc à déterminer de quel espace on parle, et sous quel angle on choisit de l'étudier.

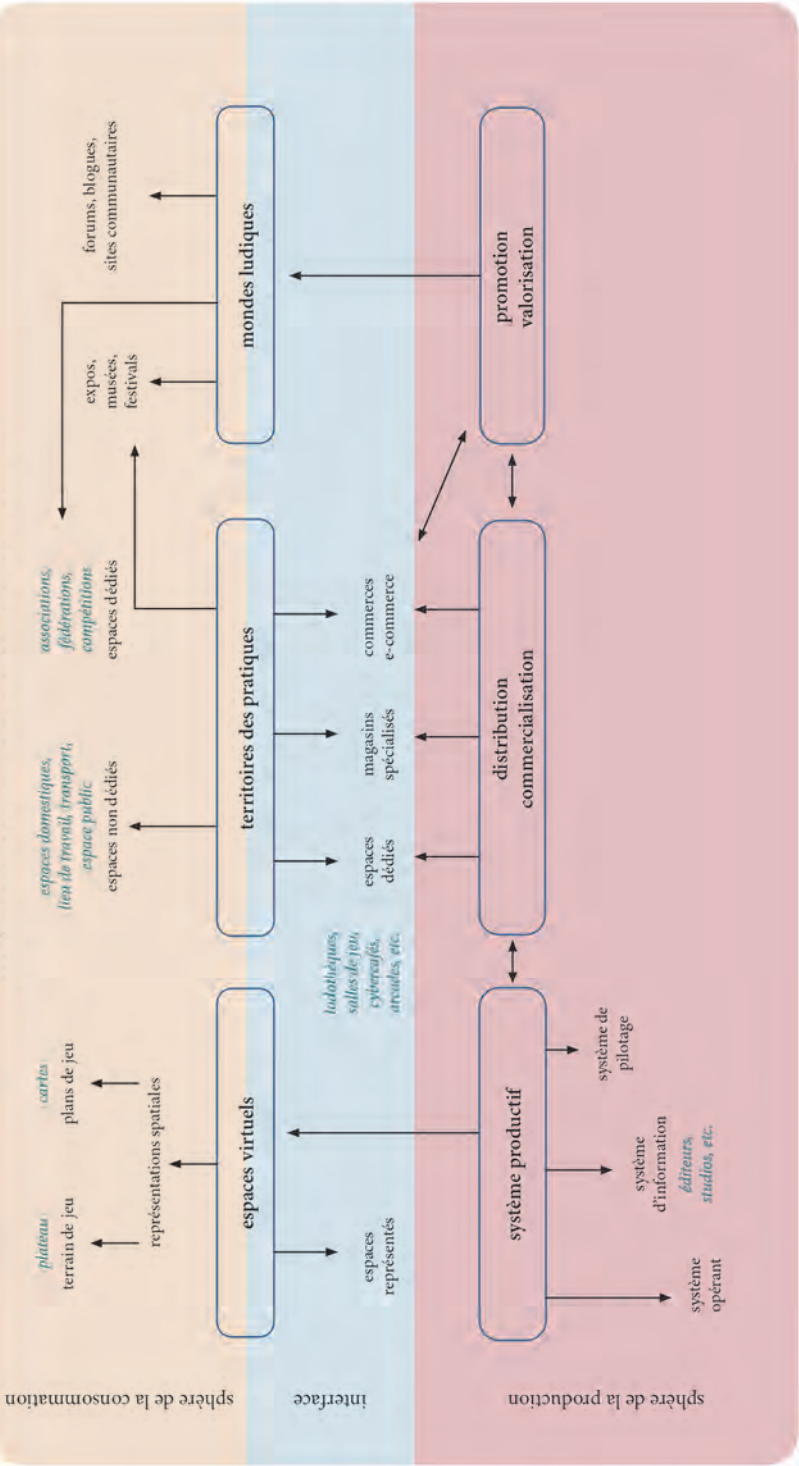
## 2. ÉTUDE

Au début des années 2000, période durant laquelle s'est négocié le « tournant spatial » (Günzel, 2010) des études vidéoludiques, les chercheurs vont produire un grand nombre de taxinomies dans le but d'y voir plus clair au sein de cette question complexe. Axel Stockburger défend par exemple que le jeu vidéo repose sur cinq « modalités spatiales distinctes » : l'espace physique (ou espace de l'utilisateur), l'espace textuel (ou narratif), l'espace des règles du jeu, l'espace audiovisuel et l'espace kinesthésique (Stockburger, 2006, p. 55). Deux ans plus tard, Michael Nitsche reprend la classification pentalogique de son prédécesseur, en la modifiant légèrement. On y reconnaît certaines catégories de Stockburger, comme l'espace où l'on joue (*play space*), l'espace audiovisuel représenté à l'écran (*mediated space*) ou l'espace des règles (*rule-based space*); mais Nitsche y ajoute deux nouveaux « plans analytiques » : l'espace fictionnel (*fictional space*), qui renvoie à l'espace que le joueur imagine à partir des images qu'il perçoit, et l'espace social (*social space*), qui complexifie l'espace du « jouer » en lui adjoignant une potentielle dimension collective.

### « Le jeu dans tous ses espaces » (Ter Minassian *et al.*, 2017)

Au début de la décennie suivante, plusieurs chercheurs français prennent le parti de mettre de l'ordre dans ces classifications, en insistant sur les compétences disciplinaires requises pour traiter sérieusement la question. L'objectif est notamment de remettre en question la tendance « panoramique » de certaines études précédentes. Une première fois en 2012 (Rufat et Ter Minassian, 2012), puis une seconde fois cinq ans plus tard (Ter Minassian *et al.*, 2017), les auteurs vont proposer une description de ce qu'ils nomment « l'écosystème ludique », cartographiant les espaces où se déploie aujourd'hui le jeu vidéo dans notre société, reposant principalement sur deux pôles. La « sphère de la production » d'un côté, et la « sphère de la consommation » de l'autre, permettant d'y voir un peu plus clair entre ce qui constitue le terrain privilégié des économistes, historiens des conditions de production et de diffusion d'une part; et de l'autre, le champ des sociologues des pratiques et des études de contenu.

**LE JEU DANS TOUS SES ESPACES**



Aujourd'hui, la question spatiale en études vidéoludiques semble avoir tendance à se simplifier. Sur le modèle de la dichotomie simple que proposait déjà Mathieu Triclot entre « espace du jeu » et « espace dans le jeu » (Triclot, 2012, p. 209), deux grandes familles de travaux se forment. D'un côté, semble-t-il, une école française de sociologues, géographes, philosophes des techniques et spécialistes des sciences de l'éducation, étudient les lieux où se produit le jeu et les espaces du « jouer » au quotidien (Blanchet et Montagnon, 2020; Ter Minassian *et al.*, 2021). De l'autre, une école européenne et nord-américaine de sémioticiens, architectes, phénoménologues et spécialistes de l'image creusent les « ludotopies » internes du jeu vidéo : espaces construits et représentés, *level design*, lieux parcourus et territoires navigables (Aarseth et Günzel, 2019; Grandjean, 2020). Deux grandes approches donc, qui réactivent en un sens l'opposition classique entre *play* (l'activité consistant à jouer) et *game* (les structures de jeu), pour une question aux multiples ramifications.

### 2.1. *Espaces du jeu : du labyrinthe au monde ouvert*

Si l'on se place dans une perspective qui va du jeu au joueur, la première question est celle des environnements virtuels au sein du jeu.

L'espace dans les jeux vidéo est un cas particulier, écrit Jesper Juul. [Il] représente non seulement un monde fictif, mais détermine en même temps ce que les joueurs peuvent et ne peuvent pas faire. Ainsi, on peut affirmer que l'espace vidéoludique fonctionne comme une combinaison de règles et de fiction. (Juul, 2005, p. 163.)

L'idée d'espace comme modélisation visuelle des règles du jeu n'est pas propre au jeu vidéo : l'échiquier ou le parcours du jeu de l'oie indiquent au joueur une partie de l'usage qui doit en être fait. Ce genre d'espaces ne construit en revanche qu'incidemment un monde fictionnel.

Lorsqu'Alexander S. Douglas, doctorant de Cambridge, programme un morpion sur l'un des tout premiers ordinateurs électroniques de son université en 1952, l'écran n'affiche qu'un système de règles modélisé, sous la forme d'un quadrillage de trois cases sur trois. Lorsque dix ans plus tard, Steve Russel et ses collègues de laboratoire au MIT développent *Spacewar!* sur PDP-1, la différence est cruciale : malgré ses graphismes rudimentaires, l'écran de *Spacewar!* construit la fiction d'un espace autre — une « allégorie d'espace » dirait Espen Aarseth (Aarseth, 2001) — en l'occurrence, l'espace intersidéral avoisinant l'orbite d'une étoile, autour de laquelle deux vaisseaux s'affrontent en tirant des missiles. Les deux jeux représentent un « espace » vecteur de règles, mais seul le second y intègre une dimension fictionnelle : c'est

notamment pour cette raison que le *OXO* de Douglas n'est généralement considéré que comme la première version informatisée d'un jeu de plateau, alors que *Spacewar!* est reconnu comme l'un des premiers jeux vidéo de l'histoire.

À partir de là, le jeu vidéo va se passionner pour la construction méthodique d'« univers virtuels », piochant dans le répertoire des mondes fictionnels de son époque. À commencer par celui du jeu de rôle sur table, alors en plein essor, avec *dnd* par exemple, développé par Gary Whisenhunt et Ray Wood en 1975 pour le système informatique PLATO, ou *Colossal Cave Adventure*, le jeu d'aventure textuel de William Crowther l'année suivante. Si l'espace fictionnel du jeu vidéo est obsédé par l'architecture labyrinthique durant les années 1970, sous la double détermination des contraintes techniques de l'époque et de la popularité de *Donjons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson, 1947), ses horizons vont sensiblement s'élargir dans les années 1980. L'invention double du *scrolling* (défilement horizontal de l'image) et du séquençage de l'espace en niveaux rompt avec la contrainte d'un espace mono-écranique (comme par exemple dans *Pac-Man*, Namco, 1980), et contribue à faire du jeu vidéo un art du voyage, où domine un « appétit d'espaces » proche d'une fièvre exploratrice (Fuller et Jenkins, 1995). L'augmentation de la puissance de calcul des dispositifs de jeu dans les années 1990 achève cette tendance à l'élargissement, et entame l'ère des mondes ouverts (*open worlds*) où dominent les sentiments d'immensité, de liberté et d'évasion, dont *The Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994) et ses 12 millions de km<sup>2</sup> théoriques incarnent l'exemple parfait.

La plaine d’Hyrule de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*  
(Nintendo, 1998)



L’exemple de la série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986–2017) est à ce sujet très représentatif des grandes lignes, mais aussi de la complexité de l’évolution des environnements virtuels dans le jeu vidéo. Centrée presque exclusivement sur une architecture labyrinthique dans ses trois premiers épisodes (1986–1991), où ses fameux « donjons » restent l’espace-roi, la série évolue vers des formes de spatialités plus ouvertes et moins linéaires à la fin des années 1990. « Tout a commencé avec Miyamoto », producteur sur le quatrième épisode majeur de la série, *Ocarina of Time*, « disant “Je veux implémenter un cheval”. [...] Il avait mentionné la sensation incroyable que ce serait de pouvoir chevaucher. Au début, nous avons mis beaucoup d’arbres [dans la Plaine d’Hyrule], mais ils constituaient des obstacles : alors nous les avons progressivement retirés ; et en définitive, la flore a disparu » (Onozuka, 1998).

La « plaine », espace ouvert, circulaire et dépourvu d’obstacles, censé véhiculer des « sensations incroyables de navigation », s’impose durant la décennie suivante (1998–2006) comme contrepoint aux traditionnels labyrinthes. Pour autant, cette évolution n’a rien de linéaire : si *The Wind Waker* (2002) et *Twilight Princess* (2006) misent sur l’immensité des étendues à parcourir et la sensation de liberté, *Skyward Sword* (2011) à l’inverse, ramène la série vers des spatialités plus contraintes, où l’architecture du couloir domine. En définitive, si *Breath of the Wild* (2017), le dernier épisode en date, propose un monde ouvert d’un nouveau genre, où les donjons ne jouent plus qu’un rôle extrêmement secondaire, la série reste traversée par cette tension entre espaces ouverts et espaces fermés, « plaines » et « donjons », qui relève plus d’une oscillation que d’une trajectoire linéaire (Grandjean, 2020).

## 2.2. Investissements de l'espace et « modes d'habitation » : espaces, lieux, cartes

Ce genre de configurations spatiales joue un rôle indéniable dans l'expérience de navigation de l'utilisateur. Comme le soulignait déjà Jacques Henriot dans les années 1960 à propos du jeu en général, il est proverbiallement plus facile de s'amuser dans l'espace de la cour de récréation par exemple, que dans celui de la salle de classe (Henriot, 1969). Mais à l'intérieur de ces cadres spatiaux, l'activité du joueur peut néanmoins être très variée. Tout dépend de son mode individuel d'appropriation de l'espace : libre à lui ou elle de se tracer son propre « chemin » en dépit des « rails » placés au sol par les *level designers* (Gazzard, 2013).

Durant ces quatre dernières décennies [...], le jeu d'aventure, le jeu de rôle, le jeu de tir à la première personne et le jeu de plateforme ont largement mis en avant les pratiques d'exploration, de navigation, de recherche d'itinéraire, de voyage et de mouvement

souligne Daniel Vella dans un texte récent (Vella, 2019) ; cependant, d'autres « modes d'habitation » de l'espace vidéoludique existent.

Tout d'abord, tous les jeux vidéo n'encouragent pas cette course perpétuelle. Des jeux de gestion des années 1980–1990 (*Simcity*, Maxis, 1989) aux « bacs à sable » des années 2010 (*Minecraft*, Mojang, 2011), certains espaces favorisent des modes d'habitation plus statiques. Le joueur y traverse moins l'espace qu'il ou elle ne s'y ancre, en construisant et en personnalisant son rapport intime au monde de jeu. En-dehors de l'habitation « hermétique », comme l'appelle Daniel Vella, du nom du dieu grec du voyage, Hermès, existent aussi des formes d'habitation « hestiale », d'après la déesse grecque du foyer, Hestia (Vella, 2019). Des bancs où l'héroïne peut s'asseoir pour admirer le paysage dans *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), aux feux de camp de *Dark Souls* (From Software, 2011), à l'occasion desquels le joueur peut jouir d'un répit mérité entre deux affrontements intenses, le jeu vidéo est tout autant capable de pause contemplative que de navigation frénétique.

« Conception émotionnelle de l'espace »  
L'exemple d'*Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020)



Comme le défend Marie-Laure Ryan, l'espace vidéoludique peut être investi de deux rapports distincts en fonction de l'attitude du joueur ou de la joueuse : une « conception stratégique » de l'espace, où domine la perception des ressources et obstacles proposés par le jeu dans une perspective utilitariste; et une « conception émotionnelle », où prime « la relation affective qu'il [le joueur] entretient avec son milieu ambiant ». Selon l'auteure, la combinaison de ces deux conceptions est précisément ce qui distingue le jeu vidéo des jeux de plateau traditionnels. S'il n'est pas rare d'observer un joueur errer dans un monde vidéoludique pour le simple plaisir de parcourir des environnements auxquels il est attaché, il est effectivement plus incongru de voir un joueur ou une joueuse d'échecs déplacer mélancoliquement ses pions sur l'échiquier après une partie (Ryan, 2014).

Ces dernières années, la vogue des simulations de vie semble prouver l'attachement émotionnel des joueurs et des joueuses à ces nouveaux environnements virtuels, en particulier lorsque notre rapport à l'espace extra-ludique est le plus en crise. Le succès fulgurant d'*Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) durant les périodes récentes de pandémie et de confinements a démontré le rapport euphorique, loin des définitions du jeu vidéo comme « art des espaces contestés » (Jenkins et Squire, 2002), que les joueurs et les joueuses sont capables d'entretenir vis-à-vis des environnements vidéoludiques.

De ce point de vue, le jeu vidéo relève aussi bien de l'« espace » rationnel que du « lieu » affectif, pour reprendre certaines catégories traditionnelles de la pensée spatiale (Tuan, 1977). La meilleure incarnation de ce pôle rationnel et stratégique de la spatialité vidéoludique est sans aucun doute la carte. Absente par définition des premiers jeux mono-écraniques, dans lesquels l'espace est intégralement appréhendable d'un seul coup d'œil, elle fait son



apparition dans les jeux d'aventure des années 1980, où l'espace de jeu excède l'espace de l'écran. D'abord au format papier, comme dans les versions européennes et nord-américaines de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1987), elle est progressivement intégrée à l'interface de jeu, et joue un rôle de plus en plus important à mesure que l'espace de jeu s'agrandit (Friche, 2020).

### **2.3. Espaces du jouer : labos, chambres d'ados et transports en commun**

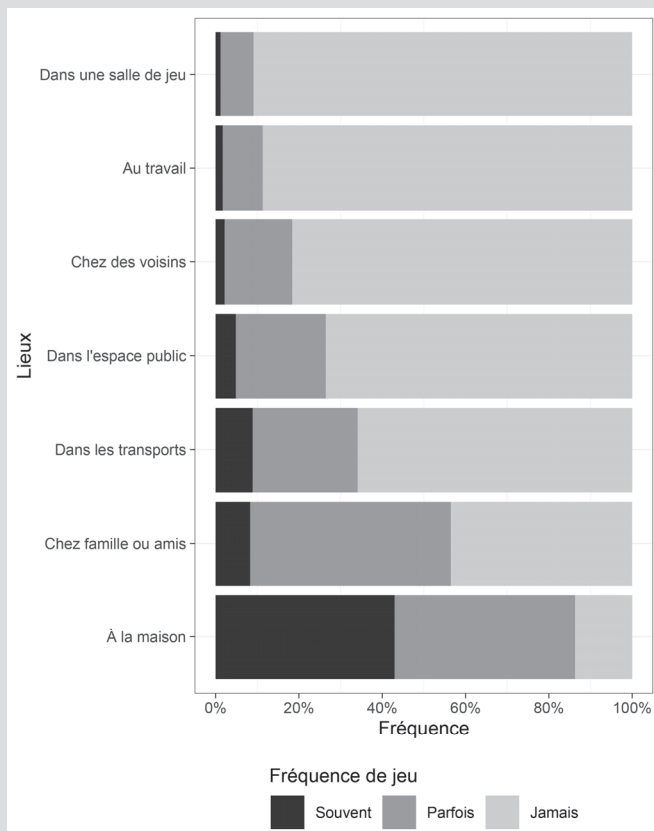
Dans cette perspective qui va du jeu au joueur ou la joueuse, la dernière question est celle des espaces où l'on joue. Durant les premiers temps, les jeux vidéo sont cantonnés aux laboratoires universitaires, et ne sont joués que par ceux qui les ont programmés. À l'occasion d'une visite au laboratoire d'Intelligence artificielle de l'université de Stanford, Nolan Bushnell et Ted Dabney, futurs co-fondateurs de la compagnie Atari, découvrent le *Spacewar!* de Russel. Ils conçoivent alors l'idée de développer des bornes d'arcade pour commercialiser leur propre version du jeu (*Computer Space*, 1971), et l'implémenter ainsi dans de nouveaux espaces de jeu : casinos tout d'abord, puis fêtes foraines, bars et salles dédiées — les fameuses salles d'arcade, où se réunit dans les années 1970 un public plutôt adulte et masculin (Triclot, 2011).

Durant les années 1970 et 1980, le jeu vidéo pénètre l'espace domestique avec les premières consoles de salon. Destinées au départ à un public plutôt adulte, la console passe des « labos aux chambres d'ados » (Blanchet et Montagnon, 2020) lorsque Nintendo commercialise au Japon la Famicom en 1983, et son équivalent la NES (Nintendo Entertainment System), en 1985–1986, pour le public occidental. À partir de là et jusqu'aux générations de consoles actuelles, tout autant que pour la micro-informatique et l'informatique tout court, le jeu vidéo sanctuarise sa position domestique. Il se joue majoritairement dans l'espace du salon ou de la chambre, parfois seul, parfois entre amis ou encore en famille — en particulier à partir de l'immense succès de la Wii au milieu des années 2000.

Parallèlement, le jeu vidéo sur consoles portables se développe et conquiert de nouveaux espaces : d'abord grâce au succès incontestable du Game Boy de Nintendo (1989), suivi de près par ses concurrents (Game Gear, Sega, 1990); mais surtout à partir de l'essor du jeu vidéo dit « mobile » sur smartphone, au tournant des années 2010. Partout où il est aujourd'hui possible, logistiquement et socialement, de sortir son téléphone, il est donc possible de générer un nouvel espace de jeu : « Les jeux vidéo, en tant que loisir culturel,

participent de l'habitabilité des espaces, de la manière dont les personnes les habitent » (Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 18–19).

Répartition des pratiques de jeu en fonction des espaces en France  
(Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 58)



Selon les auteurs du récent recueil *La fin du game? Les jeux vidéo au quotidien*, le jeu vidéo reste majoritairement pratiqué chez soi, même si la visibilité des pratiques vidéoludiques dans l'espace public a tendance à masquer leur équivalent domestique. En revanche, il est de plus en plus pratiqué dans les transports en commun et dans l'espace urbain — porté notamment par le succès fulgurant du jeu de géolocalisation *Pokémon GO* (Niantic, 2016). Comme le soulignent les auteurs, la « période de confinement liée à la crise sanitaire de la Covid-19 [...] a sans doute très largement diminué [la place prise par le jeu en mobilité] » (Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 58), bien qu'il soit encore trop tôt pour s'en assurer.

### 3. EN RÉSUMÉ

- La question des espaces vidéoludiques est une question essentiellement plurielle, largement dépendante de la méthodologie adoptée pour l'appréhender.
- Au-delà des taxinomies de plus en plus précises, il est possible de distinguer simplement les espaces dans le jeu (*level design*, cartes, etc.) des espaces du jeu (lieux où l'on joue, points de vente, studios de développement, etc.).
- L'espace dans le jeu vidéo est un mélange de règles et de fictions, bien plus que dans les jeux de plateau traditionnels.
- L'évolution générale de la spatialité dans le jeu fait signe vers une progressive ouverture, mais n'est en rien linéaire.
- Les modes d'appropriation de l'espace vidéoludique sont largement individuels, tantôt stratégiques, tantôt émotionnels.
- Les lieux où l'on joue ont largement évolué avec le temps : des laboratoires universitaires aux espaces domestiques en passant par les salles d'arcades, les jeux vidéo s'imposent aujourd'hui de plus en plus dans l'espace public.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Les textes fondateurs sur la question de l'espace vidéoludique remontent aux années 1990, et appréhendent largement le problème sous l'angle textuel. Très tôt, le jeu vidéo est appréhendé comme un monde à part, une immense machinerie textuelle où joueurs et joueuses sont invités à naviguer avec une liberté que permet rarement la littérature. Ces textes sont notamment importants pour comprendre l'emphase qui sera placée, quelques années plus tard, sur les potentialités du jeu vidéo en matière de récit.

- AARSETH E.J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press.
- BARNABÉ F. (2018), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège.
- JENKINS H. (2004), « Game Design as Narrative Architecture », in HARRINGTON P. et FRUP-WALDROP N. (éd.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, p. 118–130, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>.
- MURRAY J.H. (2016), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press.
- PEARCE C. (2002), « Story as Play Space: Narrative in Games », in KING L., *Game On. The History and Culture of videogames*, Laurence King Publishing Ltd, p. 112–119.

Les années 2000 ont été marquées par l'essor des taxinomies listant les différentes modalités spatiales du jeu vidéo. S'il peut sembler difficile de s'y retrouver dans ces listes foisonnantes, ou même simplement de savoir si les auteurs comprennent leurs catégories sur un mode littéral ou plus métaphorique, leur étude fournit une porte d'entrée précieuse dans cette question complexe.

- BERRY V., COAVOUX S., RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2011), « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », in *L'Espace géographique*, t. 40, n° 3, p. 96.
- FERNÁNDEZ-VARA C., ZAGAL J.P. et MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations in Videogames », in *DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press.
- RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2012), « Espace et jeu vidéo », in RUFAT S. et TER MINASSIAN H., *Le Jeu vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, p. 77–103.
- STOCKBURGER A. (2006), *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*, thèse, University of the Arts.

La question des espaces où l'on joue, des espaces de production, de diffusion, ou encore des espaces de partage communautaire est une question aux ramifications multiples. Comme on peut le lire fréquemment aujourd'hui dans le discours médiatique, « le jeu vidéo est partout », et conquiert sans cesse de nouveaux espaces. Des musées aux salles de classe, en passant par les hôpitaux ou les lieux de travail : voici quelques pistes pour appréhender la diversité grandissante des espaces hors du jeu.

- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : Des espaces d'apprentissage ? », in BROUGÈRE G. et ULMANN A.-L., *Apprendre la vie quotidienne*, Presses universitaires de France, p. 143–153.
- COVILLE M. (2020), « Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal », in *MEI — Médiation et Information*, n° 49.
- VINCENT R. (2019), « Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus ? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire », in *Essais*, n° 15, p. 65–76.
- ZAYENI D. (2019), *L'Usage thérapeutiques et préventif des jeux vidéo en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent : Une revue de littérature systématique*, thèse de médecine spécialisée clinique, Université Toulouse III – Paul Sabatier.

## 5. LUDOGRAPHIE

*The Legend of Zelda* (1986), NINTENDO, Nintendo, *Famicom*. Conçu par Takashi Tezuka, réalisé par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka.

Modèle dans la construction des environnements virtuels pour la plupart des jeux d'aventure, de rôle ou d'action des années 1980 et 1990, le premier épisode de la série *The Legend of Zelda* allie le savoir-faire des *level designers* de l'époque en matière de labyrinthes avec les premières aspirations du jeu vidéo pour les mondes ouverts et non-linéaires.

*Minecraft* (2011), MOJANG, Mojang, *Windows, OS X, Linux*. Conçu et réalisé par Markus Persson et Jens Bergensten.

Sans être le premier jeu vidéo à proposer une génération procédurale des environnements, c'est-à-dire une construction progressive et aléatoire de l'espace à mesure que le joueur le parcourt, *Minecraft* a popularisé le genre du bac à sable, permettant aux joueurs et aux joueuses une appropriation inédite de leur environnement via des constructions toujours plus ingénieuses et impressionnantes.

*Pokémon Go* (2016), NIANTIC, Niantic, *iOS, Android*. Réalisé par Tatsuo Nomura.

Jeu emblématique de la réalité augmentée, *Pokémon Go* a révolutionné les rapports entre jeu vidéo et espace urbain en invitant les joueurs et les joueuses à parcourir leur voisinage réel en quête de créatures à capturer. Avec plus d'un milliard de téléchargements cumulés en 2019, *Pokémon Go* a encouragé de vastes pratiques communautaires et définitivement sanctuarisé la place du jeu vidéo sur smartphone.

*Animal Crossing: New Horizons* (2020), NINTENDO, Nintendo, *Nintendo Switch*. Conçu par Yoshitaka Takeshita et Hiromichi Miyake, réalisé par Aya Nogami.

Couronné comme le jeu du confinement pour la plupart des observateurs médiatiques, la simulation de vie de Nintendo a permis de repenser notre rapport à un espace en crise sous un mode euphorique. Loin des habituelles courses à l'exploration, le jeu propose un type à la fois statique et hautement personnalisable de relation à l'environnement, se faisant par la même occasion le relai d'événements ou de manifestations politiques à une époque où l'espace public était majoritairement inaccessible.

## 6. BIBLIOGRAPHIQUE

AARSETH E.J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press.

AARSETH E.J. (2001), « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », in *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 23, n° 3-4, p. 152-171.

- AARSETH E.J. et GÜNZEL S. (dir.) (2019), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Transcript Verlag.
- BARNABÉ F. (2018), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège.
- BERRY V. (2009), « Loisirs numériques et communautés virtuelles : Des espaces d'apprentissage? », in BROUGÈRE G. et ULMANN A.-L., *Apprendre la vie quotidienne*, Presses universitaires de France, p. 143–153.
- BERRY V., COAVOUX S., RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2011), « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », in *L'Espace géographique*, t. 40, n° 3, p. 96.
- BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love.
- COAVOUX S., RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Questions théoriques.
- COVILLE M. (2020), « Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal », in *MEI — Médiation et Information*, n° 49.
- FERNÁNDEZ-VARA C., ZAGAL J.P. et MATEAS M. (2005), « Evolution of Spatial Configurations in Videogames », in *DiGRA '05 — Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
- FRICHE L. (2020), *Analyser le rapport entre le joueur et l'espace de jeu par la cartographie. Étude de l'interface de carte, ses attributs, et leurs rapports dans la formalisation de l'éthos ludique*, mémoire, Université de Lorraine.
- FULLER M. et JENKINS H. (1995), « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue », in JONES S.G., *Cybersociety : Computer-Mediated Communication and Community*, Sage Publications, p. 57–72.
- GAZZARD A. (2013), *Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design*, McFarland.
- GRANDJEAN G. (2020), *Le Langage du level design : Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986–2017)*, thèse sous la direction de Sébastien Genvo, Université de Lorraine.
- GÜNZEL S. (2010), « The Spatial Turn in Computer Game Studies », in MITGUTSCH K. et al., *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games conference 2008–2009 "Future and Reality of Gaming"*, Braunmüller, p. 147–156.
- HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, Presses universitaires de France.
- JENKINS H. (2004), « Game Design as Narrative Architecture », in HARRINGTON P. et FRUP-WALDROP N. (éd.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, p. 118–130.
- JENKINS H. et SQUIRE K.D. (2002), « The Art of Contested Spaces », in BAIN C. et KINGS L. (éd.), *Game On: The History and culture of video games*, Barbican Press, p. 64–75.

- JUUL J. (2005), *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- MURRAY J.H. (2016), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press.
- NITSCHKE M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press.
- ONOZUKA E. (1998), *Developer Interviews: Dungeons (Part 1)*, publié à l'origine sur le site 1101.com, <https://www.glitterberri.com/ocarina-of-time/1101-interviews/dungeons/>.
- PEARCE C. (2002), « Story as Play Space: Narrative in Games », in KING L., *Game On. The History and Culture of videogames*, Laurence King Publishing Ltd, p. 112–119.
- RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2012), « Espace et jeu vidéo », in RUFAT S. et TER MINASSIAN H., *Le Jeu vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, p. 77–103.
- RYAN M.-L. (2014), « L'Expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », in *Cahiers de Narratologie*, n° 27.
- STOCKBURGER A. (2006), *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*, thèse, University of the Arts.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. et BORZAKIAN M. (2017), « Le Jeu dans tous ses espaces », in *Sciences du jeu*, n° 8.
- TER MINASSIAN H., BERRY V., BOUTET M., CARVAJAL I.C. de, COAVOUX S., GERBER D., RUFAT S., TRICLOT M. et ZABBAN V. (2021), *La Fin du game? : Les Jeux vidéo au quotidien*, Presses universitaires François-Rabelais.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Zones.
- TRICLOT M. (2012), « Dedans, dehors et au milieu : Les Espaces du jeu vidéo », in TER MINASSIAN H., RUFAT S. et COAVOUX S., *Espaces et Temps des jeux vidéo*, Questions théoriques, p. 207–235.
- TUAN Y.-F. (1977), *Space and Place: The Perspective of Experience*, 7<sup>e</sup> édition, University of Minnesota Press.
- VELLA D. (2019), « There's No Place Like Home. Dwelling and Being at Home in Digital Games », in AARSETH E.J. et GÜNZEL S. (dir.) (2019), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Transcript Verlag, p. 141–165.
- VINCENT R. (2019), « Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire », in *Essais*, n° 15, p. 65–76.
- ZAYENI D. (2019), *L'Usage thérapeutiques et préventif des jeux vidéo en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent : Une revue de littérature systématique*, thèse de médecine spécialisée clinique, Université Toulouse III — Paul Sabatier.





# Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo

Fanny BARNABÉ

Université de Namur

## 1. INTRODUCTION

La pratique du jeu vidéo s'arrête rarement aux frontières de l'objet-jeu (*game*) : les œuvres ludiques sont régulièrement transcendées, prolongées ou transformées par l'activité des joueurs et des joueuses. Les jeux sont, en d'autres termes, constamment soumis à de multiples formes d'appropriation qui peuvent plus ou moins subvertir leurs significations et qui donnent parfois lieu à la production d'œuvres dépassant le cadre strict du médium vidéoludique.

Il existe, par exemple, différentes pratiques consistant à produire des vidéos à partir de sessions de jeu :

- le *speedrun*, qui consiste à essayer de terminer un jeu le plus rapidement possible et à attester du record par le biais d'une vidéo ;
- le *let's play*, cette activité où des joueurs filment leurs parties tout en commentant leurs actions à voix haute et les diffusent soit en streaming, soit sous forme de vidéos préenregistrées ;
- le *machinima* (terme provenant de la contraction des mots anglais *machine* et *cinema*; Marino, 2004, p. 12), qui consiste à produire des films d'animation reproduisant divers genres (de la série de fiction au clip musical, en passant par le talk-show ou le sketch humoristique) à partir de vidéos enregistrées à l'intérieur de jeux vidéo.

D'autres exemples d'appropriations créatives sont à trouver dans les domaines de la fanfiction (l'écriture de récits littéraires en amateur), du fanart (le dessin de fan) ou du fanfilm (la réalisation de films en amateur), qui s'inspirent d'univers vidéoludiques pour raconter de nouvelles histoires les mettant en scène. Parallèlement à ces œuvres qui prolongent le jeu vidéo sur

d'autres médias, les joueurs prennent aussi parfois plaisir à modifier directement les jeux eux-mêmes (changer leurs banques d'images ou de sons, réorganiser leurs niveaux ou même réécrire leur code en profondeur) : on parle alors de *modding* ou de *hacking*.

Cette ouverture du jeu vidéo aux appropriations créatives s'inscrit dans le contexte plus large de la « culture participative » (voir Raessens, 2005 ; Jenkins, 2006), c'est-à-dire de la multiplication des formes de participation du public à la création des œuvres qui s'est généralisée depuis l'avènement du numérique. Néanmoins, si les autres productions culturelles peuvent également être plus ou moins sujettes à des pratiques de réécriture, « [...] les jeux ont toujours été traités comme des rampes de lancement pour l'appropriation créative et l'expression personnelle de leurs joueurs<sup>1</sup> » (Sihvonen, 2011, p. 57).

La parenté du médium vidéoludique et du détournement est effectivement historique : les premiers jeux vidéo ont résulté du détournement de l'usage conventionnel de matériel informatique (Genvo, 2008, p. 2) et étaient « destinés à être joués, mais aussi ouverts, reprogrammés, modifiés, améliorés par les uns et les autres » (Triclot, 2011, p. 117). Les nombreux titres actuels qui fournissent des éditeurs de niveaux, ou ceux dont le *gameplay* consiste essentiellement à offrir aux joueurs des outils de création (*Minecraft*, *Super Mario Maker*, *LittleBigPlanet*, etc.) sont donc loin d'être des exceptions et s'inscrivent dans la continuité directe de cette histoire.

## 2. ÉTUDE

Le jeu en tant qu'activité (*play*) comporte une parenté fondamentale avec l'acte de détournement : lorsque nous jouons, nous sommes toujours en train d'adapter le dispositif ludique à nos goûts, envies ou capacités, de nous l'approprier, d'explorer ses marges — or il s'agit déjà d'une forme de transformation. En d'autres termes,

comme l'a relevé D.W. Winnicott, le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu [...] (Winnicott, 1971, p. 91). Les enfants ont à titre d'exemple l'habitude d'inventer leurs propres règles de jeu, voire de modifier avec beaucoup d'aisance les règles de jeu établies, adaptant de la sorte l'activité à leur représentation mentale de ce qui est ludique. (Genvo, 2008, p. 6.)

---

1. Notre traduction de : « [...] *games have always been treated as launchpads for their players' creative appropriation and self-expression.* »

De cette dimension transformatrice de l'« attitude ludique » (Henriot, 1969, p. 73) à la création d'une œuvre prolongeant le jeu sur un autre support, il n'y a donc qu'un pas, si bien qu'il n'est pas étonnant que de nombreux concepts et typologies aient vu le jour pour nommer et cartographier les différents degrés d'intervention des joueurs.

### 2.1. *Les fonctions du détournement : subversion, hommage, jeu*

Dans le domaine de l'art, le détournement a été défini par Debord<sup>2</sup> comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants » (2006, p. 989), avec une insistance particulière sur le pouvoir subversif de cette forme de création. Debord prône en effet une utilisation violente, critique et engagée du détournement artistique. Il y voit un outil de contestation politique permettant de remettre en cause les structures du pouvoir en place et de changer la société. Ce potentiel de subversion n'est toutefois pas la seule fonction qui peut être exercée par le détournement ; on peut en distinguer au moins trois régimes : la satire, l'hommage et le jeu.

Le détournement peut être satirique, tout d'abord, lorsqu'il sert la fonction critique et militante souhaitée par Debord. Par exemple, lorsque sn0wsh00 propose un *mod* du jeu *Batman: Arkham Knight*<sup>3</sup> permettant d'échanger l'apparence des personnages Batman et Catwoman, l'inversion des rôles (montrant un Batman hypersexualisé et une Catwoman stoïque) a pour effet de mettre au jour de façon frappante la différence de traitement réservée aux personnages féminins dans le jeu vidéo. L'œuvre dérivée utilise ici le langage vidéoludique contre lui-même : en renversant les conventions, celles-ci sont aussi révélées dans toute leur artificialité et sont rendues plus facilement contestables.

- 
2. Figure de proue de l'Internationale situationniste, mouvement d'avant-garde du XX<sup>e</sup> siècle.
  3. Pour observer le résultat de l'échange en jeu, voir la vidéo : sn0wsh00, « Batman: Arkham Knight — Catwoman saves Batman from the Riddler (no mesh swapping) », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=4rLAomWxuQI>. (Consultée le 07/04/2021.)

## Illustration 1



Mod du jeu *Batman: Arkham Knight* par sn0wsh00 permettant notamment d'échanger les apparences et animations des personnages Batman et Catwoman.

Reprendre et transformer une œuvre préexistante n'a toutefois pas toujours pour effet de la subvertir. Les productions dérivées peuvent aussi relever, non du renversement, mais de l'hommage, et venir ainsi renforcer l'autorité de l'œuvre originale. La parodie a, autrement dit, une « fonction consécrationnaire » :

en étant parodié ou mis au centre d'une satire, je suis d'abord choisi comme digne d'être raillé (un succès comme un autre, qui postule que je suis suffisamment connu pour que l'allusion fasse mouche auprès d'un public), mais je puis également passer à la postérité [...] (Saint-Amand, 2013, p. 255-256).

Citer ou réécrire une œuvre, c'est donc aussi participer à sa sauvegarde en la faisant intégrer le patrimoine culturel. À ce titre, les multiples *speedruns* qui continuent d'être produits sur d'anciens jeux vidéo sont loin de nuire aux jeux en question : les *speedrunners* maintiennent au contraire ceux-ci en vie (en y jouant, en les analysant, en renouvelant leur intérêt par la découverte de nouvelles techniques à exploiter) et assurent leur patrimonialisation en multipliant les ressources documentaires sur ces œuvres parfois obscures.

Enfin, il existe un pan important du détournement qui ne peut se résumer à de la critique ou à de l'hommage, que plusieurs chercheurs désignent, dès lors, comme simplement « ludique » (Genette, 1982, p. 43). La fonction ludique est, par exemple, fréquemment attribuée aux plaisants jeux langagiers de l'Oulipo (James, 2012, p. 60). Dans le domaine du jeu vidéo, la plupart des créations dérivées relèvent, de même, d'un processus d'expérimentation

libre qui n'est ni vraiment subversif, ni vraiment célébratif, mais qui consiste à « remettre en jeu » les composantes et les conventions des œuvres originales, à les ouvrir à de nouveaux possibles expressifs.

À la fois déconstruction et création, saccage, sauvegarde et revivification de l'héritage culturel, ayant une portée tant critique que ludique, le détournement forme en somme une catégorie de textes aux stratégies multiples et aux effets complexes — qui ne dépendent d'ailleurs pas tant de l'intentionnalité des auteurs que du travail d'interprétation réalisé par les récepteurs (une œuvre pensée pour être militante peut être reçue comme humoristique, et vice versa).

## 2.2. *Les multiples noms du détournement*

### 2.2.1. Du jeu transgressif au jeu transformatif

Si nous avons, jusqu'ici, utilisé le terme « détournement » comme étiquette générique pour englober toutes les pratiques créatives des joueurs, il importe de noter que de nombreuses autres appellations sont utilisées (notamment dans le domaine anglophone) pour désigner des phénomènes proches. Ce point a donc pour vocation de recenser ces concepts parents en précisant leurs nuances spécifiques.

– **Jeu sous contrainte** : « La contrainte ludique est une forme de jeu (*play*) qui consiste en l'addition d'une structure de règles supplémentaire (*sur-game*) à une structure de jeu (*game*) initiale » (Godfirnon, 2020, p. 33). Par exemple, lorsque des joueurs s'interdisent d'utiliser certaines armes dans un jeu de tir ou s'obligent à n'abattre aucun adversaire jusqu'à la fin du jeu (dans ce que l'on nomme des « runs pacifistes »), il s'agit bel et bien de l'ajout d'un cadre de règles supplémentaires qui ne sont pas inscrites matériellement dans le jeu, mais qui participent à redéfinir l'expérience dont il est le support (en supprimant le combat d'un jeu au propos initialement militariste, par exemple).

– **Jeu transgressif** (*transgressive play*) : « Le jeu transgressif est un geste symbolique de rébellion contre la tyrannie du jeu, une manière (peut-être illusoire) pour le sujet joué de retrouver son sentiment d'identité et d'unicité à travers les mécanismes du jeu lui-même<sup>4</sup> » (Aarseth, 2007, p. 132). Précisément, le terme désigne toutes les actions par lesquelles les récepteurs entrent en lutte contre l'image du « joueur idéal » qui est renvoyée implicitement par le jeu

---

4. Notre traduction de : « *Transgressive play is a symbolic gesture of rebellion against the tyranny of the game, a (perhaps illusory) way for the played subject to regain their sense of identity and uniqueness through the mechanisms of the game itself.* »

(par l'intermédiaire des instructions, récompenses ou punitions qu'il octroie, notamment) : quitter la route dans un jeu de course pour aller explorer librement les environnements au lieu d'essayer de gagner la partie, par exemple.

– **Contre-jeu** (*counterplay*) : cette notion englobe les formes de détournement évoquées jusqu'ici (les activités de création d'œuvres dérivées à partir de jeux), mais les dépasse en ce qu'elle inclut également les pratiques allant à l'encontre des règles, des conventions ou du « *fairplay* ». Le contre-jeu associe donc au détournement des phénomènes tels que la triche, le harcèlement, la provocation verbale, etc. (Apperley, 2010; Meades, 2015).

– **Jeu transformatif** (*transformative play*) : cette notion désigne la possibilité, pour le joueur, d'altérer la structure même d'un jeu (le *game*) par sa manière — imprévue et créative — d'y jouer (Salen et Zimmerman, 2004, p. 305). Elle recoupe tout à fait la catégorie des « détournements par le *play* » qui est présentée plus en détail ci-dessous. Elle est également proche de la notion de « *gameplay* émergent », qui désigne les « situations où un jeu est joué d'une manière que le *game designer* n'avait pas prévue<sup>5</sup> » (Juil, 2005, p. 76). Par exemple, lorsque les joueurs du jeu de tir à la première personne *Halo* s'amuse à utiliser des grenades, non pour combattre, mais pour tenter de projeter les véhicules le plus loin possible, ou organisent des modes de jeu alternatifs au sein des arènes de combat (tel que le « *Jeep Tag* » décrit par Parker, 2008), ou encore utilisent ces mêmes arènes pour enregistrer des saynètes humoristiques, leur manière de jouer reconfigure considérablement le cadre ludique en ignorant certaines règles et en en imposant d'autres.

### 2.2.2. Différents degrés d'intervention

Pour décrire la participation du public dans le cadre de la culture vidéoludique, Raessens (2005, p. 380–381) distingue trois degrés d'intervention. L'« interprétation », tout d'abord, désigne le processus par lequel le récepteur fait émerger du sens à partir du jeu (comme il le ferait pour n'importe quel texte).

La « reconfiguration », ensuite, découle de l'exploration que fait le joueur de l'univers ludique, de ses choix de parcours et d'actions. Cette opération, plus spécifiquement vidéoludique, n'altère pas directement l'œuvre (l'histoire du jeu, son code, etc.), mais représente une « actualisation de quelque chose qui est virtuellement, dans le sens de potentiellement, déjà disponible comme l'une des options créées par le développeur du jeu vidéo<sup>6</sup> » (Raessens, 2005,

5. « [...] situations where a game is played in a way that the game designer did not predict ».

6. « It is the actualization of something that is virtually, in the sense of potentially, already available as one of the options, created by the developer of the computer game. »

p. 381). On pourrait citer comme exemple de reconfiguration le cas de l'exploitation de bugs dans le *speedrun* ou l'utilisation des codes de triche dans des jeux tels que *Grand Theft Auto V* (où les codes de triche ont été implémentés par les développeurs). La reconfiguration ne se limite toutefois pas aux jeux en monde ouvert, mais peut aussi s'exercer dans des titres plus linéaires : les choix de parcours effectués par un joueur dans des *visual novels* présentant des embranchements, par exemple, organisent l'œuvre d'une façon différente et propre à chaque partie.

Enfin, la « construction » équivaut à l'addition de nouveaux éléments au jeu dans le but de l'étendre ou de le transformer (pratique dont le *modding* est l'exemple par excellence). Les interventions de ce type peuvent aller de la création de patches modifiant ou améliorant les graphismes d'un jeu, à la réécriture et à l'ajout de pans entiers de scénario ou de nouvelles fonctionnalités transformant radicalement le genre du jeu original (pour illustration, le *hack PokeMMO* transforme le titre *Pokémon Rouge Feu* en un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur<sup>7</sup>).

### 2.3. Catégoriser les détournements : game vs play

Dans les quelques exemples de pratiques créatives donnés en introduction, on perçoit d'emblée que toutes les formes de détournement ne fonctionnent pas de la même manière, en ce que ce n'est pas toujours le même aspect du jeu qui est modifié. On peut en effet distinguer deux grandes catégories de détournements vidéoludiques : les œuvres qui reprennent et transforment les composantes des objets-jeux (qui détournent le *game*) et celles qui résultent d'une performance de jeu originale (les détournements par le *play*).

Le *modding* ou le *hacking*, ainsi, représentent un cas emblématique de détournement du *game*, puisque ces pratiques consistent à modifier ou à réagencer les éléments constitutifs des jeux, soit de façon ciblée (modifier l'apparence des armes dans le jeu de rôle *The Elder Scrolls V: Skyrim*, par exemple), soit en opérant des changements radicaux dans leur fonctionnement ou leur *gameplay* (on parle alors de « *total conversion* »). Dans les deux cas, le jeu original est utilisé comme un répertoire de formes préexistantes, comme un lexique dont les joueurs peuvent s'emparer pour surimposer aux représentations d'origine d'autres messages et significations — pouvant parfois

---

7. *PokeMMO*, <https://pokemmo.eu/?local=fr>. (Consulté le 13/12/2021.)

créer des effets de décalage assez marqués avec le jeu ainsi remanié (cf. illustration 2<sup>8</sup>).

Illustration 2



Dans le cadre du *Recondustream*, un marathon caritatif de streaming organisé sur *Twitch* en 2019 pour soutenir le mouvement de grève contre la réforme des retraites en France, une série de détournements ont été produits par les streamers et streameuses. Parmi ceux-ci, Biobak64 a réalisé un *hack* de *Super Mario 64* (qui a été joué en direct par le vidéaste MisterJDay) dans lequel il avait remplacé toutes les textures graphiques du jeu par une photo du président français Emmanuel Macron. La juxtaposition de cette image dans tous les environnements produisait un effet humoristique de surenchère et d'hyperbole, mais avait aussi pour effet de rendre le jeu injouable, puisqu'il devenait extrêmement difficile de percevoir les adversaires et les plateformes sur lesquelles sauter. À partir d'une simple modification visuelle, le détournement s'est donc servi du jeu pour exprimer une contestation politique et pour critiquer la figure hégémonique de l'homme politique.

À l'inverse, les performances ludiques que sont le *machinima*, le *speedrun* ou le *let's play* constituent des exemples de détournement par le *play* : dans ces différents cas, l'objet-jeu (le *game*) n'est pas directement modifié, mais est utilisé d'une manière qui reconfigure en profondeur les significations de ses composantes. Dans le cas du *machinima*, pour illustration, les personnages, objets ou environnements ludiques sont mobilisés comme supports

8. Voir la vidéo : BIOBAK64, « Super Macron 64: Release Trailer », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=n-c0u2gu9NI>. (Consultée le 07/04/2021.)



d'une interprétation théâtrale qui peut leur conférer un sens tout à fait étranger à l'univers représenté (voir illustration 3<sup>9</sup>). Dans le *let's play*, de même, il n'est pas rare que les joueurs-vidéastes utilisent un jeu initialement horrifique ou dramatique pour servir une performance humoristique, transformant ainsi les éléments de l'œuvre par le biais de leur interprétation (les monstres deviennent des personnages amicaux ou grotesques, les objets sont dotés d'émotions, etc.).

Illustration 3



La série de *machinimas* *This Spartan Life* se présente sous la forme d'un *talk-show* organisé par Chris Burke à l'intérieur de champs de bataille multijoueurs des jeux de tir *Halo*. Les vidéos mettent en scène un présentateur qui interviewe diverses personnalités en arpentant les environnements du jeu — alors que des joueurs *lambda* sont en train de s'y livrer bataille. Les discussions sont ainsi ponctuées par les interventions de ces joueurs extérieurs à la production, qui en viennent régulièrement à attaquer ou à exécuter les avatars du présentateur, des intervenants ou des caméramans. Ces imprévus dotent la production d'une dimension chaotique et aléatoire qui, contrastant avec le caractère sérieux de certains débats, place constamment les discours dans un registre ironique. De plus, les débats sont entrecoupés de spectacles de danse où cinq avatars (les *Solid Gold Elite Dancers*) enchaînent différents mouvements de manière coordonnée. Dans ce cas-ci, les gestes performés n'exercent plus une fonction liée au *gameplay*, mais renvoient au domaine de la chorégraphie.

9. Voir la chaîne : « This Spartan Life (Official) », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/channel/UCNMANXsLhWNG5lsVLziT1Ig>. (Consultée le 07/04/2021.)

Ce découpage entre détournement du *game* et détournement par le *play* est loin d'être absolu : certaines pratiques combinent ces deux possibilités. Néanmoins, il permet de mettre de l'ordre dans l'infinie variété des pratiques créatives qui ne cessent de se développer autour du jeu vidéo.

#### **2.4. Conclusion : le détournement au cœur de la culture vidéoludique**

Peu importe l'angle depuis lequel on aborde le jeu vidéo, il est essentiel de tenir compte du détournement, car ce processus créatif traverse tous les aspects de la culture vidéoludique. D'une part, envisager le jeu vidéo sous l'angle du détournement nous invite à remarquer que la pratique ludique ne s'arrête pas aux règles, aux structures ou aux frontières définies par l'objet-jeu. Lorsque nous jouons, nous sommes toujours en train de transformer les dispositifs qui nous sont fournis en pâture, et ce pouvoir transformatif du jeu peut potentiellement s'exercer partout : quand des joueurs se basent sur leurs parties de *Pokémon* pour écrire des fanfictions, ils détournent le jeu autant qu'ils ludicisent la pratique de l'écriture.

D'autre part, le détournement constitue un facteur d'évolution de la culture vidéoludique en ce qu'il sert régulièrement de matrice à la création de nouveaux systèmes de jeu. La pratique du *let's play*, par exemple, a considérablement influencé le *game design* et de nombreux jeux sont aujourd'hui explicitement conçus pour être performés en streaming sur *Twitch.tv* (en permettant la participation des spectateurs via le chat). Si les joueurs ne cessent de déconstruire les œuvres ludiques pour les remodeler à leur guise, leurs pratiques sont donc aussi traversées par des moments de standardisation instituant leurs réinterprétations en nouvelles conventions de jeu... qui n'attendent elles-mêmes qu'à être détournées.

### **3. EN RÉSUMÉ**

– Le jeu vidéo est sujet à de multiples formes d'appropriations créatives de la part des joueurs et joueuses, qui prolongent l'activité ludique au-delà des frontières des jeux, sur d'autres supports médiatiques (textes, vidéos, dessins, performances live, etc.) et qui participent ainsi à constamment redéfinir les contours de la culture vidéoludique.

– Les détournements peuvent servir différents buts : subvertir ou contester les discours dominants, rendre hommage aux œuvres détournées et les inscrire au sein du patrimoine culturel, ou « jouer » avec ces œuvres, s'en servir comme terreau d'expérimentation formelle.

- Les formes créatives, transgressives ou transformatives de jeu portent de nombreux noms dont les champs d’application s’entrecoupent.
- Les multiples formes de détournement vidéoludique peuvent être divisées en deux grandes catégories : les détournements du *game* (modifiant l’objet-jeu) et les détournements par le *play* (qui transfigurent les jeux par le biais d’une performance créant un effet de décalage).

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour découvrir de multiples formes de détournement qui n’ont pas été évoquées dans cet article, voir la chaîne *YouTube* :

« Un bot pourrait faire ça », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/channel/UCpfe3Yjy2jGJFRk-D7DVrXw>. (Consultée le 07/04/2021.)

Pour approfondir votre compréhension théorique du détournement et découvrir des méthodes d’analyse rhétorique des œuvres produites par les joueurs et joueuses, voir la thèse :

BARNABÉ F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le Cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Université de Liège, <http://hdl.handle.net/2268/210764>.

Pour en savoir plus sur le *machinima*, voir :

GEORGES F. et AURAY N. (2012), « Approche sémiopragmatique de l’espace de communication des machinima », in *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 13, n° 1, p. 3–36, <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf>.

Pour en savoir plus sur le *let’s play* ou le streaming, voir :

COAVOUX S. et ROQUES N. (2020), « Une profession de l’authenticité. Le Régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », in *Réseaux*, vol. 6, n° 224, p. 169–196, <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-169.htm>.

Pour en savoir plus sur le *speedrun*, voir :

NEWMAN J. (2008), *Playing with Videogames*, Routledge, <http://www.movingimages.info/class/wp-content/uploads/2010/NewPI.pdf>.

Pour en savoir plus sur le *modding*, voir :

SIHVONEN T. (2011), *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, <http://arno.uva.nl/document/210593>.

Pour en savoir plus sur les fanfictions inspirées de jeux vidéo, voir :

BARNABÉ F. (2014), « La Ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : Une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », in *Sciences du jeu*, n° 2, <https://doi.org/10.4000/sdj.310>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Halo: Combat Evolved* (2001), BUNGIE SOFTWARE, Microsoft Studios, Xbox. La série de jeux de tir *Halo*, dont les différents titres prennent place dans un univers de science-fiction, est particulièrement populaire auprès des « *machinimakers* », les créateurs de *machinimas*. Elle a notamment accueilli le talk-show *This Spartan Life* (mentionné dans ce chapitre) et la célèbre série de *machinimas* humoristiques *Red vs Blue*, produite par le studio Rooster Teeth, dont la popularité a été telle qu'elle a même eu une influence sur le développement des jeux.

*Minecraft* (2011), MOJANG, Mojang, PC. Conçu par Markus « Notch » Persson. Le jeu de construction *Minecraft* est emblématique de la continuité qui existe entre jeu et détournement, en ce qu'il met la participation des joueurs au cœur de son *gameplay*. Son mode « créatif » permet en effet aux joueurs de produire facilement des environnements originaux, et le jeu est largement ouvert au *modding*.

*Counter-Strike* (2000), VALVE CORPORATION, Valve corporation, PC. Conçu par Minh « Gooseman » Le et Jess Cliffe.

*Counter-Strike* est l'un des plus fameux exemples de *modding* : il s'agit initialement d'une modification du jeu de tir à la première personne *Half-Life*, dont les droits d'exploitation ont par la suite été racheté par le studio Valve, qui a publié le jeu et a recruté ses développeurs. Il est devenu un énorme succès populaire et commercial, et a lui-même été l'objet de nombreux *mods*.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2007), « I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player », in *DiGRA '07 — Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, vol. 4, p. 130–133, <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>.

APPERLEY T. (2010), *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*, Institute of Network Cultures.

DEBORD G. (2006 [1959]), « Le Détournement comme négation et comme prélude », in RANÇON J.-L. (éd.), *Œuvres*, Gallimard, p. 989–990.

GENETTE G. (1982), *Palimpsestes. La Littérature au second degré*, Seuil.

- GENVO S. (2008), *Comprendre les différentes formes de « faire soi-même » dans les jeux vidéo*, communication présentée au colloque Ludovia 2008, *Do It Yourself 2.0 — Comment et quoi faire soi-même à l'aide de logiciels, matériels et dispositifs numériques*, Ax-Les-Thermes, [https://www.academia.edu/181105/Comprendre\\_les\\_diff%C3%A9rentes\\_formes\\_de\\_faire\\_soi\\_m%C3%A0me\\_dans\\_les\\_jeux\\_vid%C3%A9o](https://www.academia.edu/181105/Comprendre_les_diff%C3%A9rentes_formes_de_faire_soi_m%C3%A0me_dans_les_jeux_vid%C3%A9o).
- GODFIRNON M. (2020), *La Contrainte ludique. De l'OuLiPo au jeu vidéo*, mémoire de master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en analyse et création de savoirs critiques, Université de Liège, <http://hdl.handle.net/2268/250814>.
- HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, Presses universitaires de France.
- JAMES A. (2012), « Citation, mythe, mémoire. Formes et fonctions du détournement oulipien », in DUPONT N. et TRUDEL É. (éd.), « *Tout peut servir* ». *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles*, Presses de l'université du Québec, p. 59–73.
- JENKINS H. (2006), *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press.
- JUUL J. (2005), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press.
- MARINO P. (2004), *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press.
- MEADES A.F. (2015), *Understanding Counterplay in Video Games*, Routledge.
- PARKER F. (2008), « The Significance of Jeep Tag. On Player-Imposed Rules in Video Games », in *Loading...*, vol. 2, n° 3, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/44/41>.
- RAESSENS J. (2005), « Computer Games as Participatory Media Culture », in RAESSENS J. et GOLDSTEIN J. (éd.), *The Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, p. 373–388.
- SAINT-AMAND D. (2013), *Le Dictionnaire détourné. Socio-logiques d'un genre au second degré*, Presses universitaires de Rennes.
- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- SIHVONEN T. (2011), *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, <http://arno.uva.nl/document/210593>.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Éditions La Découverte.



# Le joueur et l'entité jouable : l'identité à l'épreuve du jeu

Julie DELBOUILLE

Université de Liège

## 1. INTRODUCTION

Mario dans *Super Mario Bros*. John Marston dans *Red Dead Redemption*. Shepard dans *Mass Effect*. Killershot77 dans *Fortnite: Battle Royale*. Joel dans *The Last of Us*. Leroy Jenkins dans *World of Warcraft*. Personnages, avatars, *player-characters* et autres incarnations du joueur ou de la joueuse dans le jeu vidéo constituent un vaste ensemble d'objets en apparence disparate, régulièrement abordé dans la littérature scientifique mais dont les contours restent souvent flous. Que se passe-t-il lorsque nous incarnons une altérité dans un jeu vidéo ? Comment marchons-nous, parlons-nous, sommes-nous dans le jeu ?

Dans cette section, nous étudierons ce qui constitue le socle commun de ces différentes catégories conceptuelles (personnages jouables, avatars, etc.), en les abordant par le biais de deux grandes approches complémentaires. En effet, en incarnant une entité dans un jeu vidéo, le joueur y contrôle à la fois un personnage (pris au cœur d'un récit et/ou d'un univers fictionnel) et un corps (qui se déploie et interagit avec les éléments constitutifs de l'espace virtuel). Si la littérature scientifique tend à opérer une dichotomie entre ces deux dimensions de l'entité jouable (l'envisageant souvent à travers un seul de ces angles), elles remplissent cependant des rôles complémentaires dans la construction de l'expérience de jeu. Cette entité jouable, en tant que personnage et que corps virtuel, joue un rôle particulier puisqu'elle fait véritablement médiation entre le jeu et le joueur — modifiant ainsi le rapport corporel et identitaire que ce dernier entretient avec le jeu. Nous verrons ainsi comment cette médiation permet au joueur d'interagir avec les éléments peuplant l'espace virtuel, et de s'approprier l'univers fictionnel afin d'y laisser sa marque.

## 2. ÉTUDE

Personnage, avatar, marionnette, *player character*, *playable figure*, etc. Bien que la littérature existante sur le sujet soit vaste, aucun consensus terminologique ne vient véritablement ordonner la variété des termes employés pour désigner la composante qui offre la possibilité au joueur d'être incarné dans un jeu vidéo. Cette question de terminologie est loin d'être anodine, puisqu'elle révèle l'existence de plusieurs approches, souvent complémentaires, mais entrant parfois aussi en contradiction les unes avec les autres.

Dans cette section, nous nous intéresserons à deux de ces approches. Nous reviendrons d'abord sur celle qui étudie la dimension plus « fonctionnelle » ou sensible de cette même entité jouable, en examinant notamment les interactions qu'elle permet au joueur d'avoir au sein de l'environnement virtuel. Nous aborderons ensuite celle qui se focalise sur la dimension de « personnage » de l'entité jouable, en se concentrant sur son inscription au sein de la fiction (quel rôle joue-t-elle dans le développement de la narration, comment se produit son énonciation, etc.). Nous verrons enfin comment l'incarnation de cette entité jouable offre au joueur différentes manières de s'approprier l'œuvre vidéoludique.

### 2.1. *Faire dans le jeu : l'entité jouable comme corps virtuel*

En lui offrant un corps virtuel, l'entité jouable permet au joueur d'éprouver la dimension spatiale du jeu vidéo. Cependant, l'importance de ce rapport spatial est souvent minimisée dans la littérature : ainsi, certains théoriciens n'hésitent pas à définir l'entité jouable comme « à peine plus qu'un curseur » (Fuller et Jenkins, 1995, p. 61) permettant au joueur d'exercer son contrôle sur l'environnement du jeu. Ce raccourci est néanmoins erroné, comme le souligne Klevjer (2012, p. 20). Le curseur, contrairement au corps virtuel, n'appartient (dans la majorité des cas) pas à l'univers diégétique<sup>1</sup> : il n'est généralement pas perçu et reconnu de la même manière que l'entité jouable par les différentes instances au sein de l'environnement du jeu. Bien qu'un curseur et un corps virtuel puissent se coordonner pour donner au joueur une agentivité dans certaines œuvres, la distinction entre les deux doit donc bien être opérée.

Afin d'éprouver les espaces du jeu avec ce corps virtuel, le joueur doit d'abord apprendre à le contrôler par le biais d'un périphérique d'interaction (qu'il prenne la forme d'une manette, d'un clavier, d'une souris, etc.). Le corps virtuel et le périphérique d'interaction ne se situent pas sur le même plan par

---

1. La diégèse désigne l'espace et la temporalité au sein desquels la fiction se déroule.



rapport au jeu. Le premier appartient à ce qu'Amato appelle la « ludiégèse » (2005, p. 301–303) — à savoir tant la diégèse du jeu que ses mécaniques ludiques — et n'est pas présent dans tous les jeux. Le second est extradiégétique et se déploie dans le monde empirique du joueur, lui permettant d'exercer son agentivité y compris dans les jeux ne proposant pas d'entité jouable. La prise en main de ces instruments n'est pas, contrairement à un certain discours commun, « naturelle » ou « immédiate » : elle demande au joueur d'acquérir certaines compétences (par le biais de répétitions, d'essais et d'erreurs) afin de rendre leur maniement fluide et efficace. Par exemple, le fait de se déplacer et d'agir dans les trois dimensions avec une caméra en vue subjective, comme dans les *first person shooters*, nécessite généralement un temps d'apprentissage spécifique ; une fois cette compétence acquise, elle peut être exploitée plus aisément dans d'autres jeux offrant le même type de rapport à l'espace virtuel.

Qu'est-ce qui différencie l'expérience du joueur entre un jeu avec entité jouable et un jeu ne proposant pas de corps virtuel ? Le corps virtuel permet de (re)localiser le corps empirique du joueur dans l'espace du jeu. En situant le joueur différemment de son propre corps derrière l'écran, le corps virtuel lui demande de voir, d'entendre, de bouger autrement : au « je » devant l'écran qui fait pivoter le tétramino de *Tetris*, succède le « je » relocalisé dans le jeu qui saute, court, monte à cheval, tire sur un ennemi — un « je » qui se confond avec le « iel » de cette identité autre proposée par le jeu, et que nous abordons au point suivant.

## 2.2. Être dans le jeu : l'entité jouable comme personnage fictionnel

Alors que la dimension de corps virtuel de l'entité jouable n'est pas toujours bien prise en compte, celle de personnage a depuis longtemps été abordée dans les études sur les jeux vidéo. Comme dans d'autres formes de fictions (telles que celles proposées par la littérature ou le cinéma), de nombreux jeux vidéo comportent un récit : la narration ne s'y limite pas uniquement aux scènes scriptées et à ce qui a été écrit par les concepteurs du jeu — ce que Arsenault qualifie de « récit enchâssé » (2006, p. 72), mais il est également porté par les mécaniques de *gameplay* et par les actions et choix opérés par le joueur (ce qu'Arsenault nomme le « récit vidéoludique » ; *idem*).

Même en l'absence de réel récit, le jeu vidéo comporte, à tout le moins, ce que Genvo appelle des « éléments de narrativisation » (2002, p. 7), c'est-à-dire des éléments ayant « à la fois une fonction interactive (ils ont un rôle à jouer dans l'organisation du jeu) et narrative » (Barnabé, 2014, p. 66). Ces éléments de narrativisation peuvent être très variés — Genvo cite en exemple

« la forme du tracé des courses, les obstacles proposés, les interventions ponctuelles de concurrents » (2002, p. 7), et participent à la construction d'un univers fictionnel (Barnabé, 2014). La présence parmi ces éléments de narrativisation d'une entité jouable suggère la possibilité d'une identité construite par le jeu, même dans sa forme la plus minimale : par exemple, peu d'éléments viennent caractériser Ms. Pacman, mais nous savons par quelques indices textuels, visuels et ludiques qu'elle est formée d'un palet jaune, qu'elle est féminine et qu'elle mange des fantômes.

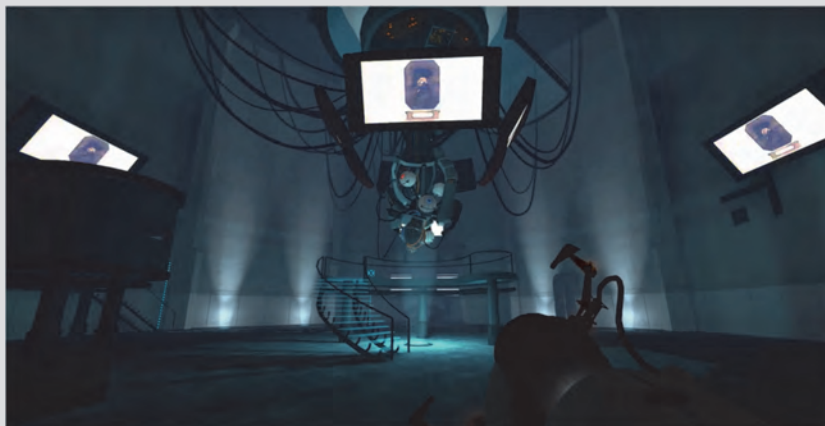
Le personnage incarné par le joueur occupe un statut particulier parmi les différents éléments de narrativisation : en effet, bien que certaines de ses caractéristiques (son physique, son genre, son histoire, son nom, ses capacités, etc.) puissent être définies et imposées par le jeu, ce personnage n'apparaît comme complet que lors de son actualisation par le joueur. Le jeu propose en réalité à ce dernier un dispositif de co-énonciation :

Contrairement à un échange traditionnel (où les deux interlocuteurs prennent tour à tour la position d'énonciateur), ce médium engage simultanément deux instances différentes — le joueur et la machine — dans un acte de 'co-énonciation'. (Barnabé, 2014, p. 144 ; adaptation empruntée à Genvo et Pignier, 2011.)

Cette co-énonciation existe même dans les jeux ne laissant qu'une marge de manœuvre restreinte au joueur : comme le souligne Barnabé, « même dans les jeux les plus directifs, le joueur conserve toujours une part de liberté (ne serait-ce que celle d'échouer) [...] » (2014, p. 144). Dans ce contexte cependant, l'énonciation réalisée par le joueur reste toujours secondaire, puisque subordonnée à l'énonciation primaire réalisée par le jeu, notamment à travers le personnage jouable. C'est par le biais de cette énonciation primaire que ce personnage jouable peut s'ériger en altérité, lui assurant une existence, même minimale, en dehors de l'action du joueur — lui permettant ainsi d'être simultanément un personnage de l'univers fictionnel et l'incarnation du joueur.

La réussite de cette co-énonciation dépend notamment de la possibilité — même illusoire — que le jeu laisse au joueur d'avoir un impact sur l'univers fictionnel, que sa présence « fasse une différence », et que ses choix soient actés par le jeu (Delbouille, 2019, p. 193). Ce n'est donc pas tant la force ou la nature de l'altérité conférée au personnage jouable qui est au cœur du propos que l'espace d'appropriation que laisse cette altérité, forte ou faible, au joueur, comme nous le verrons au point suivant.

### Réfléchir à travers le personnage : l'exemple de la métalepse



Légende : Le joueur, à travers le personnage de Chell, pénètre dans la salle qui verra son affrontement avec l'antagoniste GLaDOS dans le jeu *Portal* (Valve Corporation, 2007).

Parce que le personnage jouable relève d'une double énonciation, opérée à la fois par le *game* et par le joueur à travers son *play*, il est à l'origine de nombreuses expériences métadiscursives — telles que des métalepses ou des mises en abîme. Le jeu *Portal* (Valve Corporation, 2007) illustre bien ce principe. Lorsque le joueur, à travers son personnage Chell, combat l'antagoniste du jeu (une intelligence artificielle nommée GLaDOS), cette dernière lui adresse cette réplique : « Je ressens la douleur, contrairement à vous. » Le personnage de Chell étant humain, il serait logique qu'elle ressente la douleur au sein de l'univers fictionnel du jeu : la seule instance à laquelle GLaDOS peut ici s'adresser est en réalité le joueur — opérant ainsi une métalepse et brisant le quatrième mur qui sépare le public de l'œuvre. Ce type de procédé métadiscursif favorise, comme le soulignent Barnabé et Delbouille (2017) le développement d'une attitude réflexive chez le joueur vis-à-vis de son expérience de jeu.

### 2.3. *Faire sien : s'approprier le jeu par l'entité jouable*

La relation entre le joueur et l'entité jouable se caractérise par un échange où le joueur met de soi dans le personnage, mais où ce dernier déteint également sur le joueur. Cette seconde dynamique, fondée notamment sur le récit enchâssé, construit une identité dans le jeu que le joueur peut décider d'assumer totalement ou partiellement. Il existe de multiples configurations de cette relation entre l'identité de l'entité jouable et celle du joueur. Certaines entités jouables se construisent comme des pages blanches, en passant par un large degré de personnalisation — ce que Georges qualifie « d'avatar-masque » (2012, p. 36). *A contrario*, d'autres entités se posent en altérités fortes, à l'identité

prédéterminée, et laissent ainsi une place moindre à l'intervention du joueur — ce que Georges appelle les « avatars-marionnettes » (*Idem*, p. 35). En fonction de ses propres préférences ou du contexte de jeu, un joueur peut souhaiter incarner une entité jouable qui lui ressemble ou qui diffère de sa propre identité (en adoptant, par exemple, un autre genre ou des attributs physiques qu'il ne possède pas).

Mais le dénominateur commun entre ces différentes expériences est la possibilité pour le joueur, à travers cette entité jouable, de laisser sa marque sur le jeu et de pouvoir se l'approprier. Comme l'explique Delbouille (2019, p. 181–244), cette marge de manœuvre permise par l'entité jouable peut être de nature narrative (lorsque le joueur cherche à s'appropriier, par le biais de l'entité jouable, le récit ou l'univers fictionnel), performative (lorsque l'entité jouable est envisagée en tant qu'elle peut être utile à la performance du joueur), esthétique (lorsque certaines actions réalisées au cours d'une partie participent d'une forme de « beau jeu », comme dans l'illustration 3) ou encore systématique (lorsque l'entité jouable est utilisée pour remettre en question le cadre construit par le jeu, et tenter d'en découvrir les limites). Ces modalités d'appropriation ne sont pas mutuellement exclusives et peuvent se superposer au sein de la même œuvre vidéoludique — témoignant ainsi de toute la richesse des modalités d'expérience offertes par les entités jouables.

*Le walking simulator,*  
un exemple de primauté de l'appropriation esthétique



Légende : Par le biais de son corps virtuel, le joueur gravit une colline dans le jeu *Dear Esther* (*The Chinese Room*, 2012).

Tous les jeux avec entités jouables ne proposent pas les mêmes formes d'appropriation au joueur. Quelle marge de manœuvre l'entité jouable lui laisse-t-elle,

par exemple, dans un *walking simulator* comme *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) ou *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) ? Ce genre vidéoludique est souvent décrit comme narratif, car la narration occupe une place importante dans ces jeux. Cependant, ils ne laissent pas réellement au joueur la possibilité de réaliser des choix ou de suivre différents arcs narratifs : le récit enchâssé occupe une place écrasante et le récit vidéoludique se trouve réduit à sa plus simple expression : moduler son rythme, avancer ou ne pas avancer, accepter ou refuser de jouer. L'appropriation permise par l'entité jouable n'est donc pas prioritairement de nature narrative, et elle n'est pas non plus performative (les actions possibles sont réduites et la notion de performance est absente). Ces jeux favorisent donc plutôt, par le biais de leurs entités jouables, une appropriation de nature esthétique : ils déploient ces entités jouables dans des espaces où l'expérience visuelle et sonore joue un rôle essentiel.

### 3. EN RÉSUMÉ

- L'entité que le joueur incarne dans un jeu vidéo peut être envisagée à la fois comme personnage fictionnel ou comme corps virtuel.
- Par le biais d'un corps virtuel, contrairement à un curseur, le joueur peut être situé au sein des espaces du jeu et en faire l'expérience sensible — en réapprenant à voir, à bouger, à marcher, à faire autrement.
- Le personnage jouable permet au joueur de prendre part au développement d'un récit, ou *a minima* de jouer avec l'univers fictionnel du jeu.
- L'incarnation d'une entité jouable offre au joueur toute une série de modalités d'appropriation du jeu, qui rendent son expérience unique et lui permettent de jouer avec différentes identités.
- La richesse de ces modalités peut être explorée en s'intéressant à la nature de ces identités ludiques : que se passe-t-il lorsque j'incarne un personnage qui est différent de moi ? Quand je choisis un autre genre ? Quand je dois jouer avec une identité que le jeu m'impose ? Quand je dois effectuer des actions qui ne correspondent pas à mes propres valeurs ?

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour aller plus loin sur le rôle particulier de médiateur qu'endosse l'entité jouable, en faisant interface entre le jeu et le joueur :

GENVO S. (2009), « Le Rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », in *Adolescence*, vol. 3, n° 69, p. 645–655.

BARNABÉ F. et DELBOUILLE J. (2018), « Aux frontières de la fiction : L'Avatar comme opérateur de réflexivité », in *Sciences du jeu*, n° 9, <https://journals.openedition.org/sdj/958>.

Pour approfondir la dimension de corps virtuel, et comprendre comment ce dernier peut fonctionner comme annexe ou prothèse du corps empirique du joueur :

KLEVJER R. (2012), « Enter the Avatar. The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games », in FOSSHEIM H., LARSEN T.M. et SAGENG J.R. (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, Londres/New York, Springer, p. 17–38, <https://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/runeklevjerentertheavatarprosthetictelepresence.pdf>.

Pour étudier la dimension de personnage de l'entité jouable, et comment se construit le rapport entre l'identité du joueur et celle qui se déploie dans le jeu :

VELLA D. (2015), *The Ludic and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Game-world'*, thèse de doctorat en philosophie, IT University of Copenhagen, <https://en.itu.dk/~media/en/research/phd-programme/phd-defences/2015/daniel-vella---the-ludic-subject-and-the-ludic-self-final-print-pdf.pdf?la=en>.

LIGNON F. (dir.) (2015), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, (Le Temps du Genre).

ŠVELCH J. (2010), « The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games », in SCHRIER K. et GIBSON D. (dir.), *Ethics and Game Design. Teaching Values through Play*, Hershey, IGI Global Snippet, p. 52–68.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

AMATO É.-A. (2005), « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : La Posture vidéoludique », in GENVO S. (dir.), *Le Game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, p. 299–323 (Communication et civilisation).

ARSENAULT D. (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La Narration dans le jeu vidéo*, mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.

BARNABÉ F. (2014), *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, (Culture contemporaine).

BARNABÉ F. et DELBOUILLE J. (2018), « Aux frontières de la fiction : L'Avatar comme opérateur de réflexivité », in *Sciences du jeu*, n° 9, <https://journals.openedition.org/sdj/958>.

DELBOUILLE J. (2019), *Négociant avec une entité jouable. Les Processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en Information et Communication, Université de Liège, <https://orbi.uliege.be/handle/2268/240605>

- GENVO S. (2002), « Transmédialité de la narration vidéoludique : Quels outils d'analyse? », in *Compar(a)ison*, n° 2, p. 103–112.
- GENVO S. et PIGNIER N. (2011), « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », in *Communication*, vol. 28, n° 2, <https://journals.openedition.org/communication/1845>.
- GEORGES F. (2012), « Avatars et identité dans le jeu vidéo », in *Hermès*, n° 62, p. 33–47, <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>.
- KLEVJER R. (2012), « Enter the Avatar. The phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games », in FOSSHEIM H., LARSEN T.M. et SAGENG J.R. (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, Londres/New York, Springer, p. 17–38, <https://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/runeklevjerentertheavatarprosthetictelepresence.pdf>.





# La presse vidéoludique

Boris KRYWICKI

Université de Liège

## 1. INTRODUCTION

Pas de jeux vidéo sans presse spécialisée pour en parler ? Si aujourd'hui l'assertion peut prêter à sourire au vu de l'autonomisation communicationnelle de l'industrie vidéoludique (streams d'annonces, médias propriétaires, présence soutenue sur les réseaux sociaux, etc.), pendant de nombreuses années, les magazines de jeux vidéo semblaient indispensables pour relayer les nouveautés au public. Dans une relation d'interdépendance, l'industrie fournissait la matière première aux journalistes qui, en retour, relataient les informations et critiquaient les produits. Au-delà de cette fonction de communication de la presse vidéoludique, plusieurs auteurs et autrices dépeignent cette dernière comme l'épicentre d'une culture vidéoludique en construction (Suominen, 2011 ; Kirkpatrick, 2015).

Apparue en France en septembre 1982 avec la revue *Tilt*, la presse vidéoludique s'est ainsi structurée en parallèle de l'évolution du marché qu'elle couvre (Dozo et Krywicki, 2018). Son histoire est tissée à la fois de particularités (rédacteurs et rédactrices qui démarrent très jeunes, ambiance potache et déjantée, etc. voir Breem et Krywicki, 2020) et de phénomènes applicables à l'ensemble des journaux (crise du support imprimé, difficultés à consolider un modèle économique viable sur internet, etc.). Elle mérite donc tant d'être examinée dans le contexte du champ des *game studies*, qu'en tant qu'objet journalistique à part entière.

C'est avec ce précepte à l'esprit qu'a été conçu ce sous-chapitre : nous allons aborder quatre notions incontournables pour analyser les pratiques médiatiques au sujet du jeu vidéo. Ces dernières ont été élaborées au contact de ce milieu spécifique (lecture attentive de centaines d'articles, longs entretiens avec une trentaine de journalistes), mais se sont construites en accord avec

les outils canoniques de l'analyse du discours de presse (Ringoot, 2014) et de la sociologie du journalisme (Neveu, 2001).

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Le cycle communicationnel*

Comme tout organe médiatique, la presse vidéoludique opère un processus de sélection des sujets, généralement appelé *gatekeeping*<sup>1</sup> : de quoi les journalistes vont-ils parler, que vont-ils mettre en avant ? À partir de la fin des années 1980, les magazines spécialisés commencent à se structurer selon des rubriques régulières, devenues immuables à mesure que l'industrie se consolide. Ce cycle se bâtit autour de trois temps médiatiques, eux-mêmes chevillés au processus de communication qui accompagne la production d'un jeu vidéo : news (annonces en amont de la sortie) — *preview* (les journalistes s'essaient à une pré-version de démonstration) — test (critique de l'œuvre au moment de son arrivée dans le commerce). La chronologie de l'industrie rythme la pensée de la presse : le découpage en genres des articles est organisé en fonction de l'état d'avancement des jeux vidéo auxquels ils sont consacrés. On parle alors d'articles « intra-cycle », en ce qu'ils épousent les stratégies promotionnelles élaborées par l'industrie.

Ce type de traitement s'avère majoritaire dans la presse vidéoludique, car cette dernière est souvent tributaire de ce que les éditeurs souhaitent communiquer. Ces acteurs du milieu ont la main sur la matière première fournie aux journalistes, qui ne disposent en conséquence que d'une marge de manœuvre restreinte. Aussi, par lassitude ou révolte, de plus en plus d'entre eux décident de se passer de l'industrie : enquêtes auprès de sources confidentielles, portraits de joueurs ou encore redécouvertes de jeux vidéo oubliés ont en commun de sortir du cycle bien huilé. On qualifiera donc ces articles de « hors-cycle ».

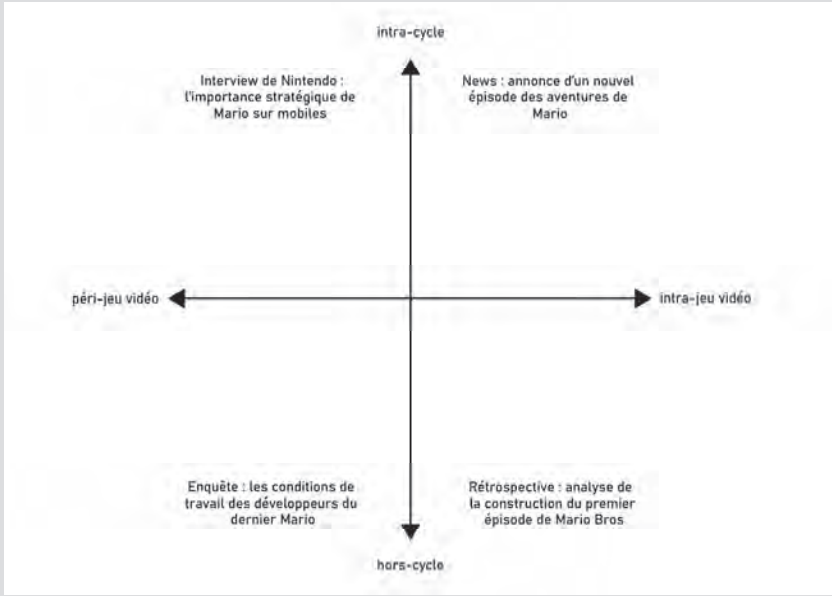
Les mêmes pôles peuvent être transposés au rapport qu'un article de presse entretient avec le médium vidéoludique : un texte peut se borner à scruter strictement une œuvre (analyse, soluce, test, etc.) ou préférer s'intéresser à ses aspects périphériques (économie de marché, conditions de travail

---

1. Initialement développées par David White (1950) sur base du modèle psycho-social du professeur Kurt Lewin (1947), les théories du *Gatekeeping* étudient les différents jeux d'influence qui orientent, avec plus ou moins d'insistance, les opérations de filtrage de l'actualité qu'entreprennent les décideurs : ce fait mérite-t-il qu'ils l'érigent en événement en l'épinglant dans leur journal ? Quelle importance vont-ils lui conférer ? Pour un historique de la notion, voir Roberts, 2005.

des développeurs, etc.). En fonction de leur focalisation, les textes seront respectivement qualifiés d'« intra-jeu vidéo » ou de « péri-jeu vidéo ».

### Rapports au cycle et au jeu vidéo : exemples génériques



On pourrait représenter schématiquement par ces deux paires de pôles les différents rapports que peut entretenir un article de presse avec le cycle communicationnel et le jeu vidéo. La série de jeux vidéo *Super Mario*, éditée par Nintendo, peut par exemple se voir traitée de plusieurs façons, du relais de l'annonce d'un nouvel épisode (intra-cycle, intra-jeu vidéo) à l'enquête sur les conditions de travail des développeurs (hors-cycle, péri-jeu vidéo). Bien sûr, il existe de nombreux intermédiaires entre ces combinatoires d'extrêmes, et de tels axes n'ont pas vocation à couvrir l'ensemble de la production journalistique. Ils proposent simplement une première porte d'entrée pour clarifier l'intention d'un auteur : sur quels aspects mise-t-il le plus ?

## 2.2. Les capitaux ludiques et journalistiques

La notion de capital ludique (ou « *game capital* » en anglais) est généralement décrite comme un sous-type de capital culturel, tel que dépeint par Pierre Bourdieu (1979), propre au champ du jeu vidéo. Nous le divisons en trois catégories distinctes (Dozo et Krywicki, 2017) :

– Le **capital ludique psychomoteur**. Ce sont les capacités d'exécution techniques d'une personne ; sa faculté à bien jouer selon les règles établies par le

jeu. Il peut concerner un jeu en particulier ou la maîtrise de périphériques (manette, clavier, accessoire, etc.).

– Le **capital ludique encyclopédique**. Ce sont les connaissances théoriques qu'un individu développe sur l'industrie du jeu vidéo en général, aussi bien à propos des œuvres et de leurs créateurs (l'équipe de développement, l'historique de l'apparition d'un genre de jeu donné, etc.), que des machines.

– Le **capital ludique spécifique**. Ce sont les connaissances qu'une personne accumule à propos d'un jeu ou genre de jeux en particulier, qui peuvent être internes (par exemple, connaître un niveau par cœur) ou externes (par exemple, lors de discussions en dehors d'une partie de jeu vidéo compétitif, dans l'optique d'en maîtriser les tendances stratégiques [Mauger, 2011, p. 5]).

Le **capital journalistique**, quant à lui, désigne une culture professionnelle supposément partagée, une idéologie professionnelle : « Les membres du champ journalistique partagent “un système de présuppositions inhérentes aux membres d'un champ” » (Bourdieu, 1996). Nous proposons de le résumer comme suit : l'ensemble des normes déontologiques, des pratiques professionnelles qu'un acteur a intériorisées pour se définir comme journaliste — par opposition à toute une série d'autres métiers (publicitaire, communicant, rédacteur, etc.) — et des ressources (symboliques, sociales et culturelles) qu'il est en mesure de mobiliser pour se démarquer de ses pairs (en respectant les règles déontologiques, en publiant des informations exclusives, etc.).

Dans les années 1990, durant lesquelles l'intra-cycle et l'intra-jeu vidéo se montraient majoritaires, le capital ludique était principalement détenu par les journalistes spécialisés et leur suffisait à tirer leur épingle du jeu. Aujourd'hui, internet a vu fleurir une kyrielle de médias hyper-spécialisés (blogueurs, vidéastes sur *Twitch* et *YouTube*, comptes *Twitter*, etc.) qui se concentrent sur un seul jeu vidéo et le maîtrisent à l'extrême. Face à ces nouveaux acteurs, la spécialité dont se revendiquent les titres vidéoludiques paraît plutôt, paradoxalement, généraliste, en abordant l'actualité du médium d'un point de vue global. De même, la presse spécialisée n'incarne plus le lieu de référence pour récupérer des « astuces et soluces » permettant de se débloquer dans les jeux vidéo, comme c'était le cas avant l'avènement du web. Les journalistes vidéoludiques se retrouvent ainsi majoritairement dépossédés des capitaux ludiques psychomoteur et spécifique.

Dès lors, coupler le capital ludique encyclopédique au capital journalistique leur permet de se différencier de cette concurrence venue du net, en croisant leur culture personnelle avec des informations recueillies par des

techniques professionnelles. Cette dynamique s'illustre notamment par la profusion d'ouvrages récemment publiés mêlant enquête journalistique et connaissances encyclopédiques : biographies de créateurs (Audureau, 2014 ; Turcev, 2018), historiques de séries particulières (Lemaire, 2017), enquêtes au cœur des studios de développement (Schreier, 2018), etc. Ce corpus a ceci d'homogène qu'il s'affranchit des contenus stricts des œuvres pour les contextualiser (conditions créatives, géographiques, sociales, etc.), ce qui amène les journalistes à ne pas se contenter de sources officielles, à mobiliser leurs contacts confidentiels pour enseigner des informations inédites. En somme, analyser quels types de capitaux sont mobilisés dans un texte permet de mieux cartographier le profil de l'auteur, mais aussi le Lecteur Modèle qu'il construit.

### ***2.3. Le Lecteur Modèle***

Bien loin d'aiguiller une étude de réception, la notion de Lecteur Modèle permet de se concentrer avant tout sur l'auteur du texte et les « stratégies discursives » qu'il déploie. « Prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement espérer qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire » (Eco, 1979, p. 69 ; Simona, 2020). Par les références qu'ils mobilisent, les dispositions personnelles qu'ils valorisent ou encore leurs usages assumés de « marques de l'énonciation » (Servais, 2013), les journalistes produisent en fin de compte une représentation d'eux-mêmes, mais aussi du jeu vidéo qu'ils défendent, que ce soit en tant que domaine culturel ou en tant qu'industrie. Analyser les Lecteurs Modèles permet de mieux comprendre la ligne éditoriale d'un média et la façon dont il se positionne par rapport à la concurrence.

Tests de *Dying Light* (Techland, 2015) :  
Deux Lecteurs Modèles qui s'opposent



Observer les différents tests d'un même jeu vidéo par plusieurs médias permet parfois de dépeindre des critères d'évaluation radicalement différents. Par exemple, la presse spécialisée s'accorde à décrire *Dying Light*, un jeu de tir à la première personne dans un monde ouvert peuplé de zombies, comme un titre peu surprenant, convoquant les codes d'œuvres antérieures. Mais elle diverge sur le jugement de cette caractéristique : si le Lecteur Modèle que construit la critique de *Gameblog* se réjouit de reconnaître des éléments familiers, celui du texte de *Gamekult* déplore un criant manque d'originalité et une filiation avec *Left for Dead 2* (Valve, 2009), un autre jeu du genre.

On les a vus partout [...] Rien de très nouveau. [...] Reste que les ridiculiser ou les pulvériser, en profitant d'une bonne localisation des dégâts, reste un bonheur complet. [...] Sans être parfait, *Dying Light* remplit indéniablement ses objectifs. Mêlant de manière naturelle du *Dead Island*, du *Mirror's Edge* et du *Far Cry*, il propose *crafting*, exploration, parkour et action avec beaucoup d'adresse. (Molinaro, 2015.)

Ils sont quasiment tous là : une copie du *splitter*, [...] un mélange entre le *tank* et le *charger* [...] sans oublier la copie obligatoire du *boomer*. [...] Le titre se cherche une identité tout au long de l'aventure et singe une bonne partie de la concurrence, quitte à la plagier sans jamais atteindre ses qualités. (Hébert, 2015.)

Le Lecteur Modèle de *Gameblog* incarne ici le « grand public », qui apprécie les licences à haut potentiel commercial et la récurrence de leurs codes vidéoludiques. Celui de *Gamekult*, à l'inverse, se montre plus averti et exigeant : il cherche un vent de fraîcheur. Pour schématiser, le premier aura davantage tendance à valoriser les jeux vidéo « triple A » ou *blockbusters*, le second défendra plus volontiers les productions indépendantes.

## 2.4. L'angle, l'enquête et la valeur ajoutée

En journalisme, l'angle constitue une notion incontournable, celle de « la manière d'aborder un sujet, de le ramener à un aspect principal bien délimité » (Agnès, 2008, p. 448). La profession désigne généralement une approche globale, qui tente de traiter l'intégralité des dimensions d'une thématique donnée, comme un angle « ouvert » ou « large ». À l'inverse, un article déployant un sujet précis et détaillé, creusant une piste particulière, verra son angle qualifié de « fermé » ou d'« étroit ». La plupart des manuels considèrent à ce titre que « plus l'angle est étroit, plus le sujet sera original et attrayant » (Vanesse, 2016).

Pour fournir une « valeur ajoutée » par rapport aux communiqués de presse ou aux articles de leurs homologues, de plus en plus de journalistes troquent l'angle ouvert (par exemple, « la musique dans les jeux vidéo » ; voir Metsa, 2009) pour un angle fermé (« la musique adaptative composée par Mike Morasky pour *Portal 2* » ; voir Cebo, 2019), qui renforce le caractère inédit d'un sujet. L'enquête sort le reporter de sa zone de confort et permet également de traiter des thématiques rarement développées ailleurs, comme les conditions de travail des traducteurs de jeux vidéo (Le Baron, 2020) ou le dopage dans le milieu de l'esport (Linossier, 2019). Analyser l'angle avec lequel la presse aborde le domaine général du jeu vidéo et contextualiser cette approche au sein du paysage médiatique permet de quantifier le degré de « valeur ajoutée » d'un article, mais aussi d'illustrer les nombreuses voies possibles pour parler du médium.

Cinq angles différents déployés par William Audureau dans « Pixels » (*Le Monde*) pour aborder le jeu vidéo *Street Fighter V* (Capcom, 2016)

Titre (date de publication)	Genre	Angle
« Yoshinori Ono, l'homme qui a porté le renouveau du jeu vidéo "Street Fighter" » (4 février 2016)	Portrait	Dépeindre l'investissement et l'énergie d'un des producteurs de la série « Street Fighter », tout au long de sa carrière
« Jeux vidéo : pourquoi Blanka et Honda ne seront pas dans "Street Fighter V" à sa sortie » (4 février 2016)	Décryptage	Contextualiser une annonce surprenante et expliquer ses raisons stratégiques
« "Street Fighter II" : un quart de siècle de boules de feu » (15 février 2016)	Rétrospective	Retracer l'importance culturelle et commerciale du deuxième épisode de la série « Street Fighter », qui fête alors son vingt-cinquième anniversaire
« Les personnages arabes dans les jeux vidéo, des stéréotypes qui évoluent lentement » (16 février 2016)	« Méga-Pixels » (dossier)	Analyser, synthétiser et déconstruire les représentations des personnages arabes dans les jeux vidéo (dont Rachid, combattant de « Street Fighter 5 »)
« On a testé... « Street Fighter V », le jeu de combat K.-O. au lancement » (16 février 2016)	« Chronique » (test)	Transmettre un point de vue critique sur le jeu vidéo « Street Fighter V » et dénoncer les nombreux problèmes techniques dont il souffre au lancement

À partir d'un événement intra-cycle et intra-jeu vidéo (la sortie du jeu vidéo *Street Fighter V*), William Audureau développe ici un découpage en cinq angles, pour autant d'articles distincts : un portrait d'un producteur de cette série de jeux de combats, une rétrospective du deuxième opus paru vingt-cinq ans auparavant, une critique du dernier épisode en date, etc. Par cette démarche, le journaliste démontre qu'il est possible de rebondir sur l'actualité de l'industrie vidéoludique de plusieurs manières, aussi bien en privilégiant le capital ludique spécifique (le test) qu'en misant sur le capital journalistique (le dossier).

### 3. EN RÉSUMÉ

- Depuis sa naissance en septembre 1982, la presse vidéoludique francophone a considérablement **enrichi** ses modèles d'approche du domaine (enquêtes, portraits, rétrospectives, etc.).
- Le traitement **intra-cycle**, autrefois majoritaire, se voit aujourd'hui fréquemment contrebalancé par des propositions **hors-cycle**.
- Les journalistes spécialisés réagissent à leur **dépossession** des capitaux ludiques **psychomoteur** et **spécifique**. Pour se démarquer des vidéastes, ils misent davantage sur le **capital ludique encyclopédique** et le **capital journalistique**.
- Un même jeu vidéo peut se voir évalué positivement ou négativement en fonction de **la vision du médium** que défend le titre de presse qui le critique. Certains médias choisiront de couvrir une sortie par des **genres journalistiques complémentaires** au test.
- À l'ère de l'autonomisation communicationnelle et des contenus sponsorisés, **revêtir une posture professionnelle** (notamment par l'enquête ou l'approche critique) permet de réaffirmer l'intérêt du métier de journaliste, plus que jamais différent de celui d'influenceur.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Précisons d'emblée que de nombreux auteurs et autrices convoquent la presse vidéoludique en tant que source historique, y compris pour cartographier d'autres secteurs (édition, pratiques de triche, distribution, etc.). Ce statut conféré aux articles journalistiques dénote du manque global de documentation au sujet du jeu vidéo, et donc de l'urgence avec laquelle les acteurs et actrices académiques doivent s'emparer rigoureusement de la question. Dans cette entreprise, il s'agit d'éviter d'inventorier les découvertes uniquement au prisme de leur médiatisation — à la manière de Blanchet et Montagnon,



qui secondent les pistes repérées lors de leur lecture de la presse par des entretiens avec les acteurs de l'époque.

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France, Pix'n Love*.

CONSALVO M. (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press.

SIDRE C. (2014), *Une histoire du jeu vidéo en France. L'Objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, thèse de doctorat, École nationale des Chartes.

Ces recherches mobilisant la presse vidéoludique ne pourraient avoir lieu sans l'entretien salubre des bases de données en ligne. Ces mines d'or emplies d'archives sont la plupart du temps animées par des bénévoles, auxquels tout soutien symbolique, voire financier, sera bienvenu.

France : <http://abandonware-magazines.org>.

International : <https://archive.org/details/gamemagazines>.

Grâce à ces ressources, certains auteurs se sont penchés sur l'histoire de la presse vidéoludique sous sa forme originelle : les magazines sur support papier. Des études se sont attachées à dépouiller des corpus nationaux, parmi lesquels nous retiendrons la France, la Grande-Bretagne ou encore la Finlande.

BREEM Y. et KRYWICKI B. (2020), *Presse Start — 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Omaké Books.

DOZO B.-O., BLANCHET A., TRICLOT M. et AMMOUCHE S. (dir.) (2022), *Lire les magazines de jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège.

KIRKPATRICK G. (2015), *The Formation of Gaming Culture*, Palgrave MacMillan.

SUOMINEN J. (2015), « Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game magazines from the 1980s to the 2000s », in *Kinephanos*, vol. hors-série, *Cultural History of Video Game*, <https://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.

Enfin, le sexisme du milieu vidéoludique constitue une des problématiques importantes dont souffre la presse spécialisée. Ce chapitre ne nous laisse pas suffisamment d'espace pour aborder dûment la question. Aussi, nous préférons renvoyer les lecteurs et lectrices à quelques sources de référence concernant la « culture toxique » (Consalvo, 2012) de cette sphère et, plus particulièrement, à la déconstruction du mouvement *Gamergate*.

BRAITHWAITE A. (2016), « It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity », in *Social Media + Society*, vol. 2, n° 4, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305116672484>.

GRAY K., VOORHEES G. et VOSSEN E. (2018), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

- AGNÈS Y. (2008), *Manuel de journalisme*, La Découverte.
- AUDUREAU W. (2014), *Sur les traces de Miyamoto*, Pix'n Love Éditions.
- BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France*, Pix'n Love.
- BOURDIEU P. (1979), *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Les éditions de Minuit.
- BOURDIEU P. (1996), *Sur la télévision*, Raisons d'agir.
- BRAITHWAITE A. (2016), « It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity », in *Social Media + Society*, vol. 2, n° 4, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305116672484>.
- BREEM Y. et KRYWICKI B. (2020), *Presse Start — 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Omaké Books.
- CEBO V. (2019), « Ecoutez Mike Morasky, le compositeur derrière la musique adaptative de Portal 2, Left 4 Dead et TF2 », in *Gamekult.com*, <https://www.gamekult.com/actualite/mike-morasky-le-compositeur-derriere-la-musique-adaptative-de-portal-2-left-4-dead-et-tf2-3050812873.html>.
- CONSALVO M. (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- CONSALVO M. (2012), « Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars », in *adanewmedia.org*, <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>.
- DOZO B.-O., BLANCHET A., TRICLOT M. et AMMOUCHE S. (dir.) (2022), *Lire les magazines de jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège.
- DOZO B.-O. et KRYWICKI B. (2017), « “Beaux livres” sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique », communication au colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne.
- DOZO B.-O. et KRYWICKI B. (2018), « La Presse vidéoludique », in BLANDIN C. (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Armand Colin, p. 213–227.
- ECO U. (1979), *Lector in fabula*, Grasset.
- GIANNI M. (2015), « Test. Dying Light », in *Gameblog.fr*, <https://www.gameblog.fr/tests/2162-dying-light-pc>.
- GRAY K., VOORHEES G. et VOSSEN E. (2018), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan.
- HÉBERT B. (2015), « Test : Dying Light », in *Gamekult.com*, <https://www.gamekult.com/jeux/dying-light-3050140146/test.html>.
- KIRKPATRICK G. (2015), *The Formation of Gaming Culture*, Palgrave MacMillan.
- LE BARON J. (2020), « Les Armées de l'ombre. Une vue d'ensemble des conditions de travail des traducteurs français », in *Canardpc.com*, <https://www.canardpc.com/402/les-armees-de-lombre>.

- LEMAIRE A. (2017), *L'Histoire de Zelda*, vol. 1, Pix'n Love Éditions.
- LEWIN K. (1947), « Frontiers in Group Dynamic II: Channels of Group Life; Social Planning and Action Research », in *Human Relations*, vol. 1, n° 2, p. 143–153.
- LINOSSIER H. (2019), « “Ils avalent des pilules comme des Skittles” : Enquête sur le dopage à l'Adderall dans l'esport », in *Numerama.com*, <https://www.numerama.com/politique/537896-adderall-esport.html>.
- MAUGER V. (2012), « Du métajeu au métadesign : Concevoir par-delà les règles », in PERRATON C. et BONENFANT M. (dir.), *La Ruse. Entre la règle et la triche*, Presses de l'université du Québec.
- METSA F. (2009), « La Musique dans les jeux vidéo », in *Jeuxvideo.com*, <https://www.jeuxvideo.com/dossiers/00011028/la-musique-dans-les-jeux-video.htm>.
- NEVEU E. (2001), *Sociologie du journalisme*, La découverte.
- RINGOOT R. (2014), *Analyser le discours de presse*, Armand Colin.
- ROBERTS C. (2005), « Gatekeeping Theory: An Evolution », in *Colloque Meeting of the Association for Journalism and Mass Communication convention, University of Texas, San Antonio*.
- SCHREIER J. (2018), *Du sang, des larmes et des pixels*, Mana Books.
- SERVAIS C. (2013), « Énonciation journalistique et espace public », in *Communication*, vol. 32, n° 2, <https://journals.openedition.org/communication/5058>.
- SIDRE C. (2014), *Une histoire du jeu vidéo en France. L'Objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974–1988)*, thèse de doctorat, École nationale des Chartes.
- SIMONA I. (2020), « Lecteur Modèle », in *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/lecteur-modele/>.
- SUOMINEN J. (2011), « Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010: Case MikroBitti Magazine », in *DiGRA '11 — Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference*.
- SUOMINEN J. (2015), « Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game magazines from the 1980s to the 2000s », in *Kinephanos*, vol. hors-série, *Cultural History of Video Game*, <https://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.
- TURCEV N. (2018), *L'Œuvre étrange de Yoko Taro*, Third Editions.
- VANESSE M. (2016), *Techniques du journalisme : Choisir son angle*, cours ex-cathedra, Université de Liège.
- WHITE D. (1950), « The Gatekeeper: A Case Study in the Selection of News », in *Journalism Quarterly*, vol. 27, n° 4, p. 383–390.



Développements locaux  
dans la francophonie



# Développements locaux en France

Alexis BLANCHET

Université Sorbonne Nouvelle

## 1. ÉTUDE

### 1.1. *Dans les laboratoires*

Des années 1960 jusqu'aux années 1970, la France est un pays d'expérimentation dans le domaine des usages ludiques de l'outil informatique et de l'informatique ludique universitaire. En l'état des connaissances actuelles, une huitaine d'expérimentations conduites à l'initiative de chercheurs français ont pu être recensées dans des instituts européens ou français ainsi que des départements de recherche et développement d'entreprises d'électronique (Blanchet, 2015). De la simulation de *Go-Bang* conçue en 1960 par Paul Braffort et programmée par André Lussan en FORTRAN sur deux ordinateurs IBM d'Euratom aux simulations de *Morpion Solitaire* programmées en 1973 par Christian Klipfel alors élève à l'ENSET Cachan, il s'avère que la France a été un territoire d'expérimentations ludiques et informatiques, mais de manière ponctuelle. Elles permettent de s'initier à la programmation, d'étayer des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle ou de la synthèse d'images, ou encore d'être un support pédagogique. Elles révèlent pour partie un caractère littéraire par une reprise de la littérature classique, pour certaines, et font parfois preuve d'innovation technique dans les domaines des interfaces employées (jeu de pointage au stylet optique à l'IMAG de Grenoble en 1966) ou de l'affichage graphique en temps réel.

### 1.2. *L'automatique de divertissement français*

Les années 1970 voient l'émergence du jeu vidéo dans le secteur dit de l'automatique de divertissement, domaine qui concerne à l'origine les machines et jeux de cafés comme le juke-box, le flipper et le babyfoot. La première mention d'un jeu vidéo dans la presse spécialisée d'automatique française remonte à l'été 1973 : il s'agit d'une publicité pour un clone de *Pong* (Atari, 1972) intitulé

*TV Ping-Pong* proposé par différents distributeurs comme Salmon S.A ou Bussoz S.A. Après quelques mois de promotion autour des clones de *Pong*, les jeux vidéo disparaissent de ces revues professionnelles. La sortie de *Break-Out* (Atari, 1976) semble relancer et installer durablement la mode des jeux vidéo d'arcade en France. Le secteur de l'automatique se reconfigure alors autour de ce nouveau produit, parfois appelé le vidéo ou le meuble diversifié électronique (Blanchet et Montagnon, 2020). Les importations de bornes de jeu vidéo se font d'abord depuis les États-Unis, où le coût d'une « plaque » (circuit intégré) représente de 5000 à 6000 francs (2500 à 3000 euros en valeur constante), puis depuis l'Asie du Sud-Est qui commercialise des copies des jeux pour une somme entre 800 et 1000 francs. Les contrefaçons sont en France un levier puissant de la popularisation rapide des jeux vidéo d'arcade de 1976 à 1980.

Les fabricants de jeux vidéo américains (Atari, Bally, Midway, etc.) puis japonais (SEGA, Taito, Namco, etc.) négocient leur exclusivité auprès de certains distributeurs hexagonaux. Dès 1975, Atari investit avec un distributeur hexagonal dans une usine à Baume-les-Dames (Doubs) afin de raccourcir les circuits de distribution et les processus longs et handicapants d'importation outre-Atlantique de ses machines. Les fabricants français Jeutel et Stambouli disposent quant à eux de leurs propres usines d'assemblage de plaques logiques. Le premier jeu vidéo d'arcade français est créé en 1982 par la société Valadon Automation et s'intitule *Le Bagnard*. Inspiré par les premiers jeux de plates-formes comme *Donkey Kong* de Nintendo, il est conçu pour un à deux joueurs, innove dans le domaine des voix digitalisées et connaît un certain succès à l'étranger.

Le parc de borne d'arcade est évalué en décembre 1983 à 100000 machines, c'est-à-dire autant que le nombre de flippers. Ces bornes de jeu vidéo génèrent un milliard de francs, soit un cinquième du chiffre d'affaires total de l'automatique de divertissement comprenant l'exploitation des flippers, billards, babyfoots et autres juke-boxes. Au plan européen, le marché français de l'automatique se situe derrière l'Allemagne de l'Ouest et la Grande-Bretagne, même si le nombre de bornes de jeu vidéo d'arcade est plus important en France qu'en Allemagne en 1981.

L'automatique de divertissement français possède ses revues professionnelles, ses instances représentatives comme la Confédération française de l'automatique (CFA) créé en 1982 et ses rendez-vous annuels comme le Forain-expo/Amusexpo qui se déroule de 1971 à 1999 au centre d'affaire du Bourget en région parisienne et peut accueillir jusqu'à 10000 visiteurs.



Très dépendant de l'exploitation dans les bars et les cafés, le domaine de l'automatique français est largement touché par la disparition progressive de ces établissements en France qui voient leur nombre passer de 120 000 au début des années 1980 à moins de 30 000 aujourd'hui. La montée en gamme des machines d'arcade, plus chères et plus encombrantes, dans la deuxième moitié des années 1980 rend difficile leur exploitation dans les bars et café. La tentative de *La Tête dans les nuages* d'importer le *game center* à la japonaise en France est un échec (Blanchet et Montagnon, 2020). Au début des années 2000, l'exploitation publique de jeux vidéo en France est devenue embryonnaire.

### **1.3. *Le jeu vidéo domestique***

Le jeu vidéo domestique se développe tout d'abord en France avec l'importation dans des volumes restreints de l'*Odyssey* de Magnavox entre fin 1974 et début 1975. Dès 1975, des kits à monter soi-même de *Pong* domestiques sont disponibles à la vente par correspondance, rapidement suivis par des modèles « clef en main ». Le chiffre de 16 000 consoles domestiques commercialisées — différents modèles de home *Pong* — est avancé pour l'année 1976 dans un rapport de l'Institut national de l'audiovisuel (INA) datant de janvier 1978. Cette première gamme est suivie de la console à cartouche interchangeable. Mattel commercialise ainsi sur le marché français son Intellivision dès 1982, suivi par Coleco en 1983. À l'été 1982, les consoles Atari détiennent 65% de part de marché et le format Videopac représente les 35% restant. L'année suivante, le marché est dominé par Atari et Mattel. En 1982, le volume de vente des consoles de jeux représente 250 000 unités; 275 000 pour 1983 en augmentation de 10%. Les matériels américains conçus pour le NTSC doivent s'adapter à un standard propre aux normes de télédiffusion française en couleur : le système SECAM, différent du PAL employé dans les autres pays européens.

### **1.4. *La micro-informatique et la création française***

L'émergence de la micro-informatique entraîne la création d'un véritable secteur de l'édition et de la création de jeux vidéo français. D'abord commercialisés en kits à monter soi-même et relevant de pratiques de hobbyistes, la micro-informatique devient familiale et grand public dans la première moitié des années 1980 avec l'arrivée de gammes « clef en main ». L'édition de programmes divers et de jeux vidéo est d'abord liée aux boutiques informatiques qui se développent sur le territoire national. De certaines de ces boutiques

naissent les premiers éditeurs français comme Loriciel ou Cobra Soft (Sidre, 2016).

Ces structures se constituent avec comme projet de proposer, dans une offre éditoriale très anglophone qui constitue une barrière pour de nombreuses familles françaises, des jeux en français pour le marché français et francophone (Belgique et Suisse). L'année 1983 semble ainsi marquer l'avènement de cette filière française de la création vidéoludique : Bruno Bonnell et Christophe Sapet créent Infogrames, Laurant Weill et Marc Bayle fondent Loriciel(s), Bertrand Brocard et Gilles Bertin s'associent à la création de Cobra Soft, alors qu'Emmanuel Viau et Philippe Ulrich se rencontrent pour monter Ère Informatique (Ichbiah, 2011). En 1984, Elliot Grassiano fonde Micrøids comme éditeur et studio de développement. En 1985, France Image Logiciel (FIL) est créé comme éditeur et distributeur français de logiciels et de jeux vidéo. L'entreprise se fait notamment connaître en traduisant des titres étrangers dont elle se charge de la distribution en France et en Italie. Enfin, Ubi Soft Entertainment est créée en 1986 par les cinq frères Guillemot, originaires de Bretagne, dans le domaine de la distribution et du développement de jeux. L'année suivante, Jean-Luc et Béatrice Langlois et Bruno Gourier, fondent Lankhor dont les succès d'édition seront *Le manoir de Mortevielle* (Mortville Manor, 1987) et *Vroom* (1991).

Le modèle de l'édition de livres est d'abord adopté par les éditeurs français : les auteurs viennent à la rencontre des éditeurs avec un jeu achevé pour trouver des accords de distribution. Après la signature d'un contrat d'édition sous le régime du droit d'auteur, l'éditeur travaille le packaging et prend en charge une distribution nationale du titre. À la fin des années 1980, un modèle de financement de production intégrée verticalement se substitue au modèle initial : les éditeurs salarient leurs programmeurs, financent la production du jeu et assurent sa distribution à l'international. Ce changement de modèle correspond à une internationalisation de la production française (Blanchet, 2021) : à la fin des années 1980, les éditeurs français ne produisent plus seulement des jeux pour le marché national et francophone, mais pour les marchés internationaux (Grande-Bretagne, Allemagne, puis États-Unis et enfin Japon). Certains genres moins exportables comme le jeu d'aventure (Hellio, 2018), qui nécessite des traductions, pâtissent un temps de cette réorientation du marché au profit de formules ludiques moins bavardes et plus facilement exportables (simulation, jeux de sport, etc.).

### 1.5. Une réorientation du marché sous la domination des consoles japonaises

La réorientation du marché vers la console de jeu domestique japonaise à la fin des années 1980 prolonge la dynamique d'internationalisation du secteur français. Les éditeurs français deviennent ainsi fournisseur de contenu pour les consoles Nintendo, SEGA ou Sony, d'abord pour le marché européen puis progressivement pour les marchés internationaux. Les structures françaises doivent accélérer leur internationalisation. Au milieu des années 1990, Infogrames engage ainsi une ambitieuse politique d'acquisition en rachetant les entreprises britanniques Ocean Software et Gremlin, puis les sociétés américaines Accolade, GT Interactive, Paradigm, Hasbro Interactive et Shiny Entertainment. Ces rachats pèsent lourdement sur le bilan financier du groupe dont la dette atteint 580 millions d'euros en 2002 ce qui entraîne une chute continue du cours de l'action passant de 5160 euros en juin 2000 à 80 cents en 2002. Avec l'achat d'Hasbro Interactive, le 7 mai 2003, Infogrames reprend le nom d'Atari.

Fondé par Philippe Ulrich, Jean-Martial Lefranc et Rémi Herbulot, la société Cryo Interactive Entertainment développe des titres à succès comme *Megarace*, *Lost Eden*, *Raven*, ainsi que *Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil* (1996), un jeu vidéo d'aventure historique pensé dans une optique ludo-culturelle, développé en collaboration avec la Réunion des musées nationaux. Après une introduction en bourse réussie en 1999 — le cours de ses actions est alors multiplié par vingt en quelques mois —, la société est victime de l'éclatement de la bulle internet en 2002 et doit se séparer de plus de 80% de ses effectifs. En 2007, après un rachat par Jowood, les derniers reliquats de Cryo sont liquidés.

À la fin des années 1990, le jeu vidéo français comptait 1200 entreprises et employait près de 25 000 personnes faisant du pays le cinquième producteur mondial de jeux vidéo. En mai 2002, les valeurs technologiques s'effondrent sur les marchés financiers et l'éclatement de la bulle internet entraîne avec lui la fermeture de quelques-uns des plus prestigieux studios français : Kalisto (*Dark Earth*, *Nightmare Creatures*), No Cliché (*Toy Commander*, *Toy Racer*) et Lankhor (*Vroom*). Le paysage de la création vidéoludique française se recompose alors en plusieurs ensembles : des structures internationales ayant développé des filiales à l'étranger (Ubisoft, Vivendi), des studios liés aux grands consoliers (Quantic Dream, PAM), des studios rachetés par des éditeurs internationaux (Amplitude, Arkane), et une myriade de petites structures développant pour le web ou les plates-formes dématérialisées. Les

modèles d'affaires évoluent s'orientant vers les micropaiements, le *freemium* et les abonnements (Benghozi et Chantepie, 2017).

## 2. EN RÉSUMÉ

- Il existe en France **des cas d'applications ludiques informatiques** conçues au sein des **laboratoires** de recherche. Leur connaissance reste encore partielle.
- Le milieu de **l'automatique de divertissement** français accueille le jeu vidéo sous la forme de copie de *Pong* à partir de l'été 1973 comme une **simple gamme** nouvelle dans un secteur construit sur le principe de nouveauté.
- Les **pratiques domestiques** du jeu vidéo apparaissent dans la deuxième moitié des années 1970 en France autour **des modèles de TV Pong**. Elles se développent ensuite avec les **consoles de jeu vidéo américaines** à cartouches interchangeables (Atari, Mattel, Coleco).
- L'émergence de la **micro-informatique** entraîne la création d'un véritable secteur de l'édition et de la création de jeux vidéo français.
- Le **modèle d'édition** du jeu vidéo passe du modèle **littéraire** à un modèle **audiovisuel intégré** financé par l'éditeur.
- La **réorientation** du marché vers la console japonaise correspond à un moment d'**internationalisation** des structures d'édition de jeu vidéo.

## 3. POUR ALLER PLUS LOIN

Ce chapitre est une courte synthèse d'un travail au long cours mené sur l'histoire du jeu vidéo en France. Nous invitons les lecteurs et les lectrices qui souhaiteraient en savoir davantage à le consulter :

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love Éditions.

Pour une illustration imagée du dernier chapitre coécrit avec Sébastien Genvo d'*Une histoire du jeu vidéo en France*, les lecteurs et les lectrices pourront consulter cette vidéo, montée par Antoine Lefèvre :

GENVO S., « Histoire des jeux d'aventure "à la française". Théories des jeux vidéo. Ep. 15 », in *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=4D8FWY-vW0k>.

## 4. LUDOGRAPHIE

*Le Bagnard* (1982), VALADON AUTOMATION, Valadon Automation, *Arcade*.  
*Le manoir de Mortevielle* (1987), LANKHOR, Lankhor, *Micro-informatique*.  
 Conçu par Bernard Grelaud et Bruno Gourier.

*Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil* (1996), CRYO INTERACTIVE, Canal + Multimedia, Windows, Mac OS et PlayStation.

*Toy Commander* (1999), NO CLICHÉ, Sega, Dreamcast.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

BENGHOZI P.-J. et CHANTEPIE P. (2017), *Jeux vidéo : L'Industrie culturelle du XX<sup>e</sup> siècle?*, Paris, Ministère de la Culture — DEPS, (Questions de culture).

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love Éditions.

BLANCHET A. (2015), « France », in WOLF M.J.P. (éd.), *Video Games Around the World*.

BLANCHET A. (2021), « From Le Vampire Fou to Billy la Banlieue: Genre, Influences and Social Commentary in 1980s French Videogames », in NAVARRO-REMESAL V. et PÉREZ-LATORRE Ó. (éd.), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam University Press, (Games and Play).

DONOVAN T. (2010), *Replay. The History of video games*, Yellow Ant.

HELLIO P. (2018), *L'Histoire du point'n click*, Pix'n Love Éditions.

ICHBIAH D. (2011), *La Saga des jeux vidéo*, Pix'n Love Éditions.

JANKOWSKI F. (2021), « Beyond the French Touch: The Contestataire Moment in French Adventure Digital Games (1984–1990) », in *Game Studies*, vol. 21, n° 1.

SIDRE C. (2014), *Une histoire du jeu vidéo en France. L'Objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974–1988)*, thèse, École nationale des Chartes.



# Le jeu vidéo au Québec en deux temps : production et réception

Francis LAVIGNE

Université de Montréal

Jonathan LESSARD

Université Concordia

## 1. INTRODUCTION

D'après l'agence de développement Montréal International, la métropole du Québec serait le cinquième pôle mondial de l'industrie du jeu vidéo ; et la province se situerait au premier plan au pays (2021). Si l'on peut débattre de l'exactitude de ces données promotionnelles, il reste que le jeu vidéo tient une place toute particulière dans la Belle Province. Dans les pages qui suivent, nous aborderons cette histoire d'abord par sa facette la plus visible, soit le développement industriel. Nous décrirons ensuite l'émergence et le foisonnement des formations spécialisées apparaissant dans la foulée de cette croissance. Finalement, nous verrons si ce dynamisme trouve un écho au niveau de la réception : les québécois sont-ils aussi intéressés à jouer et discuter de jeux vidéo qu'à les produire ?

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *La production vidéoludique au Québec*

Si l'histoire de l'implantation de grands studios de jeux au Québec depuis le tournant des années 2000 est relativement bien connue, les périodes précédentes le sont beaucoup moins. Arsenault et Guay (2021) se sont récemment penchés sur les cas de *Têtards* (Vincent Côté et Marc-Antoine Parent, 1982, publié par l'éditeur québécois Logidisque) et *Wrath of the Demon* (Abstrax, 1990, publié par ReadySoft, une compagnie ontarienne). Leur recherche souligne la rareté des documents disponibles sur la production de jeux vidéo à cette

époque, ainsi que le caractère intime et interpersonnel du milieu (2021, p. 39–43). De leur côté, Jonathan Lessard et Carl Therrien se sont tournés vers l’histoire orale pour documenter la pratique de développement de jeu indépendante au cours des années 1990. Leurs entrevues avec Christian Boutin d’Amos et I-Grec de Granby font valoir l’importance des histoires locales, voire marginales, comme contrepoint aux récits industriels dominants (2021, p. 21).

L’établissement de la compagnie française Ubisoft à Montréal marque évidemment un point tournant dans le paysage de la création de jeux au Québec. Celle-ci profite de l’adoption de nouveaux programmes de crédits d’impôts pour les salariés de l’industrie du divertissement. Comme le notent de nombreux chercheurs (Arsenault et Guay, 2021, p. 45; Simon, 2002, p. 23–26; Pineault, 2014, p. 28–30) la mise en place du « Plan Mercure » par le gouvernement provincial de Bernard Landry en 1996 avait créé les conditions idéales pour que des compagnies bien établies dans d’autres pays viennent s’installer au Québec, et plus particulièrement à Montréal où le plan d’infrastructure de la Cité du Multimédia a été mis en œuvre entre 1998 et 2004 (avec un succès mitigé, voir Arsenault et Guay, 2021, p. 45; Meloche et Hammouda, 2017, p. 23). Jason Della Rocca a cependant souligné que plusieurs studios étaient déjà bien enracinés dans la province avant 1997 (Della Rocca, 2013, p. 132) et qu’Ubisoft s’établit au sein d’un écosystème technologique et créatif en plein développement. Montréal bénéficiait déjà d’une bonne réputation au niveau international pour ses innovations dans le cinéma d’animation, notamment par le logiciel *Softimage* développé par le cinéaste Daniel Langlois en 1986 et ayant servi à des productions de grande envergure telles que *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) (Arsenault et Guay, 2021, p. 44; Arsenault et Mauger, 2012, p. 3; Simon, 2002, p. 2).

Dans la foulée du succès d’Ubisoft Montréal lié (entre autres) aux franchises *Prince of Persia* (2003–2013) et *Assassin’s Creed* (2007–présent), d’autres multinationales ouvrent des studios dans la métropole. Mentionnons les compagnies Electronic Arts et Warner Bros., ayant fondé respectivement les studios EA Montréal en 2004 (Navarro, 2004) et WB Games Montréal en 2010 (Warner Bros., 2021). Cette dernière est reconnue pour avoir développé les jeux à succès *Batman: Arkham City* (2009), *Arkham Asylum* (2011) et *Origins* (2013), et celle d’EA pour *Army of Two* (2008), *Need for Speed: Nitro* (2009), ainsi que *Dead Space 3* (2013).

La présence soutenue de grandes compagnies étrangères ainsi que l’introduction de plusieurs formations pour les métiers du jeu vidéo (voir la



section 2.2) favorise l'émergence et la consolidation d'un bassin local de spécialistes. Plusieurs franchiront le pas pour fonder leurs propres studios (Arsenault et Guay, 2021, p. 47–49). En 2016, un grand nombre de ces compagnies se regroupent pour former une coopérative de travail : la Guilde des développeurs indépendants du Québec (2016). Cette dernière fusionne en 2019 avec le groupe d'intérêt l'Alliance numérique (fondée en 2001) qui représentait déjà diverses compagnies en création numérique (Clerc-Renaud, 2009). Cet élan d'entrepreneuriat local est reconnu et soutenu par des mesures gouvernementales, comme en témoignent les modifications récentes des programmes de soutien à l'emploi (et de création de propriétés intellectuelles) pour rendre le secteur moins dépendant aux aléas des investissements de capitaux étrangers (Arsenault et Guay, 2021, p. 47–49 ; Investissement Québec, 2015). En 2010, le Fonds des médias du Canada inaugure un volet expérimental permettant de financer des projets vidéoludiques (Cauchon, Godin et Roux-Girard, 2019, p. 8 ; Téléfilm Canada, 2011, p. 14). De nombreuses jeunes pousses québécoises profitent de ce programme qui permet plus de latitude en ce qui a trait à l'innovation et la créativité.

Plusieurs jeux issus de ces petites et moyennes entreprises ont connu des succès autant critiques que populaires : *Burrito Bison* (Juicy Beast, 2011), *Fez* (Polytron, 2012), *Papo & Yo* (Minority Media, 2012), *PewDiePie: Legend of Brofist* (Outerminds, 2015), *We Happy Few* (Compulsion Games, 2016), *Mages of Mystralia* (Borealys Games, 2017) ou *The Messenger* (Sabotage Studio, 2018) sont autant d'exemples de jeux ayant fait leur marque à l'international. Notons qu'il n'existe pas de ressources répertoriant exhaustivement toutes les compagnies et productions québécoises. Le site *Jeux vidéo du Québec* développé par la Guilde du jeu vidéo (en partenariat avec le Gouvernement du Québec) est un point de départ mais reste avant tout un outil promotionnel.

### Une incursion dans l'hiver québécois



*Kona* (Parabole, 2018)

Notons au passage que peu de jeux développés au Québec voient leurs récits se dérouler explicitement dans la province et/ou s'inspirent directement de la culture québécoise (contes et légendes, événements politiques et sociaux, etc.). *Sang-Froid — Un conte de loups-garous* (Artifice Studio, 2013), *Kona* (Parabole, 2016), *Le murmureur* (Studio Chien d'Or, 2021) et *La vallée qui murmure* (Studio Chien d'Or, 2022) sont à cet égard des exceptions notables. Les chercheurs Dominic Arsenault et Louis-Martin Guay pointent vers une des difficultés de la création de jeu vidéo dans le contexte québécois : le marché de la consommation de jeu étant mondial, les récits locaux sont possiblement plus difficiles à adapter et à commercialiser pour un public international (Arsenault et Guay, 2015, p. 105). Bruno Lessard, Jennifer Jenson, et Felan Parker observent un phénomène similaire dans le reste du Canada : le jeu vidéo, même indépendant, s'inscrit avant tout dans une culture mondialisée (Lessard, 2019, p. 435 ; Jenson et Parker, 2017, p. 881–885).

## 2.2. Développement de la formation spécialisée

La croissance de l'industrie du jeu vidéo a rapidement créé une demande pour le développement de formations spécialisées. Pionnier de l'éducation en animation 3D, le centre national de l'Animation et du Design (NAD), fondé en 1992, offre dès 1997 le premier programme axé sur le jeu vidéo au Canada. Différentes formations privées verront le jour dans la foulée sans pour autant répondre à la demande. En 2005, Ubisoft s'allie au CÉGEP de Matane, à l'université Sherbrooke ainsi qu'à l'université de Montréal pour fonder le campus Ubisoft. Sous cette bannière seront inaugurés trois certificats de niveau collégial en animation 3D, modélisation 3D et conception de niveaux de jeu ; ainsi

que deux certificats universitaires de deuxième cycle respectivement en programmation et *design* de jeu. L'offre de formations artistiques et techniques ne cessera ensuite de croître au sein des réseaux collégiaux et universitaires de la province. L'organisme gouvernemental Synthèse — Pôle image Québec répertorie plus de cent programmes de formation (tout niveau scolaire confondu) dans l'ensemble du Québec pour des métiers étroitement liés à l'industrie vidéoludique : conception de jeu, animation 2D/3D, spécialistes en réalité virtuelle, effets visuels, etc. (Synthèse, 2021).

Pour compléter, le tableau, un volet d'études vidéoludiques plus théoriques et critiques voit le jour à l'université de Montréal en 2011 et compte maintenant des programmes de premier et deuxième cycle. On retrouve les mêmes types de programmes axés sur l'étude des pratiques de jeux, des dessous de la création ou des œuvres elles-mêmes à l'université du Québec à Montréal, à l'université Concordia et à l'université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. On compte également de nombreux groupes de recherche actifs, par exemple Homo Ludens, le Technoculture, Art and Games, Hexagram, ou le laboratoire universitaire de Documentation et d'Observation vidéoludiques. Les sujets et vecteurs de recherche variés reflètent à la fois le foisonnement des études vidéoludiques, mais également les multiples préoccupations qui animent les chercheurs de la province. Une histoire plus détaillée des formations et groupes de recherche en jeu vidéo au Québec demanderait à voir le jour.

### **2.3. La réception des jeux vidéo au Québec**

Si ces succès de l'industrie ont été amplement publicisés, le rapport culturel des québécois au jeu vidéo a cependant reçu beaucoup moins d'attention. Quelques initiatives de recherche se sont penchées sur les pratiques entourant le jeu vidéo au Québec : de l'étude des communautés en ligne (Bonenfant, 2018 [2011] ; Trépanier-Jobin, 2018 [2011]), en passant par les communautés animant les événements à grande échelle du type *LAN-party* (Ducrocq, 2011), ou celles des collectionneurs de jeux (Lefloïc-Lebel, 2018 et 2021). Il reste cependant beaucoup à faire à cet égard.

L'histoire du rapport des québécois au jeu vidéo pose un problème de sources. Le journalisme vidéoludique s'y est très peu développé et la recherche ne peut se reposer sur des séries historiques de publications spécialisées comme ce peut être le cas ailleurs. Il faut s'intéresser à des individus s'étant positionné comme experts du sujet et communiquant dans divers médias qui ne sont pas aisés à identifier et rassembler. On pense notamment à Denis

Talbot (*M. Net*, 1998–2014; *Radio Talbot*, 2011–présent), François Dominic Laramée (*La revanche des nerdZ*, 2005–2013), ou Laurent Lasalle (*Branchez-vous*, 2013–2017; *Le Jeu C'est Sérieux*, 2012–présent). L'accès aux articles et émissions de télévision est relativement limité : les documents précédemment mis en ligne disparaissant au profit d'articles plus récents, certaines archives audiovisuelles ne sont pas disponibles pour des fins de recherche. Notons qu'aucune initiative populaire n'a encore émergée pour rassembler et rendre disponibles ces documents comme c'est le cas en France avec *Abandonware-Vidéos*. Le seul magazine dédié aux jeux vidéo disponible au archives nationales s'intitule *N64* et a été publié entre 1998 et 2001. Les autres périodiques publiés par Groupe Mots & Images n'ont pas fait l'objet d'un dépôt institutionnel, un constat qui s'applique à divers types de documents publiés au Québec (œuvres vidéoludiques, magazines techno, émission de télévision). Ces problèmes d'accessibilité ont été étudiés dans un article de Francis Lavigne (2021).

Malgré les succès de son industrie, la reconnaissance des jeux vidéo comme objets culturels légitimes ne s'est développée que récemment au Québec. Un des événements qui souligne ce changement de perspective est le lancement de l'exposition *Une histoire de jeux vidéo* au musée de la Civilisation à Québec entre 2013 et 2014. Sa présentation à Québec a causé une certaine confusion. En effet, il n'y pas vraiment eu d'adaptation des contenus pour le contexte québécois, l'exposition ayant été montée et présentée par le groupe français de préservation du patrimoine vidéoludique MO5. Spécialiste de la culture vidéoludique au Japon, Martin Picard commente la situation en écrivant que « l'histoire de jeux vidéo qu'elle présente, ce n'est pas tout à fait la nôtre » (2013).

Parallèlement à l'exposition, le musée a fait un appel au public pour préserver un certain nombre de systèmes de jeux, œuvres, mais surtout les souvenirs et pratiques associées à ce patrimoine vidéoludique destiné à être préservé dans la réserve muséale de la Capitale nationale qui note qu'« un objet est toujours plus intéressant quand il a une histoire à raconter ! » (musée de la Civilisation, 2013). Cette posture fait écho au numéro de la revue *Variations* de l'institution (Maheux et Morin-Simard, 2014) qui souligne la place importante du jeu vidéo (sans égard à son lieu de production) au sein de la société québécoise, et ce en dehors d'une logique strictement économique. On peut donc espérer que les prochains contenus liés au jeu vidéo et présentés par ce musée national soient plus arrimés au contexte québécois.

Plus récemment, l'exposition *Game On* présentée au centre des Sciences de Montréal en 2015, le festival Montréal joue (2012–) organisé par les bibliothèques publiques, et le festival MEGAMIGS (2018–) organisé par la Guilde ont canalisé l'enthousiasme entourant le jeu vidéo pour bâtir des ponts entre divers acteurs de la scène vidéoludique locale : journalistes et vidéastes en jeu vidéo, compagnies de création de jeu, bibliothèques, cafés ludiques, et groupes de recherche universitaires ont eu l'occasion de se côtoyer et d'échanger à travers de nombreuses activités. En marge de ces événements ponctuels, le développement de collections disponibles dans le réseau des bibliothèques publiques de Montréal et à la Grande bibliothèque (en partenariat avec Ubisoft, Warner Bros. et Electronic Arts) contribuent à conférer aux œuvres vidéoludiques une légitimité : elles ont leur place comme objets culturels au même titre que les films, les bandes dessinées et les livres.

### 3. EN RÉSUMÉ

– La perception du jeu vidéo au Québec est dominée par les histoires à succès des grands studios et, plus récemment, de certains développeurs indépendants.

– Il reste beaucoup à faire pour contextualiser ces récits : les ancrer dans une plus longue durée, faire le pont entre les réalités locales et internationales, suivre les évolutions sociologiques tant des joueurs que des développeurs (et leurs chevauchements), trianguler précisément les facteurs culturels, économiques et politiques en jeu. Tout un plan de match se dessine pour des études vidéoludiques spécifiquement québécoises.

– La place croissante vouée au jeu dans les médias traditionnels et dans la sphère publique suggère que le jeu vidéo est en passe de faire sa place comme objet culturel légitime dans la province.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le cadre d'une consultation publique, la Guilde des développeurs indépendants a présenté un mémoire au ministère de la Culture et des Communications du Québec. On y retrouve plusieurs pistes de réflexions quant à l'importance culturelle de la production et de la réception du jeu vidéo au Québec et à travers le monde.

ARSENAULT D., OLIVIER D., MALOUIN J.-F. et NOURY M. (2016), *Le Rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo*, La Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec, [https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/Politique-culturelle/Memoires\\_\\_\\_Metadonnees/La\\_Guilde\\_des\\_developpeurs\\_de\\_jeux\\_video\\_independants\\_du\\_Quebec.pdf](https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/Politique-culturelle/Memoires___Metadonnees/La_Guilde_des_developpeurs_de_jeux_video_independants_du_Quebec.pdf).

Dans l'introduction au numéro spécial de la revue *Loading...* portant sur le Québec, Bernard Perron fait un survol des premières recherches universitaires sur les jeux vidéo au Québec. Comme l'auteur le mentionne, tout un travail historiographique sur la recherche en études du jeu au Québec demande à voir le jour.

PERRON B. (2021), « Le Jeu vidéo au Québec », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 14, n° 23, p. 1–14, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/367/293>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Têtards* (1982), LOGIDISQUE, *Apple II*. Conçu par Marc-Antoine Parent et Vincent Côté.

Présenté à l'époque comme le premier jeu québécois (et canadien) commercialement publié par Logidisque, un pionnier dans l'édition de logiciels francophones. Un reportage de Daniel Pinard pour l'émission *Science-réalité* présentée à Radio-Canada en 1982 offre la seule archive audiovisuelle du jeu (Pinard, 1982).

*Wrath of the Demon* (1990), ABSTRAX, ReadySoft, *Amiga 500*, *Atari ST*, *Commodore 64*, *Commodore Dynamic Total Vision*, *MS-DOS*. Conçu par Pierre Proulx, Martin Ross et Claude Pelletier.

Semblable au jeu de plateforme *Shadow of the Beast* (Reflections Interactive, 1989), *Wrath of the Demon* est un bon exemple de succès québécois avant la création d'Ubisoft Montréal. Le jeu a été distribué par Readysoft, une compagnie d'édition et distribution d'œuvres numériques ontarienne qui a été rachetée par Malofilm en 1996 (Arsenault et Guay, 2021, p. 43).

*Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), UBISOFT MONTRÉAL, Ubisoft, *GameCube*, *Sony PlayStation 2*, *Sony PlayStation 3*, *Windows XP*, *Xbox*, *Xbox 360*, *Xbox One*. Conçu par Yannis Mallat, Patrice Désilets, Claude Langlais et David Châteauneuf.

Le jeu *Prince of Persia* figure parmi les premiers grands succès du studio Ubisoft Montréal, qui développera d'autres titres de cette franchise. Il est également l'épisode qui renouvelle la série de jeux originalement parus sur l'Apple II (conçue par Jordan Mechner en 1989).

*Sang-Froid — Un conte de loups-garous* (2011), ARTIFICE STUDIO, *Windows*. Conçu par Louis Martin Rivard, Adam Rotondo, Louis Félix Cauchon, Vincent Blanchard, Yan Pepin et Frédéric Arnaud.

*Sang-Froid*, un jeu co-écrit avec l'auteur québécois à succès Bryan Perro met en scène le Québec rural du XIX<sup>e</sup> siècle. Le titre représente l'émergence de

studios locaux et constitue l'un des rares exemples de jeu ancré explicitement dans une réalité québécoise.

*Kona* (2016), PARABOLE, Parabole, *Blacknut*, *Linux*, *Nintendo Switch*, *Macintosh*, *PlayStation 4*, *Stadia*, *Windows*, *Xbox One*. Conçu par Vincent Beudet, Jany Bourget, Jean François Fiset, Dominique Gagnon et David Naud.

S'inscrivant dans le genre du simulateur de marche, *Kona* se déroule durant la crise d'Octobre en 1970 dans un village du Nord-du-Québec. On y découvre les tensions entre les francophones, anglophones et autochtones qui tentent de cohabiter sur un même territoire. L'œuvre a été financée par le Fonds des médias du Canada.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- ARSENAULT D. et GUAY L.-M. (2015), « Canada », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 105–118.
- ARSENAULT D. et GUAY L.-M. (2021), « Exploration, colonisation et développement durable : Portrait en trois temps de l'industrie du jeu vidéo au Québec », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 14, n° 23, p. 36–54, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/369/295>.
- ARSENAULT D. et MAUGER V. (2012), « Au-delà de “l'envie cinématographique” : Le Complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », in *Nouvelles vues : Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 13, [https://nouvellesvues.org/wp-content/uploads/2021/08/Au-dela\\_de\\_l\\_envie\\_cinematographique\\_\\_le\\_complexe\\_transmediatique\\_d\\_Assassin\\_s\\_Creed\\_par\\_DOMINIC\\_ARSENAULT\\_et\\_VINCENT\\_MAUGER.pdf](https://nouvellesvues.org/wp-content/uploads/2021/08/Au-dela_de_l_envie_cinematographique__le_complexe_transmediatique_d_Assassin_s_Creed_par_DOMINIC_ARSENAULT_et_VINCENT_MAUGER.pdf).
- BONENFANT M. (2018 [2011]), « Pour un changement de paradigme. Évaluer l'amitié dans les jeux vidéo en ligne », in BONENFANT M., FUSARO M. et PERRATON C. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Les presses de l'université de Montréal, p. 205–225.
- CAUCHON L.-F., GODIN D. et ROUX-GIRARD G. (2019), *Recommandations sur la loi des communications et de la radiodiffusion. La Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec*, [https://web.archive.org/web/20211101182104/https://www.ic.gc.ca/eic/site/110.nsf/vwapj/1315\\_LaGuilde\\_5b\\_FR\\_QC.pdf/\\$file/1315\\_LaGuilde\\_5b\\_FR\\_QC.pdf](https://web.archive.org/web/20211101182104/https://www.ic.gc.ca/eic/site/110.nsf/vwapj/1315_LaGuilde_5b_FR_QC.pdf/$file/1315_LaGuilde_5b_FR_QC.pdf).
- CLERC-RENAUD A. (2019), « La Guilde et l'Alliance Numérique fusionnent pour donner un représentant unique à l'industrie du jeu vidéo », in *Jeux.ca*, 5 décembre, <https://jeux.ca/jeux-vidéo/la-guilde-et-alliance-numérique-fusionnent-pour-donner-un-representant-unique-a-lindustrie-du-jeu-vidéo-au-québec/>.
- DELLA ROCCA J. (2013), « The Montreal Indie Game Development Scene... Before Ubisoft », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n° 11, p. 130–132, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/126>.

- DUCROCQ S. (2011), *Les Tribus ludiques du « lan party » : perspectives d'apprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, <https://archipel.uqam.ca/3826/1/D2109.pdf>.
- FONDS DES MÉDIAS DU CANADA (2011 ?), *Exigences relatives à la convergence*, [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwik2bbsqafzAhXhMVkFHSbKDlsQFnoECAwQAw&url=https://cmf-fmc.ca/wp-content/uploads/2021/01/wg-bn-conv-requ-fr.pdf&usg=AOvVaw1yXZjLRfNTanUK-dwivAH8\\_](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwik2bbsqafzAhXhMVkFHSbKDlsQFnoECAwQAw&url=https://cmf-fmc.ca/wp-content/uploads/2021/01/wg-bn-conv-requ-fr.pdf&usg=AOvVaw1yXZjLRfNTanUK-dwivAH8_).
- INVESTISSEMENT QUÉBEC (2015), « Québec investit 15 millions de dollars dans l'industrie du jeu vidéo », in *Investissement Québec*, 16 novembre, <https://www.investquebec.com/quebec/fr/salle-de-presse/communiqués/Quebec-investit-15-millions-de-dollars-dans-l-industrie-du-jeu-video.html>.
- LA GUILDE DES DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO INDÉPENDANTS DU QUÉBEC (2016), *La Plus Grosse Coopérative de jeux vidéo indépendants au monde voit le jour au Québec*, 5 avril, <https://web.archive.org/web/20160417225451/http://www.lagilde.quebec/wp-content/uploads/2016/04/Communique-La-Gilde.pdf>.
- LA GUILDE DU JEU VIDÉO DU QUÉBEC ET LE GOUVERNEMENT DU QUÉBEC (2021), « Le Jeu vidéo : Une industrie créative et dynamique qui fait la fierté du Québec », in *Jeux vidéo du Québec*, <https://www.gamesfromquebec.com/fr/>.
- LAVIGNE F. (2021), « La Culture vidéoludique au Québec : Le Besoin d'une histoire du jeu, de ses pratiques et de ses discours », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 14, n° 23, p. 133–158, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/383/297>.
- LEFLOÏC-LEBEL A. (2018), *Étude de l'impact des collectionneurs sur la préservation et la conservation du jeu vidéo*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal, <http://hdl.handle.net/1866/22064>.
- LEFLOÏC-LEBEL A. (2021), « Collectionner des jeux vidéo au Québec : Une communauté naviguant entre société distincte et mondialisation incontournable », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 14, n° 23, p. 115–132, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/381>.
- LESSARD B. (2019), « The Gaming Turn », in MARCHESSAULT J. et STRAW W. (dir.), *The Oxford Handbook of Canadian Cinema*, Oxford University Press, p. 422–442, <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190229108.001.0001/oxfordhb-9780190229108-e-24>.
- LESSARD J. et THERRIEN C. (2021), « Indies de province : Deux développeurs de jeux indépendants dans le Québec d'avant Internet », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 14, n° 23, p. 15–35, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/385/299>.



- MAHEUX F. et MORIN-SIMARD A. (avec la collaboration d’Arsenault D. et Perron B.) (2014), « Les Jeux vidéo : Au cœur de l’art, de la culture et de la société », in *Variations*, n° 1, [https://www.mcq.org/documents/10706/21548/MCQ\\_Variations\\_JeuxVideo\\_no1\\_vF.pdf/0e268151-a213-472c-be20-b404eaddbe5b](https://www.mcq.org/documents/10706/21548/MCQ_Variations_JeuxVideo_no1_vF.pdf/0e268151-a213-472c-be20-b404eaddbe5b).
- MEGAMIGS (2021), « Accueil », in *Megamigs*, <https://megamigs.com/fr/>.
- MELOCHE J.-P. et HAMMOUDA K. (2017), *L’Aide fiscale à l’industrie du jeu vidéo Montréal : Quelques éléments de réflexion*, Centre interuniversitaire de recherche en analyse des organisations, <https://cirano.qc.ca/files/publications/2017DT-01.pdf>.
- MONTRÉAL INTERNATIONAL (2021), « Montréal parmi les leaders mondiaux du jeu vidéo », in *Montréal International*, <https://www.montrealinternational.com/fr/secteurs-cles/jeux-vidéo/>.
- MUSÉE DE LA CIVILISATION (2013), « Appel à tous pour des vieux jeux vidéo », in *Musée de la Civilisation*, <https://web.archive.org/web/20130430024715/http://www.mcq.org/appelatous>.
- NAVARRO A. (2004), « EA’s Montreal Studio Open for Business », in *GameSpot*, 17 mars, <https://www.gamespot.com/articles/eas-montreal-studio-open-for-business/1100-6091643/>.
- PARKER F. et JENSON J. (2017), « Canadian Indie Games Between the Global and the Local », in *Canadian Journal of Communication*, vol. 42, n° 5, p. 867–891, <https://cjc.utpjournals.press/doi/full/10.22230/cjc.2017v42n5a3229>.
- PICARD M. (2013), « Exposition “Une histoire de jeux vidéo” au Musée de la Civilisation à Québec », in *Kinephanos : Revue d’études des médias et de culture populaire*, 21 août, <https://www.kinephanos.ca/2013/exposition-une-histoire-de-jeux-au-musee-de-la-civilisation-a-quebec/>.
- PINARD D. (1982), « Science-réalité », 26 septembre, in YOUTUBE, ARCHIVESRC (2020), *En 1982, les premiers jeux vidéo créés par des adolescents québécois*, 23 mars, <https://www.youtube.com/watch?v=KXexKQ7p-JQ>.
- PINEAULT Y. (2014), *Créer ou produire un jeu vidéo ? Étude ethnographique d’un milieu de production vidéoludique montréalais*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal, <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/11652>.
- SIMON L. (2002), *Le Management en univers ludique : Jouer et travailler chez Ubi Soft, une entreprise du multimédia à Montréal (1998–1999)*, thèse de doctorat, École des hautes études commerciales, [https://central.bac-lac.gc.ca/.item?id=NQ80478&op=pdf&app=Library&oclc\\_number=55066559](https://central.bac-lac.gc.ca/.item?id=NQ80478&op=pdf&app=Library&oclc_number=55066559).
- SYNTHÈSE (2021), « Accueil », in *Synthèse*, <https://polesynthese.com/fr/>.
- TÉLÉFILM CANADA (2011), *Rapport annuel 2010–2011. Oser changer. Une nouvelle vision*, <https://telefilm.ca/wp-content/uploads/telefilmra2010-11.pdf>.

TRÉPANIÉR-JOBIN G. (2018 [2011]), « Implications sociales de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne », in BONENFANT M., FUSARO M. et PERRATON C. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Les presses de l'université de Montréal, p. 269–291.

WB GAMES MONTRÉAL (2021), « Accueil », in *WB Games Montréal*, <https://wbgamesmontreal.com/fr/>.

# Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique

Björn-Olav DOZO

Université de Liège/Liège Game Lab

## 1. INTRODUCTION

L'histoire du jeu vidéo a été dominée jusqu'à la fin des années 2000 par deux points de vue, liés aux personnes (journalistes ou chercheurs) qui l'ont écrite : un regard américain sur une histoire américano-centrée et un regard occidental sur la production japonaise, principalement sous l'angle de l'importation (voir notamment Herman 1994 ; Herz 1997 ; Van Burnham 2001 ; Kent 2001 ; Wolf 2007 et 2012 ; Blanchet 2010 ; Donovan 2010 ; Ichbiah 2011 ; Audureau 2014).

Pourtant, au cours des années 2010, de multiples initiatives émanant de différents pays sont apparues pour ébranler et remettre en question ce récit historique trop établi. La sortie de l'ouvrage de Blanchet et Montagnon en 2020 sur l'histoire du jeu vidéo en France illustre parfaitement ce point : il est inconcevable, si l'on veut comprendre l'émergence d'un produit culturel, de limiter son histoire à ses réussites commerciales. Or, au-delà de ce modèle hégémonique, le développement du jeu vidéo, dans toutes ses composantes (commerciales, amateurs, éducatives, associatives), peut être décrit sur un modèle alternatif, réticulaire et international, multipliant les nœuds et les connexions entre ces nœuds. Ce modèle permet de mettre en avant une série d'acteurs méconnus et de donner à voir des structures parfois assez improbables (on pense à l'importance du réseau européen de l'énergie atomique lors de la préhistoire du jeu vidéo par exemple).

Le travail a déjà commencé dans d'autres pays : Jaroslav Švelch, avec son livre *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games* (2018), a mis en exergue d'autres logiques historiographiques pour souligner l'existence et les spécificités du jeu vidéo durant la fin de la Guerre froide du côté communiste. Un intérêt prégnant pour ces histoires locales et non hégémoniques

s'impose dans les principaux centres et réseaux de recherche en *game studies* : le livre édité par Mark J.P. Wolf, *Video Games Around the World* (2015), fonctionnant comme une encyclopédie des histoires locales du jeu vidéo, l'illustre bien. Fait cependant révélateur : il ne comprend pas d'entrée pour la Belgique...

L'histoire du jeu vidéo en Belgique est une trame trouée de mille parts, où surgissent des îlots de connaissance rattachés à l'expérience personnelle de celles et ceux qui l'ont vécue. Elle reste néanmoins suffisamment peu élaborée pour que certains évaluateurs de subsides de recherche s'interrogent sur sa simple existence. Ce sont ces différents îlots qui seront présentés ici, en cabotant de rivage en rivage, sans pouvoir cartographier chaque île, mais en traçant un cap convergeant vers une forme de chronologie. Ce cap suit une route précise, qui semble propre à cette histoire, spécifique à cet espace géo-historique : l'histoire du jeu vidéo en Belgique, en première hypothèse, lie inextricablement expérimentation matérielle et logicielle. Chaque étape du parcours que je propose suggère une articulation forte entre un matériel bizarre, hirsute, et une exploitation unique de ce matériel pour voir ce qu'il peut en sortir.

Les différents jalons proposés dans la suite de ce texte correspondent à autant de moments repérables. Cependant, il ne constitue pas encore une histoire : plutôt des balises pour un travail collectif à venir.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. Préhistoire

Les premiers gros équipements informatiques en Belgique ont fait l'objet de travaux assez récents, en particulier ceux de Marie d'Udekem-Gevers, professeure aux facultés universitaires Notre-Dame de la Paix à Namur. Elle a publié en 2011 un travail de synthèse sur *La Machine mathématique IRSIA-FNRS (1946–1962)*, travail original et isolé, qui inscrit ses résultats dans l'histoire générale de l'automatisation ayant abouti à l'ordinateur. Aucune trace, dans cette monographie, d'une activité ludique : au contraire, la machine semble exclusivement dédiée au calcul scientifique et militaire. Pourtant, on se prête à imaginer des parallèles potentiels entre « l'écosystème *hacker* » que Triclot (2010) décrit comme étant à l'origine des premières applications de jeux aux États-Unis<sup>1</sup> et le développement de machines informatiques en

---

1. Sur ces questions, voir aussi l'ouvrage de Damien Djaouti (2019), *Préhistoire du jeu vidéo*, Houdan, Pix'n Love éditions.

Belgique... il aurait sans doute fallu un profil comme le Français Paul Braffort, mathématicien intéressé par l'intelligence artificielle et « premier homme du jeu vidéo français » pour Blanchet et Montagnon (2020, p. 34 et sv.). Or Braffort est passé par Bruxelles : il explique dans une interview de 2014 qu'il a d'abord intégré Euratom à Bruxelles, où se situait le siège, « ensuite à Ispra, en Italie, où se trouvait le grand centre de recherche » (Braffort cité par Blanchet et Montagnon, 2020, p. 35). La piste d'un espace ludique au sein de ces projets de calculateurs scientifiques mériterait une réelle enquête approfondie.

Autre piste à explorer : les machines d'amusement au sein des bars et cafés. Dans le magazine pour professionnels de l'industrie musicale *Cash Box*<sup>2</sup> du 6 juillet 1968, on retrouve, à la page 10 de la troisième section intitulée « *Coin Machine & Vending Section* », une publicité d'une demi-page pour la B.A.C. (« *Belgian Amusement Company* »), entreprise basée à Anvers (Lange Leemstraat 187). Celle-ci se présente comme le distributeur exclusif de Sega et Midway (à l'époque, pour les jeux de café et machines à sous) et illustre sa publicité de deux photos de « *two of the modern, well equipped Arcade Centres of the Belgian Amusement Company in Belgium* ». Cette piste permettrait de retracer l'importation des premières bornes d'arcade en Belgique, en lien avec les États-Unis (Midway) et le Japon (Sega)<sup>3</sup>. Il n'existe pas, à notre connaissance, de travail sur l'arcade en Belgique.

## 2.2. L'émergence de la micro-informatique : le cas du DAI

Pierre-Yves Hurel a lancé un chantier de recherche important sur l'émergence de la micro-informatique en Belgique. Il a ainsi repéré une machine, le DAI, produite en Belgique et quasi-oubliée, sauf de quelques amateurs qui ont conservé un attachement profond pour le potentiel de ce micro-ordinateur aux capacités graphiques avancées pour son temps. Le prototype a été créé par Data Application International (DAI), basé près de Bruxelles, en 1977, pour le compte de Texas Instrument. Il utilise un processeur Intel 8080a 8 bits à 2 MHz et dispose de différents périphériques notables (coprocesseur mathématique AMD 9511, lecteur de cassettes digitales Memocom,

---

2. Magazine publié de juillet 1942 à novembre 1996. Archives disponibles à l'adresse : <https://worldradiohistory.com/Archive-All-Music/Cash-Box-Magazine.htm>. Consulté le 4 février 2023. Merci à Pierre-Yves Hurel pour le repérage.

3. Les deux sociétés entretiennent d'ailleurs des liens importants. Pour plus de détails, voir : [https://segaretro.org/Midway\\_Games](https://segaretro.org/Midway_Games). Consulté le 4 février 2023.

imprimante, bras robotique, etc.). Hurel explique son dépouillement du magazine *Tilt* de 1982 à 1984, en quête d'informations sur le DAI :

Je cueille au final un total de 16 articles et 4 petites annonces (23 pages au total), ce qui est extrêmement peu et confirme que le DAI n'a jamais été « populaire », et encore moins dans le domaine vidéoludique en particulier. (Hurel, 2020)

En revanche, ce micro-ordinateur belge fut soutenu par une communauté de passionnés. Hurel explique en conférence (Hurel, 2021) que, bien que la machine disposait d'une assez petite bibliothèque de logiciels et d'un soutien très limité de la part des structures commerciales, une série de clubs d'amateurs ont vu le jour et ont développé leurs propres logiciels (y compris des jeux). Son impact ne s'est pas arrêté là, puisque lorsque les communautés DAI se sont dissoutes (dans la deuxième moitié des années 1980), certains membres ont formé d'autres groupes d'amateurs sur d'autres machines (Atari, MSX, etc.). On peut donc voir dans le DAI et sa communauté une sorte de matrice fonctionnelle de la manière dont les développeurs se structurent en Belgique, en créant des lieux de rencontre et de sociabilité (privés ou semi-publics) autour de leurs machines de prédilection.

### 2.3. *Art & Magic, de l'Amiga à l'arcade*

En Wallonie, l'un des premiers studios qui connaîtront du succès est Art & Magic, créé par Yves Grolet, Franck Sauer, Yann Robert et Marc Albinet. Le jeu *Agony*, édité par Psygnosis sur Amiga en 1992, leur permit d'obtenir une belle reconnaissance. Pix'n Love résume la fondation du studio, qui prolonge cette idée de communautés de passionnés autour d'une machine :

Tout commence en 1987, lorsque Yves Grolet et Franck Sauer se rencontrent afin de développer NO (*Never Outside*), un jeu d'aventure graphique pour Commodore 64. Un peu plus tard, le duo accueille le graphiste Marc Albinet pour mener à bien l'avancement d'*Iron Lord*, toujours sur Commodore 64. Enfin, le staff s'enrichit du programmeur Yann Robert pour développer le jeu *Unreal* sur Amiga, sous le label Ordilogic System. En 1992, l'équipe prend enfin la dénomination Art & Magic et se concentre sur la réalisation d'*Agony* pendant le service militaire de Yann Robert. À cette même date, alors que Marc Albinet quitte le quatuor, le trio restant décide de centrer son activité sur le marché de l'arcade, en partenariat avec la société de micro-électronique Deltatec. (Cubizolle, déc. 2009, p. 47)

Voulant explorer un hardware avec plus de potentiel expressif, ils se dirigent vers l'arcade, en collaboration avec Deltatec dont ils partagent les

locaux à Liège, pour leurs titres suivants : *Ultimate Tennis* en 1993, *Stone Ball*, *Cheese Chase* et *Western Shooting* en 1994. Mais l'obsolescence de la technologie et l'état du marché de l'arcade vont pousser le studio vers d'autres horizons. Quatre numéros de la revue *Pix'n Love*<sup>4</sup> s'intéressent au destin de ce studio matriciel, qui va avoir une importance cruciale dans la construction de l'écosystème vidéoludique wallon : ils fonderont ensemble Appeal, qui crée *Outcast* en 1999. La société fait faillite en 2002, alors que l'équipe travaillait notamment sur *Outcast 2* et sur une adaptation de *Tintin*. Grolet avait déjà quitté la société en 2001. Par la suite, Grolet va fonder Elsewhere Entertainment (2001–2008), qui rejoindra le groupe 10tacle en 2005. 10tacle a notamment travaillé sur un jeu prometteur au moteur 3D développé en interne, *Totems*<sup>5</sup>, dont le projet ne survivra pas à la faillite de la société en 2008. Franck Sauer et Yann Robert établissent Fresh3D en 2004 et créent eux aussi un moteur 3D, qui sera utilisé notamment pour des jeux Kinect. Les trois fondateurs originels relancent Appeal Studios en 2015, après la publication de *Outcast 1.1* en 2014 chez Fresh3D et avec un projet de remake de leur jeu de cœur. Malgré l'échec de son financement participatif en 2014, *Outcast: Second Contact* sort en 2017. Appeal Studios est racheté par THQ Nordic en 2021, pour soutenir le lancement de *Outcast 2* prévu en 2023. En parallèle, Sauer est enseignant à la haute école Albert Jacquard (HEAJ) à Namur, qui propose des cursus jeu vidéo réputés en Belgique francophone (en Flandre, le pendant de la HEAJ est Howest, la haute école de Flandre occidentale).

#### 2.4. L'effervescence du PC à la fin des années 1990 et au début des années 2000 : imaginer le futur en 3D

*Outcast* (Appeal Studios, 1999) constitue une démonstration technique de haut vol : le jeu est salué par la critique au moment de sa sortie pour ses qualités graphiques, musicales et narratives. Il n'utilise pas de carte dédiée à l'accélération matérielle des calculs 3D (comme la 3dFX), mais mobilise les instructions MMX lancées en 1997 par Intel. Ce jeu d'instructions, que les départements marketing placeront sous le signe du développement du

- 
4. CUBIZOLLE E., « La Naissance d'Agony », in *Pix'n Love*, n° 8, 20 juin 2009, p. 62–69, avec une interview de Marc Albinet et d'Yves Grolet; CUBIZOLLE E., « *Ultimate Tennis* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 10, 28 décembre 2009, p. 44–51; CUBIZOLLE E., « *Stone Ball* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 12, 4 mai 2010, p. 58–65; CUBIZOLLE E., « *Cheese Chase* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 13, 4 juillet 2010, p. 34–39.
  5. Voir une vidéo du prototype à cette adresse : <https://youtu.be/vK1DdjuoG7o>.

multimédia sur PC (notamment par son nom, MultiMedia eXtension), participe à la course à la vitesse et à l'optimisation qui existe entre les fondeurs (en particulier Intel et AMD, mais aussi Cyrix). Utiliser ces instructions en 1999 représente un choix technologique audacieux et original, en particulier pour un jeu en 3D : ne pas recourir aux cartes d'accélération matérielle correspond à une option qui n'est pas dominante dans le paysage du jeu PC 3D de l'époque. On retrouve l'esprit spécifique d'expérimentation matérielle de la période précédente, correspondant à notre hypothèse traversant cette histoire du jeu vidéo en Belgique. Mais leur choix se paie au prix fort, littéralement : peu de joueurs ont la possibilité d'investir dans des processeurs puissants à même de faire tourner le jeu de manière optimale. Pour cette raison, *Outcast* reste un jeu dont beaucoup de joueurs ont entendu parler mais rares sont ceux qui en ont profité à l'époque dans de bonnes conditions matérielles (malgré les 400 000 exemplaires qui auraient été vendus). Les versions successives (*1.1* en 2014 et *Outcast: Second Contact* en 2017) ont participé à la mythologie créée autour du jeu, permettant à ceux qui n'avaient pu y accéder au moment de sa sortie de rattraper ce qui est souvent présenté comme un précurseur.

En Flandre, un développeur bien connu émerge à l'époque : Larian Studios est créé en 1996. Responsable du développement de la série de jeux vidéo de rôle *Divinity* (*Divine Divinity*, 2002; *Beyond Divinity*, 2004; *Divinity II: Ego Draconis*, 2009; l'extension *Divinity II: Flames of Vengeance*, 2010; le jeu de rôle et jeu de stratégie en temps réel *Divinity: Dragon Commander*, 2013; *Divinity: Original Sin*, 2014 et le dernier en date, qui est aussi celui qui a eu le plus grand succès, *Divinity: Original Sin 2*, publié en 2017). Les premiers jeux de la série étaient en 3D isométrique, et si *Divinity II* passe à une vue à la troisième personne, la série renoue avec un point de vue proche de la 3D isométrique dès *Original Sin*. Les deux *Original Sin* ont été financés et promus par une campagne de financement participatif Kickstarter, ce qui montre l'attachement d'une importante communauté à cette série : elle fut d'une part un jalon important du jeu de rôle/action du tournant des années 2000 et d'autre part, elle participa à la vague de renouveau du genre à partir de 2014 (dans la mouvance, par exemple, de *Wasteland 2*, inXile, 2014).

Le jeu PC occupe une place privilégiée dans l'écosystème belge : les jeux développés sortent généralement en première intention sur cette plateforme. Sans doute est-ce dû au fait que les coûts de distribution y sont moindres, surtout depuis la dématérialisation des ventes. Au niveau des studios de développement stables, on peut citer notamment Fishing Cactus, à Mons, qui a



créé notamment *Epistory* en 2016, ou encore *Abrakam*, à Liège, et son jeu *Faeria* sorti en 2017.

### **2.5. Motion gaming : la concurrence asiatique de Microsoft passe par Bruxelles**

Le développement pour consoles existe cependant aussi en Belgique. Certains studios belges ont servi de sous-traitants pour des adaptations de licences sur consoles, dans le but de faire vivre ces studios en attendant de développer et de vendre leur propre propriété intellectuelle. Fishing Cactus, par exemple, est passé par là, en développant notamment *Survivor: Heroes (Koh-Lanta : le Choc des héros* en français) pour le compte de Bigben Interactive SA en 2014, sur Nintendo 3DS. Appeal a aussi adapté diverses franchises pour des projets de commande (*Qui veut gagner des millions*, 2020; *Fort Boyard*, 2019).

Mais les fabricants de consoles s'intéressent aussi à l'expérimentation *hardware* belge. Ainsi de Sony, qui achète SoftKinetic en 2015. Cette société, née en 2007, travaille au départ sur un logiciel (iisu, *Interface is you*) permettant de reconnaître les mouvements du corps captés par les différentes caméras 3D disponibles sur le marché (Mesa, Primesense, Canesta, Panasonic, etc.). Elle fusionne ensuite en 2010 avec Optrima, spin-off de la VUB (Vrije Universiteit Brussel, université libre flamande à Bruxelles), qui a développé un capteur permettant de capturer les mouvements en tenant compte de la profondeur, donc en trois dimensions. Ce système se rapproche du Kinect de Microsoft, sortie en novembre 2010.

La Wii et, dans une moindre mesure, le Kinect, popularisent entre 2007 et 2012 la vague du « *motion gaming* ». Avant son rachat par Sony, SoftKinetic engage donc des développeurs de jeux pour montrer tout le potentiel de sa propre technologie. Lors d'un entretien, Joffrey Legrand, qui travaille actuellement pour Sony Depthensing Solutions comme *Senior Proof of Concept Producer*, et qui a été, de 2008 à 2013, *Lead Game Designer* au sein de SoftKinetic, nous a expliqué son travail à l'époque. L'objectif était de créer des jeux utilisant le matériel spécifique de la société, afin d'explorer en profondeur ce que la technologie pouvait apporter à l'industrie du jeu et de montrer le potentiel technologique à de futurs investisseurs. Il existe donc de nombreux exemples de jeux en *motion gaming* développés en Belgique, mobilisant un *hardware* extrêmement novateur, mais qui n'ont finalement jamais dépassé le stade de prototypes. Si certains jeux sortis sur PlayStation 4 (comme *Just Dance* d'Ubisoft, ou *Monster of the Deep: Final Fantasy XV* de SquareEnix) intègrent la bibliothèque de reconnaissance de mouvements

créée par SoftKinetic, Sony, en rachetant l'entreprise, n'a pas poussé plus loin le développement de jeux fondés sur le mouvement du corps : ils ont profité de la diversification du marché pour ce type de senseur pour investir la photographie sur smartphone, la réalité virtuelle, la voiture autonome ou les drones. Bref, la vague du *motion gaming* des années 2010 étant passée, le savoir-faire belge en matière de senseur 3D a été mis à profit dans d'autres domaines. Il reste quelque part dans les archives de la société une série de prototypes de jeux qui ne verront jamais le jour.

## 2.6. *Virtuel et jeu : espaces et jeux dédiés*

Un autre type de lieu a produit des jeux spécifiques qui ne seront jamais diffusés à grande échelle : les sociétés qui développent des salles de jeux en réalité virtuelle. La Belgique en compte plusieurs : rien qu'en Wallonie, on peut citer celles de Mouscron (Virtual Park), Spy (Terragame), Liège (One Reality, The VEX, et jusqu'en 2022, Hollloh) et Louvain-la-Neuve (The VEX). Terragame à Spy fut sans doute la première salle à ouvrir en Belgique<sup>6</sup>, en 2017. Elle propose une expérience collective en réalité virtuelle, durant laquelle chaque personne embarquant un PC dans un sac à dos, avec un casque VR sur le nez, peut vivre une aventure tant virtuelle que physique, grâce à un espace dédié de 600 mètres carrés qui permet de se déplacer réellement.

Les jeux développés pour ces centres se démarquent de ceux disponibles pour un usage domestique grand public. Ils sont spécialement adaptés aux besoins spécifiques d'un jeu à plusieurs dans un vaste espace physique partagé. Au départ, les jeux de Terragame ont été développés à Lyon, en France. Mais les ajustements réguliers nécessaires au bon fonctionnement et au développement des jeux ont poussé l'entreprise à internaliser le développement en Belgique. Il s'agit donc, encore une fois, d'une expérimentation logicielle fondée sur un *hardware* (et un espace d'utilisation) spécifique.

Dans le même esprit de développement *ad hoc*, il faut aussi mentionner les sociétés belges spécialisées dans la création d'événements interactifs dans des musées, des parcs d'attraction, ou lors de festivals. Citons le travail de médiation de Vigo (Namur) à l'Euro Space Center en matière d'expériences virtuelles liées à l'exploration de l'espace, ou à celui de Superbe (Namur) lors des festivités de « Mons, Capitale européenne de la culture », ou encore pour le festival *Métamorphoses* à Liège en 2017, durant lequel ils ont conçu des

---

6. Depuis, trois autres centres ont ouvert, à Tournai, à Waterloo et à Corbeil dans l'Essonne en France.

bornes d'arcade géantes reprenant les classiques du jeu vidéo, comme *Donkey Kong*, en utilisant des contrôleurs immenses et des façades de maisons comme écrans de jeu. On pourrait aussi signaler les *mappings* vidéo interactifs de Dirty Monitor (Charleroi) ou les développements pour parcs d'attraction d'Alterface (Mont-Saint-Guibert).

## 2.7. Médias et lieux spécialisés

Si ce parcours a surtout insisté sur le pôle production de jeux vidéo, il faudrait également explorer le pôle réception des jeux, pour observer l'ancrage des pratiques réelles. Deux pistes peuvent être dégagées. D'une part, il faudrait étudier les médias spécialisés en jeux vidéo (magazines, émissions télévisées et radiophoniques) et d'autre part, investiguer les lieux de sociabilité des joueurs et/ou des développeurs. Sur ces lieux spécialisés, on peut pointer ce qui peut être considéré comme une spécificité de la Belgique : une grande porosité entre les professionnels et les amateurs à vocation professionnelle. Des lieux comme le Brotaru à Bruxelles (sur un concept importé du Japon par Andrea Di Stefano en 2014), les *Apéros du jeu vidéo* à Liège ou le *Meet and Build* à Charleroi ont tous joué un rôle structurant de la communauté de développeurs ou d'apprentis-développeurs, en permettant la circulation d'informations, la diffusion de bonnes pratiques et le soutien mutuel en vue de fédérer l'écosystème dans un contexte convivial. Les organismes comme la FLEGA (créée en 2013), la WALGA (2015) et Games.brussels jouent également un rôle important en termes de relais vers le monde politique et de participation au développement de l'écosystème belge. Un autre élément repérable est la grande mixité des rôles au sein de cet écosystème : par exemple, Bruno Urbain, CEO de Fishing Cactus, est aussi le président de WALGA, et fut en son temps *game designer* chez Elsewhere Entertainment (l'entreprise d'Yves Grolet) puis chez 10tacle quand la société absorbe Elsewhere en 2005. Autre exemple, toujours chez WALGA : Jean Greban, coordinateur de l'association, a exercé de nombreuses activités dans le jeu vidéo, par exemple « Maître Sega » entre 1990 et 1991, responsable de distribution d'Infogrames (1993–1996), puis distributeur de Eidos, Activision, GT Interactive, Take 2 et Nintendo de 1996 à 2000. Cette versatilité du milieu se retrouve aussi dans les médias spécialisés.

Ainsi de Stefan Champailier, qui est crédité sur *Outcast* (1999), *Outcast 1.1* (2014) et *Outcast: Second Contact* (2017) comme programmeur, en particulier sur le moteur 3D, et qui est aussi chroniqueur jeu vidéo durant cinq ans pour l'émission radio et TV *Cybercafé 21*. Cette émission, qui dura 10

ans (1996–2006), était présentée par Xavier Ess, en collaboration notamment avec Brice Le Blevenec. Elle fut une pionnière sur les chaînes du service public (d’abord radio, le dimanche de 14h à 18h sur *Radio 21*, puis en télévision également) en matière de numérique et d’internet et accueillit une chronique jeu vidéo régulière (poursuivie après Stefan Champailier par Gilles Banneux d’août 2001 à août 2005, qui est aussi pour sa part enseignant à l’Académie royale des Beaux-Arts de Liège). L’écosystème belge autour du jeu vidéo existe, mais il n’est pas très grand : il n’est donc pas rare d’occuper plusieurs positions. On retrouve cette caractéristique dans d’autres milieux culturels, dans le domaine des lettres notamment.

Les médias spécialisés en jeux vidéo sont rares en Belgique : la presse magazine est avant tout française et néerlandaise. Mais il existe des publications proches du fanzinat, comme *Acacia*, une revue d’un club Atari de Bruxelles autour de 1988, ou encore les différentes revues fédérant la communauté du DAI (*DAInamic*, néerlandophone, 37 numéros de 1980 à 1986; *DAIClic*, francophone, 17 numéros de 1982 à 1988; ou encore *Octet*, revue liégeoise du début des années 1980). Jean Gréban, cité plus haut, a aussi été l’éditeur (et le principal rédacteur) de *Serial Player*, un magazine publié de 2001 à 2006 à raison de 5 numéros par an et distribué gratuitement dans différents magasins spécialisés. Le tirage s’élevait à 20 000 exemplaires, ce qui en fait sans doute l’un des magazines les plus diffusés en Belgique. Ces initiatives ponctuelles ne peuvent pas contrebalancer l’hégémonie journalistique spécialisée de nos voisins limitrophes<sup>7</sup>, mais permettent de repérer et de documenter des traces de pratiques originales du jeu vidéo. De la même manière, ces mêmes traces de pratiques de jeu pouvaient être repérées sur un site comme *Parano.be*, sorte de réseau social avant la lettre nécessitant de « jouer le jeu » : il s’agissait d’un site web lancé par Jean-Charles Nadé en 2003, héritier de l’esprit des BBS (*Bulletin Board Systems*) des années 1990, fonctionnant sur la cooptation et s’inspirant dans son fonctionnement des règles du jeu de rôle cyberpunk *Paranoia* (West End Games, 1984). L’exemple est révélateur d’un type de sociabilité liée au jeu, car il est en partie réflexif, utilisant explicitement des règles de jeu pour structurer une sociabilité notamment autour du jeu. Il était aussi à l’époque un lieu d’informations sur les nouvelles technologies.

Enfin, un dernier lieu devrait être exploré : les rencontres autour du jeu compétitif ou esport. Avant le jeu via internet, les LANs compétitives ou les

---

7. Sur le sujet, voir le livre collectif édité par BLANCHET, AMMOUCHE, DOZO et TRICLOT (2022).

tournois autour de simulation de football (comme *Pro Evolution Soccer* au début des années 2000) ont existé de manière éphémère dans différents endroits du pays. Un travail spécifique sur ces événements permettrait de les connecter aux acteurs gravitant autour du jeu vidéo en Belgique.

## 2.8. Ouverture

Ces quelques étapes ne constituent pas le seul itinéraire possible : pour filer la métaphore de l'introduction, bien des îles furent oubliées lors de ce tour d'horizon. Chaque zone émergée recèle de nombreuses pépites; le butin final ne passera que par l'établissement d'une carte aux trésors, qui demandera encore de nombreuses recherches pour être dessinée. On peut citer par exemple le domaine des jeux web développés en Flash, dont certains gros succès francophones comme *MonZoo.net* de VirtualGamesSC. Certains employés et prestataires de cette structure française, particulièrement active de 2004 à 2009 (et radiée du registre du commerce et des sociétés de Bordeaux en 2012), vivaient à l'époque en Belgique. Est-ce du jeu vidéo en Belgique? La question mérite d'être soulevée. Elle trouve des échos dans la situation contemporaine d'Appeal Studios, qui fait maintenant partie de THQ Nordic. Pour expliquer un loisir globalisé, les frontières politiques ne permettent pas réellement de rendre compte d'une situation entrepreneuriale — et donc humaine — généralement complexe. Notre parti pris a été de nous intéresser aux pratiques de production et de consommation géographiquement situées, mais ces pratiques doivent trouver un écho dans un réseau de pratiques plus larges pour en comprendre la portée. On en revient au modèle du réseau international, multipliant les nœuds et les connexions entre ces nœuds.

## 3. EN RÉSUMÉ

- L'histoire du jeu vidéo en Belgique est encore mal connue; les recherches sur le sujet ont commencé mais aucun grand récit totalisant n'existe.
- En première hypothèse, on peut proposer une lecture de ces fragments d'histoire en mettant en avant le caractère expérimental du développement de jeux vidéo en Belgique : l'expérimentation matérielle est couplée à des développements logiciels visant à mettre à l'épreuve ce matériel.
- Deux studios servent de matrices à la structuration de l'écosystème des deux côtés de la frontière linguistique : Appeal Studios (et son histoire) du côté wallon; Larian Studios du côté flamand.
- Une machine belge a existé au début des années 1980 : le DAI. Le soutien communautaire dont elle a bénéficié correspond à la forme de sociabilité

privilegiée en Belgique dans les premiers temps du jeu vidéo domestique : le club ou l'association. Ensuite, d'autres lieux de sociabilité pour passionnés voient le jour, notamment via des sites web (*parano.be*), ou pour la communauté des développeurs et apprentis développeurs (Brotaru, *Apéros du jeu vidéo*).

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour avoir une vue panoramique contemporaine de l'écosystème de productions de jeux vidéo en Belgique, on pourra se reporter au site de la WALGA (<https://www.walga.be/>), à celui de la FLEGA (<https://www.flega.be/>), et à l'initiative collaborative du *Belgian Game Wiki* (<https://wiki.belgiangames.be/>).

#### 5. LUDOGRAPHIE

*Outcast* (1999), APPEAL STUDIOS, Infogrames.

*Epistory Typing Chronicle* (2015), FISHING CACTUS, Fishing Cactus.

*Faeria* (2017), ABRAKAM, Versus Evil.

*Divinity: Original Sin II* (2017), LARIAN STUDIO, Larian Studio.

#### 6. BIBLIOGRAPHIE

AUDUREAU W. (2014), *Pong et la mondialisation*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A. (2010), *Des pixels à Hollywood*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A., AMMOUCHE S., DOZO B.-O., TRICLOT M. (éd.) (2002), *Lire les magazines de jeux vidéo. Couverture(s) de la presse spécialisée française*, Liège, Presses universitaires de Liège (Jeu/Play/Spiel, 5).

DONOVAN T. (2010), *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant.

D'UDEKEM-GEVERS M. (2011), *La Machine mathématique IRSIA-FNRS (1946–1962)*, Bruxelles, Académie royale de Belgique, Mémoires de la classe des Sciences, vol. 33.

HERMAN L. (1994), *Phoenix: The Fall & Rise of Video Games*, Rolenta Press.

HERZ J.C. (1997), *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Mind*, Little, Brown and Company.

HUREL P.-Y. (2020), « Le DAI dans Tilt : Ce que raconte un corpus restreint », dans *Carnet de jeu! Jeu vidéo et amateurisme*, blog de recherche de Pierre-Yves Hurel, 22 octobre 2020, révision le 6 juillet 2021, <https://carnetdejeu.wordpress.com/2020/10/22/le-dai-dans-tilt/>

- HUREL P.-Y. (2021), « Le “DAI-isme” à travers le temps : Comprendre, bidouiller et balader sa machine », conférence présentée à la Journée d'étude *Epitech Research x Liège Game Lab*, Paris, France, 6 décembre 2021, <https://hdl.handle.net/2268/265855>.
- ICHBIAH D. (2011), *La Saga des jeux vidéo*, 5<sup>e</sup> éd., Toulouse, Pix'n Love.
- KENT S. (2001), *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon*.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2003), *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal & Kingston—London—Ithaca, McGill-Queen's University Press.
- ŠVELCH J. (2018), *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, Cambridge, MIT Press.
- VAN BURNHAM (2001), *Supercade: A Visual History of the Videogame Age*, Cambridge, MIT Press.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2007), *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Greenwood.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2012), *Before the Crash*, Detroit, Wayne State University Press.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2015), *Video Games Around the World*, Cambridge, MIT Press.





# Panorama historique du développement des jeux vidéo en Suisse

Yannick ROCHAT

Université de Lausanne

David JAVET

Université de Lausanne

## 1. INTRODUCTION

Peuplée d'environ 8,5 millions d'habitants et habitantes, la Suisse est un pays fédéraliste de taille modeste possédant quatre langues nationales, ce qui implique à l'échelle de son territoire plusieurs contextes de création et de commercialisation des jeux vidéo. Elle compte deux écoles polytechniques ainsi qu'une dizaine d'universités publiques, condition propice à l'apparition de jeux vidéo comme nous l'indique la recherche (Triclot, 2011; Newman, 2017; Blanchet et Montagnon, 2020). De plus, la Suisse voit dans les années 1970 la création de deux familles d'ordinateurs sur son territoire (Smaky et Lilith). Avec l'arrivée de la micro-informatique dans les années 1980, de nombreux foyers, bureaux et écoles sont désormais équipés d'ordinateurs. Les premiers jeux vidéo suisses sont à chercher autant du côté de ces plateformes locales que de plateformes internationales (ordinateurs Amiga, Atari et Commodore). Les années 1990 voient arriver internet, le CD-rom (qui permet de stocker environ cent fois plus d'information qu'une disquette) et la technologie *Flash* (Macromedia, 1996) puis, dès les années 2000, la vente dématérialisée de jeux vidéo et un accès facilité aux outils de création. La diversité des types de plateformes accueillant des jeux vidéo évolue et l'éventail des pratiques se modifie, notamment en matière de jeu mobile (smartphones, tablettes). Les différentes histoires locales du jeu vidéo en Europe nous montrent que ce processus est partagé dans les grandes lignes par de nombreux contextes nationaux. Dès lors, dans ce chapitre, nous ne désirons

pas proposer une histoire synthétique du jeu vidéo en Suisse, qui sera sur de nombreux points similaire à celles de pays de même taille. Nous souhaitons en lieu et place insister sur des exemples qui en éclairent les spécificités socio-économico-industrielles : en fonction des paliers décrits plus haut liés à des évolutions technologiques, quels jeux vidéo furent créés en Suisse, et quels furent leurs contextes de production ?

## 2. ÉTUDE

Sur la base des connaissances actuelles, nous présentons un panorama historique du développement de jeux vidéo en Suisse divisé en quatre périodes. Dans un premier temps, des jeux vidéo sont conçus dans les universités. Puis, dans les années 1980, la micro-informatique rend le développement accessible à un public plus large. Dans cette seconde période, on apprend à manipuler du code source de jeux vidéo et autres programmes en recopiant et modifiant des listings lus dans les magazines. Il n'est pas rare d'apprendre les bases de la programmation informatique à l'école. Avec la démocratisation de l'accès à internet dans le courant des années 1990, puis au tournant du millénaire, on se situe dans une troisième période pendant laquelle la distribution de jeux se trouve facilitée. Il n'est plus nécessaire de passer par des envois postaux ou des connexions téléphoniques coûteuses ; on accède plus aisément à des informations liées au développement de jeux vidéo et il est désormais possible de mettre à disposition des jeux vidéo jouables directement dans un navigateur grâce à la technologie *Flash*. Pour clôturer, nous faisons débiter la quatrième période, celle dans laquelle nous nous trouvons, en 2007 avec le lancement de l'App store d'Apple qui va révolutionner la distribution de jeux vidéo, trois ans après l'ouverture en 2004 de la première formation en *game design* du pays (Zürcher Hochschule der Kunst), et deux ans avant le lancement en 2010 d'un programme de subventionnement de la création de jeux vidéo par la Confédération helvétique (Game Culture).

### 2.1. *Des labos aux corpos (1970–1980)*

Dans leur ouvrage, Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon (2020) montrent toute la difficulté de remonter la piste des jeux vidéo issus des milieux universitaires dans les années 1960 et 1970, voire avant, et de retrouver leurs auteurs et auteures. En Suisse, un travail de recherche historique systématique reste à mener et nos connaissances se limitent à certains pointages effectués avec les années en fonction d'activités de recherche et de médiation. En l'occurrence, la figure du professeur de l'EPFL Jean-Daniel Nicoud se révèle

centrale : à la tête d'un laboratoire de micro-informatique, celui-ci ne programmait pas de jeux vidéo mais forma de nombreux étudiants à l'informatique à l'aide de ceux-ci dès les années 1960. À ce propos, on le voit en 1979 dans un reportage de la télévision publique suisse jouant à un jeu du serpent avec l'un de ses assistants (Barde, 1979). Quand le journaliste lui demande si « c'est pas un peu futile de jouer à des jeux électroniques? », il répond « certainement pas, dans la mesure où on apprend beaucoup de choses en faisant ces jeux ». Quelques jeux de cette époque, programmés par des étudiants, ont été retrouvés, ce qui les place parmi les plus anciens jeux vidéo suisses connus. Ceux-ci étaient conçus sans objectif de distribution à large échelle, ni de commercialisation. On découvre dans la liste qu'il s'agit le plus souvent de réimplémentations de jeux connus (le jeu de la vie, les échecs, le jeu de go, un flipper, etc.). Des jeux vidéo sont aussi développés du côté alémanique, cette fois sur les ordinateurs Lilith. On observe cette même pratique de reprogrammer des jeux connus : un billard, un clone de *Pac-Man*, un jeu de labyrinthe, les échecs, et un jeu d'alunissage. Nous datons l'ensemble de ces premiers jeux vidéo entre la fin des années 1970 et le début des années 1980.

## 2.2. *Pratiques communes et mises en commun (1980–1990)*

Il y a encore un manque de connaissances en Suisse autour des premiers jeux vidéo amateur ou commerciaux développés pendant les années 1980, dans un contexte d'accès accru à l'informatique. Conçues le plus souvent dans un contexte amateur, sur des supports fragiles (disquettes, cassettes), on peut estimer que la majorité des œuvres de l'époque ont été égarées ou perdues. Si cette liste est vouée à croître au gré des programmes de recherche, au moment d'écrire ces lignes, les plus anciens jeux commerciaux connus étaient disponibles sur Commodore 64 (*Robox*, 1986), Amiga (*Ball Raider*, 1987; *Insanity Fight*, 1987; *Crack*, 1988; *Dugger*, 1988), Atari ST (*War Heli*, 1987) et Smaky (*Bong*, 1987; *Mur*, 1987; *Ping*, 1987). À cette époque, les développeurs de jeu vidéo apprennent en autodidacte, dans des clubs, ou en intégrant des groupes au sein de la *demoscene*, une activité communautaire qui consiste à concevoir des programmes informatiques réalisant des prouesses d'animation. Cette activité fut dans de nombreux cas une porte d'entrée vers le développement de jeux vidéo.

La Suisse avait connu lors de la décennie précédente les premières commercialisations de consoles et l'apparition dans les salles de jeux de bornes d'arcade aux côtés de flippers déjà commercialisés des décennies plus tôt. C'est l'époque où apparaissent des questionnements dans la presse autour de

l'impact des jeux vidéo sur la société et, plus particulièrement, sur les enfants, les adolescents et les adolescentes. Les articles traitent autant du potentiel des jeux vidéo en matière de développement et d'éducation que de leur impact supposément négatif (addiction, violence, crises d'épilepsie) (Maître, 2022) — des thèmes qui perdurent encore de nos jours.

#### La franchise *Blupi* (1988–2003)

Les ordinateurs suisses Smaky accueillent en 1988 un premier jeu vidéo *Blupi*, *Blupi à la maison*. Ce bonhomme ovoïde et jaune, mascotte de l'entreprise Epsitec qui l'utilise pour illustrer ses modes d'emploi, sera par la suite le héros d'une dizaine de jeux vidéo. Ce jeu initial de la franchise est conçu par Daniel Roux pour inviter ses enfants à interagir avec un ordinateur : chaque touche du clavier lance une animation différente, en lien avec la lettre concernée. D'abord conçu pour un usage familial, les jeux de la franchise se verront distribués en période de Noël par Epsitec aux clients de l'entreprise. Ce n'est que plus tard, lorsque les jeux seront développés pour les systèmes d'exploitation DOS et Windows, que les jeux *Blupi* seront traduits dans des dizaines de langues et commercialisés à travers le monde.

Cette série de jeux et leur contexte créatif rappellent des étapes communes au développement de nombreux jeux vidéo, à l'époque comme aujourd'hui. Entre autres :

- ils sont développés tout d'abord sans portée commerciale, dans un but éducatif;
- ils servent de terrain d'expérimentation pour leur auteur;
- des lignes de code d'un jeu sont réutilisées dans les jeux suivants;
- les mécaniques dans ces jeux sont inspirées des succès de l'époque.

### 2.3. Mises en réseau (1990–2000)

Avec l'arrivée d'internet, la visibilité et les modes de diffusion des jeux vidéo changent. *GLtron* (Andreas Umbach, 1999), sorti en 1999 au bénéfice d'une licence libre et distribué en téléchargement depuis un site Web, est toujours disponible et maintenu aujourd'hui : il est désormais possible de toucher une vaste audience sans passer par un éditeur. En parallèle, plusieurs acteurs développent en Suisse des jeux vidéo jouables directement dans le navigateur, tel *Catch the Sperm* (Phenomeia AG CH, 2001). Cependant, la production de jeux vidéo en Suisse tourne semble-t-il au ralenti. À cette époque, commercialiser un jeu vidéo est une entreprise difficile : si la plateforme de vente de jeux dématérialisés *Steam* rencontre le succès, elle n'est pas ouverte aux productions externes comme c'est le cas aujourd'hui. C'est dans ce contexte que de nombreux studios vont se diriger dès 2007 vers iOS, le système

d'exploitation des iPods et iPhones, et sortir des jeux moins coûteux en termes de production et de distribution.

#### La série des *Farming Simulator* (2008–)

En janvier 2020, un article du site américain d'actualité informatique *VentureBeat* se penche sur le succès discret de la franchise vidéoludique d'exploitation agricole *Farming Simulator*. Démarrée en 2009 et avec plus d'une dizaine de titres portant son nom aujourd'hui, la série totalise au moment de la publication de l'article plus de 25 millions de copies vendues et plus de 90 millions de téléchargements sur mobile. La maison-mère, GIANTS Software, en charge du développement de la série, est basée à Schlieren dans le canton de Zürich, avant que l'entreprise n'ouvre des bureaux à Erlangen en Allemagne et à Brno en République Tchèque. Dès 2013, la série est éditée par Focus Home Interactive, société française basée à Paris. Bien qu'originaire de l'écosystème PC, la série se déploie au fil du temps sur de très nombreux supports de jeu : *Farming Simulator 16* est par exemple distribué sur iOS, Windows phone, Android, Kindle Fire et PS Vita, alors que *Farming Simulator 19* sort sur Windows, Mac, PS4 et XboxOne et est un des premiers jeux à rejoindre le catalogue Google Stadia.

Les cofondateurs de GIANTS Software, Stefan Geiger (CTO) et Christian Ammann (CEO), sont tous deux titulaires d'un master en Informatique issu d'une haute école suisse : Geiger de l'EPF Zürich et Ammann de l'université de Berne. Christian Ammann occupe un poste de Senior Software Engineer chez Sony en 2006 puis chez Nvidia à Zürich dès 2008 (et jusqu'en 2010), l'année de la fondation de GIANTS Software et peu avant la sortie en janvier 2009 de *Landwirtschafts-Simulator 2008*. Ce premier opus de la future franchise se vendra à 150 000 exemplaires sur PC. La majorité des ventes est faite sur le marché européen. On notera l'arrivée dès les débuts du studio de Thomas Frey (*creative director*) et de Renzo Thönen (*technical artist*), tous deux alumni de la première volée de la première formation en *game design* du pays, créée en 2005 à la haute école d'Art de Zürich (ZHdK).

#### 2.4. Formation et consolidation (2010–2020)

Un rapport d'enquête et une analyse sectorielle mandatés par la Swiss Game Developers Association (SGDA) auprès de Michael H. Quade de la haute école spécialisée de la Suisse du Nord-Ouest (FHNW) nous apprend que le nombre de structures de développement de jeu vidéo en Suisse a été multipliée par cinq en dix ans : estimés à 25 en 2008, on en compte environ 130 en 2018 (Conseil Fédéral, 2019). Selon la même enquête, en 2019 l'industrie du jeu vidéo en Suisse dénombre 592 places de travail, parmi lesquelles 25% sont attribuées à des femmes.

Cette forte croissance se justifie par des facteurs multiples, parmi lesquels on note principalement le lancement et la pérennisation d'un programme national de soutien au secteur du jeu vidéo ainsi que l'arrivée sur le marché des premières volées d' alumni en provenance de nouvelles formations dédiées notamment au *game design*, au *game programming* ou au *game art* dans certaines hautes écoles d'art (ZHdK à Zürich, HEAD à Genève) et écoles privées (Ceruleum à Lausanne, EPAC à Saxon, Les maîtres du monde à Nyon et SAE Institute à Zürich et Genève). Certains d'entre eux s'expatrient dans des régions où l'industrie vidéoludique est plus développée, à l'instar du zurichois Daniel Lutz, titulaire en 2009 d'un *bachelor en game design* de la ZHdK qui participe au développement des jeux mobile *Hitman GO* (2014) et *Lara Croft GO* (2015) en tant que directeur créatif pour le compte de Square Enix à Montréal. Un grand nombre de diplômés décident de rester en Suisse et de contribuer à la structuration d'une industrie locale dont les pôles principaux se situent autour de l'arc lémanique pour la région francophone (Genève-Lausanne) et à Zürich pour la région germanophone. On citera à titre d'exemple le cas de la *game designer* Marion Bareil, titulaire en 2013 d'un master en Media design de la HEAD, qui co-fonde en 2015 Tourmaline Studio, une structure basée en région genevoise.

Précisons également que ce fort renforcement d'une scène créative et industrielle suisse durant les années 2010 est au bénéfice d'une amélioration exponentielle de la visibilité publique du jeu vidéo et d'un processus de légitimation culturelle et académique de la création vidéoludique et de son étude. Grâce à la tenue de nombreuses expositions et à l'apparition de différents festivals donnant une place prépondérante aux créations suisses — le Ludicious Zurich Game Festival et le Numerik Games Festival notamment — la presse suisse a pu petit à petit transformer son regard et son approche du médium vidéoludique.

#### *Mundaun* : les imaginaires suisses face au marché international

Sorti en 2021, *Mundaun* du studio Hidden Fields présente un exemple tout à fait singulier de diffusion à échelle internationale d'un imaginaire local suisse. Édité par la structure californienne MWM Interactive, division jeu du groupe MWM spécialisé dans la production cinématographique, *Mundaun* sort sur les consoles de salon ainsi que sur PC. Le jeu est majoritairement créé par le Lucernois Michel Ziegler, qui y déploie une technique de transfert de dessins réalisés sur papier au crayon graphite et appliqués à des modèles 3D, créant ainsi des textures uniques. Son récit se situe dans les Alpes suisses et met en scène un territoire de jeu évocateur des espaces helvètes — bunker militaire dissimulé dans la montagne, car postal, chalets, etc. Le temps du jeu est divisé

entre des instants d'exploration bucolique mobilisant le sublime des espaces montagnards et des séquences horribles inspirées par le folklore et les croyances locales. Ziegler inscrit d'ailleurs son jeu à la suite de la nouvelle *L'Araignée noire* (*Die Schwarze Spinne*, 1842) de l'auteur suisse Jeremias Gotthelf, avec laquelle *Mundaun* partage de nombreux éléments thématiques et allégoriques. Précisons encore que *Mundaun* est intégralement doublé en romanche, quatrième langue nationale suisse, parlée par environ 60 000 personnes dans le canton des Grisons, en Suisse orientale.

Tous ces éléments font du succès critique international de *Mundaun* un cas emblématique de réinscription d'une œuvre résolument locale dans une logique internationale de diffusion et de réception des imaginaires suisses.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les premiers jeux vidéo identifiés apparaissent dans des contextes universitaires.
- Dans les années 1980, les micro-ordinateurs permettent à de nombreuses personnes de créer leurs propres jeux. Quelques-uns connaissent des sorties commerciales.
- Au tournant des années 1990, la *demoscene* sert parfois de porte d'entrée dans la création vidéoludique.
- À la fin des années 1990, la technologie *Flash* est un tremplin pour plusieurs studios. Des jeux praticables dans le navigateur sont produits par des médias pour accompagner des événements sportifs, ou par le gouvernement dans un but de prévention.
- Dans les années 2000, de nombreux studios suisses connaissent le succès en proposant des jeux pour iOS, puis pour Android.
- Dans les années 2010, la production de jeux vidéo suisses connaît une forte croissance grâce à la création dans le pays de plusieurs filières en *game design* ou médias interactifs, au soutien de la confédération, à l'ouverture du magasin en ligne *Steam*, à la création de la plateforme de distribution *itch.io*, et globalement à un accès facilité à des outils de création performants.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Un ouvrage présentant un travail de terrain à la rencontre des clients et clientes des salles de jeux (flippers, bornes d'arcade, etc.) de la ville de Genève, au milieu des années 1980 :

DELESSERT Y. et LIBOIS J. (1985), *Same Player Shoots Again : Étude sur les salles de jeux à Genève*, Éditions IES, (Annales du centre de recherche Sociale, 20).

Une série de textes produits sur l'histoire ou l'actualité de la production de jeux vidéo en Suisse :

PELLET M. et JAVET D. (2015), « Switzerland », in WOLF M.J.P. (éd.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 535–543.

JAVET D. et ROCHAT Y. (2017), « Jeux vidéo suisses : État des lieux (2012–2017) », in *CultureEnJeu*, n° 54, p. 6–7, <https://wp.unil.ch/gamelab/2017/04/jeux-video-suisses-etat-des-lieux-2012-2017/>.

JAVET D. (2018), « Floppy Disk (Joël Lauener, 2017) : L'Histoire du jeu vidéo en Suisse dans une disquette », in *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 39, p. 128–135, <https://journals.openedition.org/decadrages/1360>.

JAVET D. et PELLET M. (2021), « Switzerland », in WOLF M.J.P. (éd.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2<sup>e</sup> édition, Santa Barbara, ABC-CLIO, p. 1020–1022.

En 2018, le Conseil fédéral présente au parlement un rapport passant en revue l'état de l'industrie vidéoludique en Suisse, suivi de perspectives de développement. Ce rapport comporte des données statistiques, de nombreux exemples de jeux et entreprises, et offre un état des lieux des instruments de soutien mis en place avec les années :

CONSEIL FÉDÉRAL (2018), *Les Jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement. Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015*, <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/51747.pdf>.

Dans cette série de trois billets de blog en allemand, René Bauer et Beat Suter explorent les contextes de création de jeux vidéo entre la popularisation de la micro-informatique (fin des années 1980) et la période qui précède l'arrivée d'internet dans les foyers (début des années 1990). Ces textes se basent sur des archives des médias (presse, télévision) pour décrire cette période de relative démocratisation de l'accès à la production et à la diffusion de jeux vidéo :

BAUER R. et SUTER B. (2021), « Anfänge des Schweizer Game Designs », in *Spiel-Kultur-Wissenschaft*,

Première partie, *Nerds, Freaks und ihre Communities*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2923>;

Deuxième partie, *Home Computer — Die 8-Bit Welle*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2957>;

Troisième partie, *Atari/Amiga-Cracker und Demoscene*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2977>.



Un état des lieux des articles de presse sur le jeu vidéo en Suisse, en particulier sur les conditions de leur réception. Il met en évidence que les thèmes abordés à l'époque sont globalement les mêmes qu'aujourd'hui (effets positifs et négatifs sur le développement de l'enfant, présence de violence graphique, questions d'addiction, etc.).

MAÎTRE A. (2022), « Entre dénonciation et éloge de la “Nintendomanie” : Le Traitement des jeux vidéo dans la presse généraliste romande durant les années 1990 », in KRICHANE S., PANTE I. et ROCHAT Y. (éd.), *Penser (avec) la culture vidéoludique — Discours, pratique, pédagogie*, Presses universitaires de Liège.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Traps 'n' Treasures* (1993), ROMAN WERNER, Starbyte Software, Krisalis Software, *Amiga*.

De nombreux différends avec l'éditeur allemand Starbyte (et une sortie lancée durant sa mise en faillite) ont fait du jeu d'aventure *Traps 'n' Treasures* un cas d'école des logiques du développement semi-professionnel et autodidacte à la fin des années 1980 et au début des années 1990.

*The Firm* (2014), SUNNYSIDE GAMES, *iOS, Android*.

Développé par le studio lausannois Sunnyside Games, *The Firm* est un jeu de rapidité minimaliste à succès sorti sur téléphone portable qui nous met dans la peau d'un trader. En tant que satire du monde de la finance et des logiques néolibérales, la boucle de jeu se termine inexorablement par la surcharge de l'avatar, qui conduit à son suicide par défenestration.

*Late Shift* (2017), CTRLMOVIE, Wales Interactive, *Windows, Mac OS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch*. Réalisé par Tobias Weber.

Filmé en prises de vue réelles, *Late Shift* est un film interactif proposant de nombreux embranchements : régulièrement, quand un personnage hésite à l'écran, il s'agit pour les spectateurs et spectatrices de voter avec une manette ou leur téléphone pour décider de la prochaine action.

*Unrailed!* (2019), INDOOR ASTRONAUT, Daedalic Entertainment GmbH, *Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch*.

Jeu multijoueur coopératif conçu sur la base d'un projet d'étudiants réalisé au sein du Game Programming Laboratory (Sumner *et al.*, 2008), *Unrailed!* conjugue simulation ferroviaire, jeu de gestion et *couch gaming*. Un exemple parlant d'étudiants intégrés ensuite dans la vie professionnelle.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- BARDE P. (1979), « Dimensions », in *Radio Télévision Suisse* (anc. Télévision Suisse Romande), 21 mars, <https://www.rts.ch/archives/tv/culture/dimensions/12068464-lancetre-du-jeu-video.html>.
- BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love Éditions.
- CONSEIL FÉDÉRAL (2019), *Message concernant l'encouragement de la culture pour la période de 2021 à 2024 (message culture). Rapport explicatif destiné à la consultation*, 29 mai, <https://www.newsadmin.ch/newsd/message/attachments/57190.pdf>.
- GENNER S. (2020), « Qui est Daniel Lutz, le pionnier suisse du jeu vidéo ? », in *RTS info*, 7 février, [https://www.swissinfo.ch/fre/pionniers-suisse-du-num%C3%A9rique--s%C3%A9rie-\\_qui-est-daniel-lutz--le-pionnier-suisse-du-jeu-vid%C3%A9o-/45540868](https://www.swissinfo.ch/fre/pionniers-suisse-du-num%C3%A9rique--s%C3%A9rie-_qui-est-daniel-lutz--le-pionnier-suisse-du-jeu-vid%C3%A9o-/45540868).
- NEWMAN M.Z. (2017), *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*, MIT Press.
- SUMNER R.W., THUREY N. et GROSS M. (2008), « The ETH Game Programming Laboratory: A Capstone for Computer Science and Visual Computing », in *Proceedings of the 3rd International Conference on Game Development in Computer Science Education*, Association for Computing Machinery, p. 46–50.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La découverte.
- VENTUREBEAT STAFF (2020), « Giants Software on the Quiet, Surprising Success of Farming Simulator », in *VentureBeat*, 10 janvier, <https://venturebeat.com/2020/01/10/giants-software-on-the-quiet-surprising-success-of-farming-simulator/>.

# Développements à l'international



# Afrique

Isabelle ARVERS

Site NCUBE

Prosearium.net

## 1. INTRODUCTION

L'exportation de contenu créatif africain vers le reste du monde est en hausse. La musique afrobeats est récompensée sur la scène mondiale et Netflix augmente ses investissements dans le contenu vidéo produit en Afrique. Des festivals internationaux tels que les Oscars et le festival d'Annecy ont récemment délégué des contenus africains qui ont retenu l'attention. De même, la représentation des Africains dans les jeux vidéo en tant que consommateurs, personnages et développeurs suscite un intérêt croissant à l'échelle mondiale. Une étude comparative menée par le National Center for Biotechnology Information sur les jeux mobiles dans le monde a indiqué que les jeux sur smartphone comme forme de divertissement représentent 24% en Afrique.

La start-up de jeux Carry1st a levé 2,5 millions de dollars grâce à CRE Venture Capital, ce qui porte son capital-risque à 4 millions de dollars que Carry1st va employer à soutenir et investir dans l'édition de jeux vidéo en Afrique.

Les jeux vidéo sont un marché en pleine croissance en Afrique aujourd'hui, et des start-ups fleurissent à travers le continent pour produire des jeux avec des thèmes africains. L'émergence de jeux développés localement permet à de nouvelles voix de s'emparer du médium avec un intérêt croissant pour les histoires de jeux créées par des développeurs africains.

En effet, l'existence de petits studios de jeux indépendants offre une nouvelle opportunité aux développeurs de créer des jeux qui reflètent les préférences culturelles locales et de fournir un contenu pertinent pour des utilisateurs qui n'auraient peut-être pas l'occasion d'en profiter autrement. L'augmentation de la demande de jeux sur smartphone et d'internet de la part des consommateurs a attiré l'attention sur les jeux de compétition par

le biais du sport. Il existe une communauté africaine de jeux de combat en plein essor qui rivalise avec les meilleurs joueurs du monde. En outre, la prolifération des smartphones a également créé un marché de niche intéressant pour les sports électroniques sur mobile avec des jeux comme *Counter-Strike GO*. La croissance des opportunités dans le développement de jeux en Afrique, cependant, profite généralement surtout aux hommes de l'industrie. Les femmes africaines ne représentent qu'une infime partie de l'industrie, bien que des efforts récents tels que *prosearium.net*, qui vise à réunir 1000 femmes africaines et leurs contributions aux jeux vidéo d'ici 2030, s'efforcent de combler ce fossé entre les sexes.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. Formation aux jeux vidéo

L'offre de formations au jeu vidéo est encore assez disparate sur le continent africain où l'Afrique du Sud fait figure de continent à l'intérieur du continent. L'université de Cape Town propose un diplôme en développement informatique de jeux vidéo. The Wits School of the Arts réunit les aspects créatifs et techniques de la création de jeux dans le cadre de ses diplômes BA Digital Arts ou du BEngSc Digital Arts.

Le Sénégal vient de se doter, grâce à un partenariat avec Unity en 2019, de la première formation à la conception de jeux en Afrique de l'Ouest : l'Africa Game Coding School. Depuis, l'entreprise Gatices Technologies propose des formations au développement et au *game design* en ligne et en présentiel. Au Nigéria et au Ghana, aucune formation n'est proposée en université, si bien que les formations doivent la plupart du temps être promulguées par les studios de jeu vidéo en interne. Le studio Leti Arts à Accra au Ghana a formé plus de 300 personnes depuis sa création et le studio Maliyo à Lagos au Nigéria, propose régulièrement des formations de développeurs et de *game designers*. En 2021, EPIC Games propose African Game Dev, une formation de 6 mois au moteur de jeu *Unreal*, en partenariat avec l'école tunisienne 3D NetInfo, des équipes de développeurs et de *game designers* venant de l'ensemble du continent sont formés.

Le Kenya se démarque en Afrique de l'Est par la création en 2019 d'une seconde formation au jeu vidéo dispensée par l'ADMI (African Digital Media Institute) en partenariat avec l'école française Rubika pour la conception de jeux 2D et 3D. Elle vient compléter l'offre de formation au jeu vidéo offerte par l'université technologique du Kenya à Nairobi.

En règle générale, la plupart des développeurs sont autodidactes ou sont formés à l'étranger. Beaucoup se forment pendant la création d'un jeu, par l'intermédiaire d'ateliers dispensés sporadiquement d'un pays à l'autre ou en suivant des formations en ligne.

## 2.2. *Marché local/marché global*

En Afrique du Sud la plupart des studios produisent des jeux pour les marchés internationaux. C'est le cas du jeu *Broforce* du studio Freelives sorti en 2015, mais aussi du jeu *Semblance*, du studio Nyamakop (2018), un *platformer* dans lequel tout se déforme même le protagoniste. Ce sont donc des jeux faits en Afrique mais à destination du marché international. Ici, il n'est pas question comme au Kenya, au Nigéria ou au Ghana de s'adresser à un marché local mais plutôt de gommer les particularités locales afin de ne pas s'aliéner une culture plutôt qu'une autre.

Pour répondre à la demande croissante de divertissement en ligne en Afrique subsaharienne mettant en valeur la culture locale, les studios de jeu indépendant au Nigéria, Kenya et Ghana produisent des jeux qui reflètent les réalités propres à l'Afrique. *Okada Rider* du studio Chop Up est un jeu basé sur les motos de livraison omniprésentes mais à présent illégales dans les rues de Lagos. *Nairobi X* (2015) du studio kenyan Black Division Games est un jeu de tir à la première personne qui nous plonge dans un Nairobi futuriste où les expressions en swahili contribuent à immerger le joueur dans la culture kenyane. Autre jeu mobile de courses de voitures, *RWC* (2020), créé au Ghana par The Dynasto, plonge les joueurs dans Accra en utilisant les *trotro* (minibus collectifs) ou les *keke* (tricycles). D'autres jeux s'inspirent des jeux traditionnels africains, comme *Oware 3D* (2020) du studio Grey Parrot au Ghana qui s'inspire du jeu traditionnel mancala ou comme *Whot King*, le nouveau titre mobile du studio nigérian Maliyo Games, adapté du populaire jeu de cartes ouest-africain *Whot-Waddington*.

## 2.3. *L'Afrique réimaginée par le jeu*

L'émergence de studios indépendants permet de donner une autre représentation du continent et de se réapproprier la narration afin de faire connaître la culture africaine, sa spiritualité, ses racines, ses rites et son histoire précoloniale. Le jeu *Aurion: Legacy of the Kori-Odan* (2016) du studio camerounais Kiro'o est un jeu africain futuriste qui imagine une Afrique non colonisée empreinte de culture locale (les noms des personnages appartiennent à l'ethnie beti du Cameroun), mais aussi d'une vision panafricaine :

l'équipement de combat est Maasai, les tenues sont Yoruba, Tuareg. Leti Arts produit *Africa's Legend Reawakening*, un jeu en ligne massivement multijoueur de type « AAA » conçu pour le marché panafricain de masse, inspiré d'histoires ou d'icônes traditionnelles du folklore africain, à partir d'archétypes de différentes régions d'Afrique. Parmi les personnages figurent Ananse, le dieu de la sagesse d'Afrique de l'Ouest, le roi ShakaZulu, le guerrier d'Afrique du Sud et Pharoah, basé sur les souverains égyptiens.

D'autres jeux se veulent porteurs d'un message de paix comme *Salaam* conçu par le Sud Soudanais Lial Mayen, alors qu'il était encore lui-même dans un camp de réfugiés et qui met le joueur dans la peau d'un réfugié ou encore *Dahalo*, du studio malgache Lomay, un jeu en 3D pour PC qui s'intéresse au phénomène des Dahalos, voleurs de zébus et dont 1% des bénéfices du jeu est dédié à soutenir la population victime des Dahalos.

Pour faire face à différentes contraintes d'infrastructures (internet, coupures d'électricité, etc.), les studios abordent le jeu différemment. En développant des jeux pour mobile qui prennent moins de bande passante (Leti Arts) ou en développant leurs propres plateformes de distribution en ligne (Leti Arts, Ludique Works) ou encore en s'appuyant sur la monétisation liée à la *mobile money* (Gara Store), en plein essor en Afrique.

#### Exemples de jeux en développement à Dakar

Le studio Amanirenas est spécialisé dans le développement de jeux vidéo, le développement d'application VR, la modélisation 3D, l'animation 2D et les films d'animation. Amanirenas était une reine nubienne qui a gagné une guerre de cinq ans contre les Romains. Elle est symbole d'africanité, de bravoure et de détermination. Le studio développe actuellement le jeu *Langaa Buri* ou cachecache en wolof, un jeu d'énigmes en VR (*Virtual Reality*) qui se déroule sur l'île de Gorée aussi appelée île mémoire, car plaque tournante de la traite des esclaves durant le XV<sup>e</sup> et le XIX<sup>e</sup> siècle. *Langaa Buri* est un jeu au cours duquel deux équipes partent à la recherche d'un trésor. Pour parvenir à le trouver, les participants doivent trouver des indices cachés et se plonger dans ce site historique de l'esclavage et de la colonisation. Le directeur artistique Mame Mor Kandji tire habituellement ses sources de Cheikh Anta Diop, Théophile Obenga, Léo Forbenius, Djibril Tamsir Niane et de sa grand-mère de 115 ans. Cette dernière, encore vivante et bien portante, lui relate des histoires que bien peu de gens connaissent et qu'il convient de présenter au public « dans le but de "revisiter et de réhabiliter l'histoire" ».

*Awa*, est un jeu du studio Kayfo, basé à Dakar, imaginé par Julien Herbin après avoir joué à *The Witness* alors qu'il était programmeur à Ubisoft Montréal. Dans ce jeu de puzzle et d'énigmes, l'héroïne Awa est chargée par la déesse de l'ordre de délivrer son village du maléfice des masques diaboliques lancé par



son frère Maïssa, le dieu du chaos. Le *gameplay* lié aux étoiles initialement *designé* par Pierre Pachy en lien avec la cosmogonie dogon, est ensuite repensé pour mieux coller à la culture sénégalaise et s'inspire des divinités du peuple Serere et de leurs savoirs en astronomie et en cosmologie. Awa, personnage imaginé par la scénariste Khadi Diouf, également scénariste de séries d'animation pour Netflix, est « la fille idéale sénégalaise, qui vit au jour le jour et essaye de s'en sortir ». Une fille forte dont les jeunes femmes sénégalaises pourraient avoir envie de s'inspirer, car comme l'explique Khadi Diouf « souvent au Sénégal, c'est la fille qui porte le fardeau sociétal ». Par ce jeu, l'héroïne devra comprendre que pour vivre son futur, il faut d'abord savoir se libérer de son passé.

#### 2.4. Esports en Afrique

Avec une forte population de jeunes et l'augmentation de la connectivité internet via les smartphones, la croissance des consommateurs pour l'industrie du jeu ainsi que leur implication dans les esports était inévitable. Sidick Bakayoko (Côte d'Ivoire), PDG de Paradise Game, en a pris note et a fondé son entreprise avec l'objectif d'être la plus grande communauté de joueurs en Afrique. En 2018, Paradise Game conçoit un Africa Corner à la *Devcom* et à la *Paris Games Week* en 2019 et présente des jeux de divers développeurs africains, notamment des jeux mobiles du Nigeria, du Kenya et de Madagascar. L'Africa Corner met également en avant le populaire jeu de société africain *Mancala* à travers un jeu de société tribal numérique créé en République centrafricaine. Paradise Game promeut simultanément les développeurs de jeux et les jeux africains en combinant les sports électroniques et la présentation de jeux africains. Une autre initiative de Paradise Game est le festival annuel FEJA (Festival de l'électronique et du jeu vidéo d'Abidjan). Pendant ce festival, des développeurs de jeux du monde entier convergent pour parler de sujets liés aux jeux. Des tournois de jeux sont également organisés pendant cet événement, ce qui en fait un point de rencontre intéressant pour les joueurs et les développeurs de jeux.

D'autres initiatives visant à promouvoir les esports prennent forme sur tout le continent. Il existe depuis longtemps des amateurs de jeux de combat qui jouent entre eux ou avec leurs cercles d'amis dans les mêmes villes. Les magasins et les événements où les jeunes pouvaient trouver des coins pour jouer à des jeux sur des consoles telles que *Tekken* (Namco, 1994; 2018 pour sa dernière version mobile) sont un moyen de s'affronter et de voir qui est le meilleur en Zambie. Internet étant devenu plus abordable et plus répandu, ces communautés ont pu trouver d'autres joueurs non seulement dans le pays mais aussi sur tout le continent. La communauté sud-africaine des jeux de

combat (FGC) est une communauté en ligne où les joueurs organisent des matchs en ligne. Des tournois régionaux sont à présent également organisés et les gagnants figurent parmi les meilleurs du monde. Justin Banda, un joueur zambien connu pour avoir remporté le tournoi panafricain de *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios, 2019), est devenu le premier Africain à participer au tournoi international *Evolution Championship Series* aux États-Unis. Au Sénégal, SOLO esports est le premier club de esports sénégalais qui a récemment participé à une compétition internationale en Corée (novembre 2021) et son équipe a terminé dans le top 5.

### 2.5. Les femmes dans le jeu vidéo

Bien qu'actuellement, les femmes se sentent quelque peu exclues de l'industrie des jeux, historiquement, les femmes ont participé à l'industrie depuis les années 1980. Par exemple, en France, un des premiers jeux vidéo *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, conçu et écrit par Chine Lanzmann, a été publié en 1986. Muriel Tramis, une conceptrice de jeux vidéo originaire de la Martinique, fait partie des premières femmes noires impliquées dans l'industrie des jeux. Muriel a récemment été mise en contact avec de jeunes développeurs de jeux africains en tant que mentor pour la *Game Jam* organisée par l'IFAS en 2020 dans le cadre de *Novembre Numérique*, où elle a partagé sa longue histoire dans l'industrie aux jeunes développeurs curieux. À l'échelle mondiale, les femmes font partie des genres sous-représentés dans le développement de jeux. Moins d'un quart des développeurs de jeux s'identifient comme femmes et encore moins comme des femmes noires. Les femmes africaines sont assez absentes de la scène du développement de jeux, alors qu'il existe un grand potentiel pour que des histoires inédites soient portées à la connaissance du public.

Bahiyya Khan est une développeuse de jeux d'Afrique du Sud, surtout connue pour son jeu *After Hours*, qui a remporté le prix de l'Independent Games Festival en 2019. Le jeu utilise la vidéo avec Bahiyya dans le rôle du personnage principal, Lilith Gray, une jeune femme qui a été agressée dans son enfance et qui souffre de troubles de la personnalité. Vous passez une nuit avec Lilith dans sa chambre et apprenez à connaître sa vie en pointant et en cliquant sur la pièce. Le jeu aborde la question des agressions sexuelles, un problème courant chez les femmes en Afrique du Sud.

Les perspectives uniques que les femmes africaines peuvent apporter à des jeux tels que ceux de Bahiyya sont à l'origine de la création de l'initiative Prosearium.net. Cette initiative de Sithe Ncube, de Zambie, vise à

documenter 1000 femmes africaines dans les jeux d'ici 2030 afin d'accroître la visibilité des femmes qui ont contribué à l'industrie du jeu et d'inciter d'autres femmes à participer. À ce jour, 20 interviews de femmes africaines ont été publiées sur le site web, et 100 femmes devraient avoir été interviewées d'ici la fin de 2021. Parmi les femmes interviewées, il y a des vétérans de l'industrie, des amateurs et des nouvelles venues.

Limpho Moeti, originaire d'Afrique du Sud, est actuellement productrice chez Nyamakop. Elle travaille dans l'industrie des jeux depuis plusieurs années et a commencé sa carrière en tant que spécialiste des systèmes administratifs chez Free Lives. Elle a également été directrice de festival Playtopia, un festival art et jeu indépendant à Cape Town. Limpho est intervenue lors de divers événements internationaux pour donner son point de vue sur la narration à travers les jeux et la représentation des Africains dans les jeux.

Le duo kenyan Lydia Mugure et Tabitha Karaba est un autre couple de femmes intéressant mise en valeur dans Prosearium.net. Ces jeunes femmes ont participé à la Sony Talent League avec l'idée de créer un jeu qui raconte une histoire à travers la danse : *Kawia's Adventure*. Lydia et Tabitha sont diplômées en cinéma et théâtre à l'université Kenyatta, au Kenya. Sans expérience préalable, elles ont décidé de transformer l'aventure de Kawia, qui devait initialement être un court métrage en 3D, en un jeu avec l'aide de mentors. Lydia et Tabitha faisaient partie des trois finalistes du concours et ont apporté un point de vue unique sur les récits africains présentés dans les jeux. Le travail de femmes comme Lydia et Tabitha donne un aperçu encourageant de ce que nous pouvons attendre d'un avenir où les femmes africaines pourront participer davantage à l'industrie mondiale des jeux.

### 3. EN RÉSUMÉ

- L'offre de formation est encore assez limitée en Afrique de l'Ouest et en Afrique de l'Est, mais commence à se développer, même si la plupart des développeurs et développeuses doivent se former en ligne ou en interne dans des studios de jeu.
- Un marché en pleine émergence du fait d'une population majoritairement jeune et consommatrice de jeux pour mobiles.
- L'Afrique représente un marché émergent dans le jeu vidéo ce qui permet à des studios de jeux de créer de plus en plus de contenus pour le marché local et le marché international.

- Cette émergence du marché permet à des développeurs africains de se réappropriar la représentation de leur culture et de créer des jeux dans un environnement africain.
- Le marché du esport qui se développe avec une orientation pour les jeux de combat sur mobiles.
- La présence des femmes dans l'industrie du jeu vidéo est encore assez limitée mais en progression grâce à des initiatives comme Prosearium.net.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Une analyse approfondie des tendances qui façonnent l'industrie du divertissement et des médias en Afrique du Sud, au Nigeria, au Kenya, au Ghana et en Tanzanie :

<https://www.pwc.co.za/en/assets/pdf/entertainment-and-media-outlook-2018-2022.pdf>.

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf200/stories-and-studies-of-gaming-in-kenya-rwanda-and-tanzania.pdf>.

Le jeu vidéo en Afrique du Sud

<https://variety.com/2019/gaming/news/the-struggles-of-south-african-indie-game-development-1203166765/>.

L'état du développement du jeu vidéo en Afrique

[https://www.gamasutra.com/view/news/264888/The\\_state\\_of\\_game\\_development\\_in\\_Africa.php](https://www.gamasutra.com/view/news/264888/The_state_of_game_development_in_Africa.php).

L'esport en Afrique

<https://venturebeat.com/2018/08/16/paradise-game-wants-to-create-a-thriving-community-for-african-devs/>.

<https://www.biztechafrika.com/article/paradise-game-launching-feja-3-esports-and-video-g/15121/>.

<https://www.lusakatimes.com/2018/04/10/justin-banda-of-zambia-esports-team-gematrix-wins-k50-000-at-pan-african-mortal-kombat-xl-tournament/>.

<https://www.techtrends.co.zm/meet-team-gematrix-zambias-esports-and-gaming-team/>.

Les femmes dans le jeu vidéo

JANKOWSKI F., « The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993 », in *Games and Culture*, vol. 15, n° 6, <https://doi.org/10.1177/1555412019841954>.

<https://www.mic.com/p/game-developers-conference-2020-report-reveals-developers-attitudes-on-diversity-in-the-industry-21745574>.

<https://prosearium.net/2020/07/07/8-limpho-moeti/>.

<https://prosearium.net/2021/03/31/talking-to-lydia-and-tabitha-of-kawias-adventure/>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Africa's Legend Reawakening* (en développement), LETI ARTS, Ghana. Jeu en ligne massivement multijoueur.

*After Hours* (2019), BAHIYYA KHAN, South Africa, PC.

*Aurion: Legacy of the Kori-Odan* (2016), KIRO'O, Cameroon, PC.

*Awa* (en production), KAYFO, Sénégal, PC, Switch.

*Broforce* (2015), FREELIVES, Afrique du Sud, PC, Console.

*Dahalo* (2020), LOMAY, Madagascar, PC.

*Langaa Buri* (en cours de production), AMANI RENAS, Sénégal, VR.

*Kawia's Adventure* (2021), TEAM EURYDICE, Kenya, PC.

*Nairobi X* (2015), BLACK DIVISION GAMES, Kenya, Android.

*Okada Rider*, CHOP UP, Nigeria, Mobile.

*Oware 3D* (2020), GREY PARROT, Ghana, Mobile.

*RWC* (2020), THE DYNASTO, Ghana, Mobile.

*Semblance* (2018), NYAMAKOP, Afrique du Sud, PC, Switch.

*Salaam* (en développement), JUNUB GAMES, Sud du Niger, Mobile. Développé par Lual Mayen.

*The Witness* (2016), THEKLA INC., Windows. Conçu par Jonathan Blow.

*Whot King* (2020), MALIYO, Nigeria, Mobile.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

BAYECKN R.Y. (2019), « The Emerging African Video Game Industry, an Analysis of the Narratives of Games Developed in Cameroon and Nigeria », in PENIX-TADSEN Ph., *Video Games and the Global South*, ETC Press.

KIRINYA K. (2015), « Africa », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press.



# Amérique du Nord

Dany GUAY-BELANGER

Université de Montréal

Adam LEFLOIC LEBEL

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Carl THERRIEN

Université de Montréal

## 1. INTRODUCTION

Lorsque l'on s'intéresse à l'histoire du jeu vidéo, les États-Unis ont tendance à prendre une place importante dans le discours. En se concentrant sur ce pays et en laissant trop souvent de côté tout un pan d'histoires alternatives et locales, certains récits créent une distorsion dans notre façon de comprendre l'évolution du jeu vidéo ; ils subissent une forme d'américanisation (Donovan, 2010, p. XIII). Par exemple, le célèbre krach qui aurait mis à genou l'industrie en 1983 est souvent raconté en omettant le fait qu'il s'agit d'un événement largement américain ; on mentionne rarement que les pays européens, et plus pertinemment le Mexique et le Canada, n'ont pas été autant affectés (Kent, 2001, p. 278 ; Arsenault, 2017, p. 30 ; S. Tudor, communication personnelle, 2019). Il n'en demeure pas moins que les États-Unis sont un énorme joueur dans le monde du jeu vidéo, tant au niveau de l'industrie que des consommateurs. Impossible d'ignorer l'impact des États-Unis sur le secteur vidéo-ludique : on y retrouve plus de 450 programmes universitaires, 209 équipes de esports collégiales et universitaires, et près de 2000 éditeurs, développeurs et compagnies de matériel informatique (Entertainment Software Association of Canada, 2020). En effet, l'hégémonie des États-Unis sur l'histoire et la culture du jeu est palpable sur le continent nord-américain, mais il ne faut pas négliger pour autant les particularités culturelles et socio-économiques du Canada et du Mexique. Cette entrée sur l'histoire du jeu vidéo en

Amérique du Nord réserve une place de choix aux États-Unis (puisqu'on ne peut pas passer à côté d'une telle influence) tout en relevant plusieurs faits importants sur le Mexique et le Canada afin de souligner l'émergence et les évolutions spécifiques du secteur au sein de ces pays.

L'histoire du jeu vidéo a une forte tendance à se coller sur les avancées technologiques, suivant les démarcations subjectives des générations de consoles qui ont été cristallisées par l'industrie et les médias spécialisés (Therrien, 2019, p. 19–41). Cette division ne rend toutefois pas justice à la complexité de l'histoire du jeu et son évolution. Une description axée sur les avancées technologiques écarte une part du contexte de l'époque et une panoplie de facteurs qui contribuent à l'émergence et à l'évolution d'un média (Kline, 2003, p. 80; Huhtamo, 2005).

Pour notre part, nous profiterons de la forte influence du marché et de la culture américaine pour tisser des liens avec le Canada et le Mexique, de part et d'autre des frontières des États-Unis. Cette approche est particulièrement utile puisque l'histoire du jeu vidéo dans ces deux pays est moins étudiée et répertoriée, particulièrement au Mexique<sup>1</sup>.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Expérimentation et hacking*

Les fondations du jeu vidéo ont été établies de manière indirecte, par le biais d'expérimentations en informatique qui n'envisageaient pas encore le développement d'une industrie du divertissement majeure. Que ce soit pour redorer l'image d'appareils utilisés pour la recherche nucléaire ou pour relever un défi technique en détournant les fonctions des ordinateurs réservés aux campus, ces fondateurs et fondatrices ont marqué l'histoire par leurs prouesses informatiques. William Higinbotham expose une de ces expérimentations en 1958 lors des journées portes ouvertes du Brookhaven National Laboratory, un centre de recherche gouvernemental (Nitsche, 2016, p. 103; Donovan, 2010, p. 8–9; Smith, 2020, p. 40). Sans chercher à catégoriser un jeu comme étant le « premier » (Huhtamo, 2005), *Tennis for Two* demeure une œuvre importante qui démontre le potentiel des ordinateurs pour le divertissement.

---

1. Nous avons malheureusement trouvé très peu de ressources sur le Mexique, du moins dans le monde francophone et anglophone. En fait, la majorité de ce que nous avons inclus sur ce pays vient d'un chapitre rédigé par Humberto Cervera et Jacinto Quesnel dans la collection *Video Games Around the World*, dirigé par Mark J.P. Wolf (2015, p. 345–358).



### *Spacewar!*



Quelques années plus tard en 1962, dans les locaux du MIT, Steve Russell travaille sur un jeu interactif de combat spatial avec un groupe de jeunes *hackers*<sup>2</sup> dans le but de pousser les capacités du mini-ordinateur PDP-1 (Monnens et Goldberg, 2015 ; Donovan, 2010, p. 10). *Spacewar!* place deux joueurs en face à face aux commandes d'une navette inspirée des œuvres de science-fiction qu'affectionnent ses créateurs. Le jeu se voit tranquillement partagé à travers le réseau universitaire, se faisant modifier et améliorer et, du même coup, touchant et inspirant de futurs créateurs et futures créatrices.

En 1975, inspiré par le logiciel de psychothérapie virtuelle *ELIZA* (Weizenbaum J., 1964–1966), Will Crowther crée un jeu d'exploration qui pose les bases de tout un genre. *Adventure* est élaboré dans les bureaux de Bolt, Beranek and Newman, un entrepreneur militaire pour qui Crowther travaillait (Donovan, 2010, p. 50, voir aussi Lessard, 2013). À la manière d'une discussion avec *ELIZA*, le jeu reconnaît des mots de base utilisés pour naviguer à travers la caverne. Comme *Spacewar!*, *Adventure* se fait distribuer sur différents réseaux universitaires où il finit entre les mains de Don Woods qui l'améliore avec la permission de Crowther. *Adventure* influencera plusieurs jeux sur ordinateur personnel, de plus en plus accessibles, comme

---

2. Contrairement à la définition péjorative d'aujourd'hui, le terme *hacker* signifiait plutôt une personne surdouée avec les ordinateurs qui aiment explorer tous ses systèmes de fond en comble (*Digital Play*, 2003, p. 86).

*Zork* (Infocom, 1980), *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) et *Akalabeth* (Garriott, 1979). Le marché des ordinateurs personnels permet à plusieurs futurs développeurs et développeuses de se tailler une place sur le marché dont Dave Lebling, Roberta Williams et Richard Garriott qui ont contribué à la création de ces jeux célèbres.

L'histoire des jeux vidéo au Canada commence également dans les laboratoires informatiques. Bien que le secteur commercial vidéoludique voie le Canada comme une sous-catégorie du marché américain (Arsenault et Guay, 2015), ce pays est un joueur majeur dans l'histoire de l'informatique depuis son tout début (Campbell et Stachniak, 2007). Il n'est donc pas surprenant que le Canada soit maintenant, après les États-Unis et le Japon, l'un des plus importants centres de développement de jeux vidéo dans le monde (Entertainment Software Association of Canada, 2013). Il faudra par contre attendre l'époque du krach de 1983 aux États-Unis pour que le Canada commence à laisser sa marque sur l'histoire du jeu vidéo.

## 2.2. Arcade

Au milieu des années 1960, alors que *Spacewar!* circule dans les universités à travers le pays (Huhtamo, 2005), un amateur de centres d'amusement et d'ingénierie nommé Nolan Bushnell s'allie à son collègue Ted Dabney afin d'en faire leur propre version commerciale, après y avoir joué à l'université d'Utah (Donovan, 2010, p. 17). Le jeu, devenu *Computer Space*, est lancé en 1971 en collaboration avec Nutting Associates, surmonté d'un châssis en fibre de verre, lui donnant des allures futuristes dignes des récits de science-fiction.

Satisfaits du succès modéré de ce premier jeu vidéo, Bushnell et Dabney fondent Syzygy Engineering, rapidement rebaptisé Atari, pour créer des jeux vidéo « qui remplaceront les pinballs dans les salles d'arcade » (Donovan, 2010, p. 21, notre traduction). Comme pour son premier jeu, Atari trouve son inspiration à l'extérieur de la compagnie : la Magnavox Odyssey, prototypée par Ralph Baer entre 1967 et 1968, propose dès 1972 d'interagir avec une télévision et de jouer à plusieurs jeux différents en interchangeant des cartes qui modifient le circuit du système. Il s'agit par exemple de jeux comme le ski, l'exploration d'une maison hantée et même des jeux éducatifs de géographie et d'anatomie. C'est toutefois l'adaptation du tennis qui a marqué l'esprit de Bushnell au point de mettre au défi Al Alcorn d'en faire sa propre version (Donovan, 2010, p. 22–23). Le résultat, *Pong*, deviendra rapidement un succès aux États-Unis. À travers ce jeu ou l'un de ses nombreux clones, les Américains et Américaines découvrent le jeu vidéo en masse; ce succès

sera exporté un peu partout sur la planète. *Pong* donne même un coup de pouce à la Magnavox Odyssey; ironiquement, l'initiateur du jeu de tennis sur la télévision vend davantage grâce au succès de *Pong*.

### *Pong*



Comme les machines d'arcade s'inspirent des jeux électromécaniques et des populaires machines de pinballs, elles sont toutes indiquées pour faire leur entrée dans les centres d'amusements, eux-mêmes déjà bien implantés aux États-Unis (Huhtamo, 2005; Guins et Lowood, 2016). Avec *Pong* et de nombreux successeurs, Atari ravive un secteur d'exploitation lucratif et permet à plusieurs autres compagnies de profiter de l'engouement. Midway, qui est déjà bien présent dans les salles avec des jeux de tirs et de baseball (Smith, 2020, p. 99), va proposer des créations originales comme *Sea Wolf* (1976) en plus de distribuer les jeux de la compagnie japonaise Taito.

Les arcades vont évoluer conjointement avec l'émergence d'un nouveau domaine d'exploitation, déjà envisagé par le créateur de la console Odyssey : le marché domestique. Entre temps, les salles se remplissent et les jeux se multiplient au même rythme que leur qualité et leur complexité (Donovan, 2010, p. 97). L'attrait du secteur domestique pourrait s'expliquer, du moins en partie, par la mauvaise réputation des salles d'arcades. La maison familiale est présentée dans les campagnes publicitaires comme un endroit sécuritaire où toute la famille peut jouer ensemble (une tradition qui remonte à l'époque victorienne comme le démontre Erkki Huhtamo, 2012). Par contre, plusieurs travaux récents relèvent l'omniprésence des dynamiques sexistes dans l'ensemble du secteur à cette époque, aux niveaux de la culture créative et du discours promotionnel notamment; Anne Ladyem McDivitt souligne à grands traits « la culture homosociale et sexiste des premières années de l'industrie, avec Atari en chef de file » (2020, p. 33, notre traduction).

Il est important de mentionner que la transition vers le marché domestique ne s'opère pas de la même façon, ou du moins pas au même moment, partout en Amérique du Nord, particulièrement au Mexique. L'histoire des jeux vidéo dans ce pays débute également avec l'arrivée des mêmes machines dans les centres d'amusement. Comme le révèlent Cervera et Quesnel, les jeux les plus populaires au Mexique étaient les mêmes que dans les autres pays du continent (2015, p. 347). Par contre, un très grand nombre de joueurs mexicains et de joueuses mexicaines découvrirent les jeux vidéo grâce à des versions illégales de ces grands titres (*Idem*, p. 346). Comme c'est le cas pour la frontière canado-américaine, la frontière entre les États-Unis et le Mexique est très poreuse, ce qui facilitera l'importation des machines dans le pays. Malgré le succès grandissant des consoles dans le reste de l'Amérique du Nord, le prix élevé de ces machines domestiques ralentit l'évolution de ce marché au Mexique; les arcades demeureront le marché dominant pour une période plus longue. En fait, les salles d'arcade sont toujours importantes au Mexique aujourd'hui, particulièrement dans les communautés où il n'y a pas de connexion internet ou de communication par téléphone portable stable et accessible (*Idem*, p. 347). Quand les consoles font leur entrée, un grand nombre de consommateurs et de consommatrices mexicains se tournent principalement vers le marché noir (piratage) et le marché gris (contrebande), toujours en lien avec le coût prohibitif des consoles entrant légalement dans le pays (*Idem*, p. 346–350).

### **2.3. On joue à la maison**

Bien qu'elle soit en quelque sorte la première console de jeux pour le salon, la Magnavox Odyssey n'a pas emballé les familles américaines au point de marquer l'imaginaire comme l'on fait ses concurrentes. C'est plutôt la version portative du célèbre *Pong* qui a ouvert la voie alors qu'elle fait le saut dans les maisons en 1975 (Donovan, 2010, p. 35; Kent, 2001, p. 81). On observe ensuite plusieurs compagnies qui tentent de concurrencer Atari sur le terrain des jeux de tennis. À cette époque, peu de manufacturiers de plateformes de jeux vidéo voient le jour au Mexique, mais la NES-A-Pong, une console similaire à *Pong* créée par Morris Behar, eut un fort succès et fut distribuée et publicisée à travers l'Amérique latine. Par contre, l'absence de campagne publicitaire à la télévision et à la radio limitera fortement son succès au Mexique (Cervera et Quesnel, 2015, p. 349).

## Gerald « Jerry » Lawson



*Jerry Lawson, founder and president of Video-Soft, has been dubbed the "father of the videogame cartridge"*

Comme les arcades, les premières consoles vont seulement proposer une ou plusieurs variations du jeu de tennis, ce qui veut dire qu'il faut changer de machine pour jouer à un nouveau jeu (Arsenault, 2017, p. 25). En 1976, Fairchild Camera and Instrument est le premier à présenter un nouveau standard qui permet l'acquisition de plusieurs jeux différents pour un même système, sous la forme de cartouches, afin de se démarquer de toutes ces versions de tennis : le Video Entertainment System (rebaptisée Channel F) (Arsenault, p. 25 ; Kent, 2001, p. 99). C'est Gerald « Jerry » Lawson, un ingénieur d'application sur site afro-américain travaillant pour Fairchild, qui développera cette console et les cartouches (Donovan, 2010, p. 66). Lawson est une figure historique importante pour souligner l'apport encore méconnu de certaines communautés culturelles, et plus spécifiquement d'origine afro-américaine, dans l'histoire du jeu vidéo (voir The Strong National Museum of Play, 2018). De plus, au début des années 1980, Jerry Lawson quitte Fairchild pour fonder Video Soft (voir The Strong National Museum of Play, 2021), une société d'ingénierie et de conception de jeux vidéo qui développera les « premiers jeux vidéo en trois dimensions (avec l'utilisation de lunettes 3D traditionnelles) » (The Strong National Museum of Play, 2013, notre traduction).

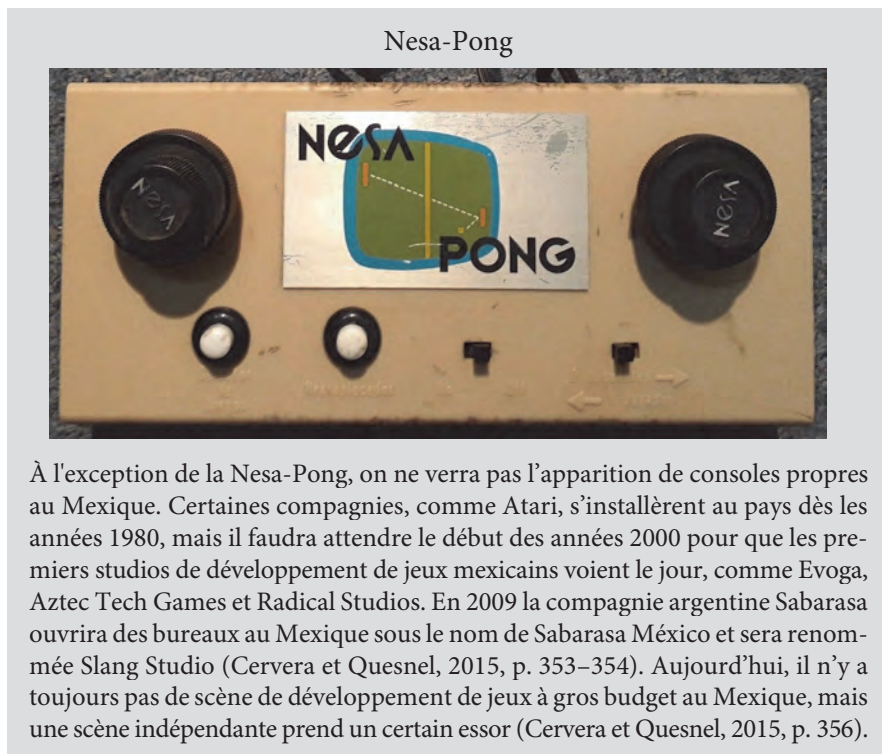
Déjà convaincu par le besoin d'aller plus loin que *Pong*, Atari répond à Fairchild avec le projet Stella (qui deviendra l'Atari VCS, et ensuite l'Atari 2600) lancé en 1977. Ce système propose notamment de jouer à des adaptations de jeux d'arcades célèbres à la maison. En 1981, un groupe de programmeurs insatisfaits du traitement que leur réservait Atari, notamment au niveau de

la répartition des profits considérables engendrés par la vente de logiciels, posent un geste qui changera l'industrie à jamais; David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller et Bob Whitehead quittent la compagnie pour fonder Activision, le premier éditeur tiers à produire des jeux pour la plateforme créée par Atari. Les conditions légales sont encore floues à ce niveau; à la suite d'une action en cours infructueuse initiée par Atari contre son nouveau concurrent (Donovan, 2010, p. 90), la porte s'ouvre à une panoplie de développeurs pour créer des jeux sur la Atari 2600. Ces derniers peuvent alors proposer leurs œuvres à Mattel, et éventuellement à Coleco, qui tentaient de s'appropriier leur part du marché avec la Intellivision (1979) et la Colecovision (1982) respectivement. Cette facilité d'accès au marché du jeu vidéo aurait engendré un effet de surabondance de jeux aux qualités parfois discutables. Ces facteurs sont toujours présentés comme les principales raisons de l'affaiblissement de l'industrie américaine qui contribua au krach désormais célèbre de 1983. Plutôt que de simplement accuser les adaptations VCS de *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) et *Pac-Man* (1982), Alex Smith souligne la mauvaise gestion d'une industrie ayant vécu une expansion pharamineuse en très peu de temps (Cifaldi et Lewin, 2021). De plus, il est important de noter que le krach est un phénomène principalement américain et que les arcades et les jeux vidéo ailleurs sur la planète se portent mieux (Arsenault, 2017, p. 27–30; Kocurek, 2015, p. 140–148).

En 1985, malgré la confiance fragilisée des commerçants et commentantes et des joueurs et des joueuses en territoire américain, Nintendo tente de s'y implanter. Fier de son succès récent au Japon avec la Game & Watch (1980) et la Famicom (1983), en plus de la réussite de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) dans les arcades aux États-Unis et dans le monde, la compagnie met sur le marché la Nintendo Entertainment System. Elle présente la console davantage comme un jouet pour éviter une association trop directe avec les déboires récents du milieu vidéoludique et d'éviter de subir le même sort qu'Atari (Donovan, 2010, p. 166).

Nintendo se dote aussi de mesures draconiennes afin de contrôler la quantité et la qualité des jeux qui sont publiés, en plus d'empêcher les développeurs de publier des jeux chez ses compétiteurs (Arsenault, 2017, p. 36). Ce modèle d'affaires revitalise le marché du jeu vidéo aux États-Unis et va en quelque sorte changer l'industrie, en plus de positionner le Japon comme le nouvel épice du média interactif (Donovan, 2010, p. 177). Avec un marché des consoles de jeux vidéo qui reprend en expansion, de nouveaux compétiteurs viennent s'implanter aux États-Unis. Il est important de rappeler que le marché des ordinateurs personnels a lui aussi continué de se

développer en parallèle, de même que celui des salles d'arcades. Du côté des consoles, le Japon gardera son emprise (Nintendo, Sega, Sony) jusqu'à l'entrée dans l'arène de Microsoft en 2001 avec sa console Xbox qui en est maintenant à sa quatrième édition avec la Xbox Series (2020).



Les premiers jeux vidéo développés en sol canadien font leur apparition dans les années 1980 sur ordinateurs — avec des jeux *Les Têtards* (Logidisque, 1982), *Evolution* (Sydney Development Corp., 1983), *BC's Quest for Tires* (Sydney Development Corp., 1983) et *Boulder Dash* (Peter Liepa et Chris Gray, 1983) — juste avant ou en plein krach du jeu vidéo de 1983. Comme nous l'avons mentionné, le Canada est peu affecté par le krach puisque son industrie du jeu vidéo est majoritairement centrée autour des ordinateurs et non des consoles, ce qui a pour effet de stimuler ce secteur en sol canadien (Tudor S., communication personnelle, 2019). Depuis l'ouverture des bureaux d'Ubisoft Montréal en 1997 (voir section sur le Québec), plusieurs studios se sont installés au Canada, notamment Electronic Arts et Warner Bros. Interactive Entertainment, principalement en Colombie-Britannique, en Ontario et au Québec grâce à de généreux incitatifs fiscaux, une formule qui a porté fruit et qui persiste.

### Game Wave



Le Canada est non seulement un pays très actif au niveau du développement de jeux, mais aussi dans la production d'intericiels, c'est-à-dire de logiciels servant à développer des jeux vidéo (Charrieras, 2011). Cependant, au moment d'écrire ces lignes, les auteurs n'ont répertorié qu'une seule plateforme dédiée au jeux vidéo développée et assemblée au Canada : la Game Wave (2005). Certaines plateformes dédiées aux jeux vidéo, comme la Colecovision, et certaines machines plus versatiles qui peuvent aussi être utilisées pour jouer à des jeux, comme la Telidon, ont été assemblées au Canada. La ICON, un ordinateur vendu en partie autour de son potentiel ludique, a également été développé et assemblé au Canada.

Finalement, peu de médias culturels vidéoludiques, tels que les magazines et les émissions télévisées, ont été produits au Canada. Certains magazines font leur apparition au pays durant les années 1980 — tel que *The TORPET Newsletter*, *TPUG Newsletter* et *Nintendo Power Flash* — mais ceux-ci ne survivront pas au-delà de 1990. Seul *Canadian Coin Box Magazine*, qui fut publié entre 1953 et 2000 (Arcade Museum), survivra plusieurs décennies. Encore une fois, les productions américaines dépassent les frontières des États-Unis pour se présenter comme étant les magazines par défaut en Amérique du Nord, spécialement aux États-Unis et au Canada : *PC Gamer*, *GamePro*, *Computer Gaming World*, pour ne nommer que ceux-ci, sans oublier *Nintendo Power*, davantage du registre de la publicité, et magazine pour enfant le plus vendu en 1990 (Kline, Dyer-Witthford et De Peuter, 2003, p. 120).

Au niveau du Mexique, les joueurs se renseignent en fréquentant leur communauté dans les salles de jeux, bien que ceux sachant lire l'anglais consultent des sources internationales aisément avec l'avènement d'internet (notamment des sites comme *IGN* et *Kotaku*; Cervera et Quesnel, 2015, p. 351),



soulignant une fois de plus la place importante des États-Unis en Amérique du Nord. Le premier magazine de jeux vidéo au Mexique fut *Club Nintendo México* qui débuta en 1991. Celui-ci donnera une certaine crédibilité au secteur du jeu dans le pays et contribuera à la formation de communautés de joueurs (*Idem*, p. 350–351). Des magazines comme *Atomix* et *Contacto* font leur apparition à la fin des années 1990 (*Idem*, p. 351). *GameMaster* (fondé en 2010) couvre l'ensemble des nouvelles nationales du secteur vidéoludique mexicain (*Idem*, p. 352), mais la plupart des magazines se concentrent sur une console précise, délimitant des sous-communautés de fans.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Les États-Unis ont une influence hégémonique sur l'industrie et le marché du jeu vidéo à l'échelle mondiale, et particulièrement en Amérique du Nord.
- L'histoire du jeu vidéo débute dans des laboratoires universitaires et militaires aux États-Unis, sous forme d'expérimentations.
- Les consoles de salon, les machines d'arcade et les ordinateurs personnels évoluent de manière parallèle, et ces contextes spécifiques peuvent difficilement être synthétisés en périodisation linéaire.
- Bien que les États-Unis constituent le marché principal, il ne détermine pas l'évolution de l'ensemble du secteur ; le krach de 1983 n'engendre pas les mêmes dynamiques au-delà des frontières états-uniennes.
- Au Canada au début des années 1980, l'industrie du jeu vidéo est centralisée autour des ordinateurs personnels, à l'instar de plusieurs pays européens. Le marché résiste à l'effondrement du secteur des consoles.
- À la même époque, le Canada constitue un joueur important grâce à la production de titres phares sur les ordinateurs. Il s'est hissé depuis dans le peloton de tête de la production mondiale.
- Le piratage et la contrebande sont bien ancrés au sein de la culture du jeu vidéo au Mexique, et cette réalité contribue grandement à enrichir l'histoire du jeu dans la région. Malheureusement, l'histoire du jeu vidéo au Mexique est encore largement ignorée au sein des études vidéoludiques internationales. Nous n'avons pu qu'effleurer un champ de recherche qui mérite beaucoup plus d'attention.
- Des scènes journalistiques locales se développent autant au Canada qu'au Mexique, mais les États-Unis sont demeurés largement aux commandes de cet aspect de la culture vidéoludique.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Il est très important de prendre en compte l'industrie indépendante de jeu vidéo et non seulement celle des jeux à gros budget. L'article de Bart Simon sert d'introduction à un numéro spécial de *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* sur l'industrie indépendante explore ce qu'est l'« indie » en tant qu'industrie, mais aussi en tant que culture et sa place au sein de la culture et l'industrie du jeu vidéo au sens large. Celui de Felan Parker et Jennifer Jenson se concentre sur l'industrie indépendante au Canada et comment les développeurs se perçoivent à l'échelle internationale.

SIMON B. (2013), « Indie Eh? Some Kind of Game Studies », in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n° 11, p. 1–7, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129/148>.

PARKER F. et JENSON J. (2017), « Canadian Indie Games Between the Global and the Local », in *Canadian Journal of Communication*, vol. 42, n° 5, p. 867–891, <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n5a3229>.

Il est possible de positionner les débuts de l'histoire du jeu vidéo avant le point de départ choisi pour cette entrée; Erkki Huhtamo s'y attarde justement afin de comprendre l'histoire des interactions entre humains et humaines et machines et d'en tirer un lien direct vers l'émergence du jeu vidéo comme média interactif.

HUHTAMO E. (2005), « Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming », in RAESSENS J. et GOLDSTEIN J. (dir.), *Handbook of Computer Games Studies*, MIT Press, p. 3–21.

Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter abordent l'histoire du jeu vidéo par l'interaction d'une culture, d'un marché et d'innovations technologiques qui a permis l'émergence de cette industrie. Les auteurs poussent la réflexion et l'analyse au-delà d'une suite chronologique d'événements.

KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's Press.

Bien que les entrées dans la collection *Video Games Around the World* dirigé par Mark J.P. Wolf soient assez courtes, elles offrent une excellente introduction aux jeux vidéo à travers le monde. Son entrée sur le Canada explore l'industrie, autant les grands studios que les indépendants, et brièvement la recherche en jeux vidéo au pays.

ARSENAULT D. et GUAY L.-M. (2015), « Canada », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 105–118.

Dans cet ouvrage, Raiford Guins explore le rôle important des *designers* industriels et graphiques qui travaillaient chez Atari à travers l'histoire de la compagnie. Les jeux d'arcade d'Atari étaient reconnus pour leur *gameplay*, mais c'est grâce aux contributions de leurs *designers* industriels et graphiques que les machines d'arcades d'Atari marquèrent la culture visuelle et matérielle américaine de la fin du XX<sup>e</sup> siècle.

GUINS R. (2020), *Atari Design: Impressions on Coin-operated Video Game Machines*, Bloomsbury Visual Arts.

Michael Z. Newman décrit et analyse les débuts de l'histoire des jeux vidéo aux États-Unis et explore l'impact de ce média sur la société américaine. L'auteur explore les multiples interprétations, parfois contradictoires, de celui-ci et comment le jeu vidéo devenue associé avec les garçons de classe moyenne.

NEWMAN M.Z. (2017), *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*, MIT Press.

Malgré de multiples difficultés, l'industrie du jeu vidéo en Amérique latine continue de prendre de l'ampleur. Cet article explore comment cette région du monde peut devenir un joueur important sur le plan international grâce au grand potentiel et au talent de son industrie indépendante.

GONZALEZ J. (2017, August 02), « Game Development in Latin America — A Research. An Analysis of the Game Development in the Latin American Region: The Difficulties, the Disadvantages and What Makes Games Made in the Region Special », in *Game Developer*, 2 août, <https://www.gamedeveloper.com/business/game-development-in-latin-america---a-research>.

Dans ce blog, Skot Deeming, alias mrghosty, explore la scène DIY de la ville de Mexico. Cette ville est reconnue pour ces marchés et les produits qu'on y retrouve, qui sont plus souvent qu'autrement sans licence ou de contrebande. En explorant la Friki Plaza, Deeming découvre des salles d'arcade ayant des machines d'arcade DIY et des Xbox 360 modifiées qui reflètent bien la culture mexicaine du jeu vidéo.

MRGHOSTY (2015), « Exploring Mexico City's DIY Electronic and Gaming Cultures », in *Technoculture, Art and Games*, 15 octobre, <https://tag.hexagram.ca/exploring-mexico-citys-diy-electronic-and-gaming-cultures/>.

Wendi Sierra explore les contributions de Todd Howard, producteur exécutif chez Bethesda Studios, et comment son approche au *design* de jeu centré sur le *worldbuilding* permet de communiquer l'histoire du monde qu'il aide à créer à travers les vastes environnements que les joueurs explorent tout au long de leur expérience. Cette approche marqua non seulement Bethesda,

mais aussi la façon dont l'industrie construit des mondes virtuels pour leurs joueurs.

SIERRA W. (2020), *Todd Howard: Worldbuilding in Tamriel and Beyond*, Bloomsbury Academic.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Boulder Dash* (1984), DATA EAST, First Star Software (NA), Mirrorsoft (EU), *Atari 8-bit*. Conçu par et réalisé par Peter Liepa et Chris Gray.

Étant l'un des premiers jeux vidéo développés au Canada, *Boulder Dash* est un jeu très important dans l'histoire du jeu vidéo dans ce pays. Le joueur prend contrôle de Rockford et doit récolter des diamants tout en évitant des obstacles. Un fort succès, il sera même comparé à *Dig Dug* (1982) dans le magazine *Computer Games* qui dit que *Boulder Dash* était plus rapide et excitant (*Computer Games*, 1985, p. 11). Plusieurs autres versions du jeu sont sorties depuis sa publication originale, la plus récente étant mise sur le marché en 2021.

*Mulaka* (2018), LIENZO, Lienzo, macOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One.

*Mulaka* est l'un des rares jeux ayant été développés par un des studios mexicains indépendants. Il explore la culture de la communauté autochtone Tarahumara vivant dans le nord du Mexique et est un effort de préservation de cette culture. Le processus de création du jeu pris deux ans puisque les développeurs ont consulté plusieurs personnes provenant de la communauté car il n'y a pas de groupe officiel les représentants (Game Developer, 2018).

*Celeste* (2018), EXTREMELY OK GAMES, Extremely OK Games, Linux, macOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One. Conçu et réalisé par Maddy Thorson et Noel Berry.

Ce jeu de plateforme issu de la scène indépendante canadienne a été créé par Maddy Thorson, une développeuse trans de jeu vidéo, et Noel Berry. Le joueur incarne Madeline qui veut gravir le mont Celeste en évitant des obstacles et Part of Me, un reflet sombre de Madeline qui veut l'empêcher de gravir le mont.

*Never Alone* (2014), UPPER ONE GAMES, E-Line Media, Android, iOS, Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One. Conçu par Grant Roberts et réalisé par Sean Vesce.

Dans *Never Alone*, le joueur incarne Nuna, une jeune fille Iñupiaq, et son compagnon renard arctique qui partent à l'aventure pour découvrir la source d'un blizzard incessant qui empêche sa communauté de chasser. Ce jeu a été développé par Upper One Games, un studio fondé par le conseil tribal de Cook Inlet, un groupe représentant les groupes autochtones d'Alaska (O'Connor, 2014b)

et qui inclut plusieurs anciens et conteurs Iñupiaq (O'Connor, 2014a). Il est le résultat d'une collaboration entre le conseil tribal de Cook Inlet et E-Line Media et est basé sur le récit traditionnel Iñupiaq, un peuple autochtone d'Alaska, intitulé Kunuuksaayuka (Barrett, 2014).

*Centipede* (1981), ATARI INC., Atari Inc., *Arcade*. Conçu par Dona Bailey et Ed Logg.

Dans ce jeu d'arcade de tir fixe très populaire, le joueur doit tirer sur des mille-pattes, des araignées, des scorpions et des puces. Il a été développé et programmé en partie par Dona Bailey, l'une des rares développeuses de jeu dans l'industrie à l'époque (Burnham, 2001, p. 220), et fut l'un des jeux du début des années 1980 qui attira autant un public féminin que masculin (Kent, 2001, p. 160). En 1982, *Centipede* était exæquo en troisième position avec *Donkey Kong*, derrière *Ms. Pac-Man* et *Pac-Man*, comme jeux d'arcade les plus lucratifs aux États-Unis (*Cash Box*, 1982, p. 53).

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- « 1982 Jukebox/Games Route Survey », in *Cash Box*, n° 44 (20 novembre 1982), p. 48–56.
- ARSENAULT D. (2017), *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*, MIT Press.
- ARSENAULT D. et GUAY L.-M. (2015), « Canada », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 105–118.
- BARRETT B. (2014), « You'll Be Never Alone From November 4th: Exploring Culture Through the Best Medium on the Planet », in *Rock Paper Shotgun*, 14 août, <https://www.rockpapershotgun.com/youll-be-never-alone-from-november-4th>.
- « Boulder Dash », in *Computer Games*, vol. 3, n° 5 (février 1985).
- BURNHAM V. (2001), *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971–1984*, MIT Press.
- CAMPBELL S.M. et STACHNIAK Z. (2009), *Computing in Canada: Building a Digital Future*, Musée des sciences et de la technologie du Canada.
- CERVERA H. et QUESNE J.L. (2015), « Mexico », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 345–357.
- CHARRIERAS D. (2011), « Les Médiations sociales, culturelles et technologiques dans la production et l'appropriation des intergiciels de l'industrie du jeu vidéo au Canada », in *Communication*, vol. 29, n° 1, <https://doi.org/10.4000/communication.2419>.
- CIFALDI F. et LEWIN K. (2021), « Alex Smith Discusses They Create Worlds », in *Video Game History Hour*, 13 janvier, <https://gamehistory.org/ep-14-alex-smith-discusses-they-create-worlds/>.
- DONOVAN T. (2010), *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant.

- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA (2013), *2013 Essential Facts About the Canadian Video Game Industry*, <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2013-EN.pdf>.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA (2020), *Video Games in the 21st Century: The Impact on the United States*, <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/11/Essential-Facts-2013-EN.pdf>.
- HUHTAMO E. (2012), « What's Victoria Got to Do with It? Toward an Archaeology of Domestic Video Gaming », in WOLF M.J.P. (dir.), *Before the Crash: Early Video Game History*, Wayne State University Press, p. 30–47.
- HUHTAMO E. (2005), « Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming », in RAESSENS J. et GOLDSTEIN J. (dir.), *Handbook of Computer Games Studies*, MIT Press, p. 3–21.
- KENT S.L. (2001), *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Crown.
- KIDWELL E. (2018), « How Mulaka Reflects a Culturally Respectful Development Process », in *Game Developer*, 30 août, <https://www.gamedeveloper.com/design/how-i-mulaka-i-reflects-a-culturally-respectful-development-process>.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's Press.
- KOCUREK C. (2015), *Coin-operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, University of Minnesota Press.
- LADYEM MCDIVITT A. (2020), *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*, De Gruyter Oldenbourg.
- LESSARD J. (2013), « Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program », in *Games and Culture*, vol. 8, n° 3, p. 119–135.
- MONNENS D. et GOLDBERG M. (2015), « Space Odyssey: The Long Journey of Spacewar! From MIT to Computer Labs Around the World », in *Kinephanos*, numéro spécial, *Cultural History of Video Games/Histoire culturelle du jeu vidéo*, p. 124–147, <https://www.kinephanos.ca/2015/space-odyssey-the-long-journey-of-spacewar-from-mit-to-computer-labs-around-the-world/>.
- NITSCHKE M. (2016), « Demo », in LOWOOD H. et GUINS R. (dir.), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, p. 103–108.
- O'CONNOR A. (2014a), « Never Alone, a Platformer Telling Native Alaskan Folklore: A Child and Her Fox Pal Against the Wilds », in *Rock Paper Shotgun*, 8 mai, <https://www.rockpapershotgun.com/never-alone-trailer>.
- O'CONNOR A. (2014b), « Pass it on: Never Alone's Cultural History Being Made with Alaska Native Peoples », in *Rock Paper Shotgun*, 5 août, <https://www.rockpapershotgun.com/never-alone-trailer-cultural-heritage>.
- SMITH A. (2020), *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry*, vol. 1, CRC Press.
- The Game Awards 2018* (2018), <https://thegameawards.com/rewind/year-2018>.

- THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM LIBRARY (2015), « Canadian Coin Box Magazine », in *International Arcade Museum*, <https://www.arcade-museum.com/library/magazines/canadian-coin-box.html>.
- THE STRONG NATIONAL MUSEUM OF PLAY (2013), *Collection Documents the Career of Video Game Pioneer Jerry Lawson*, 2 décembre, <https://www.museumofplay.org/2013/12/02/collection-documents-the-career-of-video-game-pioneer-jerry-lawson/>.
- THE STRONG NATIONAL MUSEUM OF PLAY (2018), *Video Game History is Black History*, 27 février, <https://www.museumofplay.org/2018/02/27/video-game-history-is-black-history/>.
- THE STRONG NATIONAL MUSEUM OF PLAY (2021), *Jerry Lawson, Video Soft, and the History of the First Black-owned Video Game Development Company*, 24 juin, <https://www.museumofplay.org/2021/06/24/jerry-lawson-video-soft-and-the-history-of-the-first-black-owned-video-game-development-company/>.
- THERRIEN C. (2019), *The Media Snatcher: PC/CORE/TURBO/ENGINE/GRAFX/16/CDROM2/SUPER/DUO/ARCADE/RX*, MIT Press.





# Amérique du Sud : le cas du Brésil

Victor CAYRES

Solutions ludiques et narratives transmédia

Lynn ALVES

Université fédérale de Bahia

João ARAUJO

Université fédérale de Bahia

## 1. INTRODUCTION

L'Amérique latine occupe 4% du marché mondial des jeux numériques. Le chiffre 2018 de Newzoo (2018) indiquait 397 millions de joueur-euses sur ce territoire et que 80% de ce public était concentré au Mexique, au Brésil, en Argentine, en Colombie et au Venezuela. À l'exclusion du Mexique, les quatre autres pays sont situés en Amérique du Sud, avec le Brésil en position prééminente. En plus de compter le grand nombre de joueurs, le Brésil est également le pays de la zone qui possède la plus forte croissance dans le développement des jeux numériques, même si l'industrie brésilienne du jeu vidéo peut encore être considérée comme timide. Ce leadership justifie de prendre le cas de ce pays comme exemple pour développer l'étude sur l'Amérique du Sud. L'extension du territoire, la multiplicité de pays avec des réalités diverses et le manque de systématisation de l'histoire sud-américaine des jeux vidéo rendent difficile la collecte de données.

L'industrie brésilienne aurait pu croître davantage lorsque l'Agence nationale du cinéma (ANCINE) au Brésil a reconnu les jeux vidéo comme étant des œuvres audiovisuelles et, pour la première fois, cette dernière a lancé un appel à projets de jeux vidéo. En 2017, un second appel à projets a été lancé, mais les politiques publiques de financement de la culture ont été abandonnées par la suite.

Le pays a connu, ces dernières années, une déstructuration au niveau gouvernemental, avec la fin du ministère de la Culture<sup>1</sup> le 1<sup>er</sup> janvier 2019, par le biais de la mesure provisoire n° 870 ; l'ANCINE a également été menacée d'extinction, ce qui a eu un impact direct sur la production audiovisuelle au Brésil. Le 11 novembre 2020, le ministère des Communications a établi la création d'un nouveau cadre réglementaire pour le secteur audiovisuel brésilien. Cette proposition a été défendue par l'Organisation de coopération et de développement économique (OCDE) qui a proposé la fin de l'ANCINE et la fusion de cette dernière avec l'Agence nationale des télécommunications (ANATEL) (Medeiros, 2020). Tout cela a affaibli le financement des projets culturels au Brésil, y compris les jeux numériques.

Ce chapitre vise à donner un aperçu de l'industrie du jeu numérique en Amérique du Sud, en particulier au Brésil. Nous avons présenté l'histoire des consoles du pays et analysé les retours du jury d'un concours de 2016 sur tous les projets qualifiés dans l'état de Bahia, afin de faire ressortir les caractéristiques de la scène locale qui reflètent également les caractéristiques du contexte brésilien et sud-américain. Enfin, nous soulignons le cas du jeu *Árida*, l'unique jeu bahianais qui a été financé à la suite de cet appel à projets.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Le contexte en Amérique latine*

Le rapport Newzoo (2021) apporte des données encourageantes sur l'industrie des jeux en Amérique latine (LATAM), notamment en ce qui concerne le marché des jeux mobiles, ce qui en fait la première région pour ce segment. Sur la scène mondiale, cette région se classe au cinquième rang en nombre de joueurs, derrière respectivement l'Asie-Pacifique, le Moyen-Orient-Afrique et l'Europe.

Les données indiquaient une croissance de 48% en LATAM, faisant état d'un chiffre d'affaires de 3,5 milliards de dollars en 2021, alors que ce dernier atteignait 2,3 et 3,1 milliards de dollars respectivement en 2019 et 2020. Ces chiffres sont également dus à l'augmentation du nombre de joueurs, qui se situe autour de 273,4 millions de personnes (58%) (Santos, 2021).

Dans ce contexte, le Brésil se démarque avec 88,4 millions de joueurs, ce qui a contribué à ce que le pays atteigne un chiffre d'affaires d'un milliard de dollars en 2021. Le Mexique est le deuxième pays à se consolider sur le marché des jeux mobiles et les revenus sont estimés à environ 900 millions

---

1. Il a depuis été recréé en 2023.

de dollars. L'Argentine et la Colombie occupent les troisième et quatrième place du classement.

En analysant les raisons qui contribuent à cette croissance, Newzoo (2021) souligne les aspects suivants : le nombre de joueurs, les revenus et l'acceptation de ce type de jeu, notamment parce que le smartphone est devenu plus accessible en Amérique latine.

Il est important de souligner que la pandémie de Covid-19, du fait des restrictions des contacts sociaux, a contribué à ce que différentes générations interagissent avec les plateformes numériques, notamment en utilisant des appareils mobiles pour s'amuser, apprendre et faire des achats, entre autres activités.

La recherche réalisée sur la base d'un échantillon de 1607 enfants âgés de 0 à 12 ans et publiée par Panorama Mobile Time/Opinion Box en octobre 2021 mesurant l'interaction de ces dernier-es avec les smartphones au Brésil, a souligné que 49% d'entre eux-elles ont leur propre smartphone. De ce groupe, 71% utilisent l'appareil pour les jeux. Ainsi, il est évident que de plus en plus, dès leur plus jeune âge, les enfants interagissent avec les jeux sur leurs appareils mobiles. De telles données renforcent les chiffres soulignés par Newzoo qui a enregistré environ 351,9 millions de smartphones en LATAM.

Santos (2021) souligne que des aspects tels que la démocratisation de l'accès à internet, ainsi que l'arrivée de la 5G dans les pays de l'Amérique latine, ont contribué à connecter le public, rendant le jeu en ligne viable en particulier au Brésil, au Mexique, en Argentine, en Colombie et au Chili. Cependant, il est important de signaler que dans le cas brésilien, cette information n'est pas précise. La pandémie de Covid-19 a mis en évidence des difficultés concernant l'infrastructure d'accès à ces technologies dans différentes villes du pays. La 5G n'est pas encore disponible dans tout le pays, et même les grandes villes ne sont toujours pas toutes couvertes.

D'autres aspects ont favorisé la consolidation du segment des jeux mobiles dans cette région, selon le rapport Newzoo, à savoir la législation et les taxes élevées, ainsi que les prix des consoles de jeux et des ordinateurs qui sont plus chers en LATAM. Pour mieux comprendre ce contexte, regardons le cas du Brésil.

### ***2.1. Les consoles de jeux vidéo au Brésil***

Jusque dans les années 1990, il y avait au Brésil un énorme décalage par rapport à la distribution des jeux vidéo produits aux États-Unis et au Japon (pays pionniers dans l'industrie du jeu). Alors qu'aux États-Unis, en 1976, la

console Channel F avait établi de nouveaux paradigmes pour la production de jeux vidéo, et, qu'à partir de 1977, l'Atari VCS écrasait ses concurrents, au Brésil, l'entreprise Philco lançait le Tele-Jogo, une réédition de Pong, le premier succès d'Atari (Aranha, 2004; Nesteriuk, 2007).

Ce retard est lié surtout à l'interdiction des importations d'équipements électroniques dans les années 1980 par le gouvernement brésilien, comme moyen de stimuler l'industrie locale (Brasil, 1984). Une telle mesure protectionniste a encouragé l'émergence d'une industrie de clones nationaux des consoles étrangères. Ce fut le cas du Dactar, un appareil domestique compatible avec les cartouches d'Atari VCS. L'ingérence de l'État a également contribué à ce qu'Atari VCS et ses clones perdurent jusqu'au début des années 1990. D'ailleurs, il est notoire que l'on pouvait lire à la fois des critiques de jeux pour Atari VCS et des tests et critiques de jeux pour consoles de troisième et quatrième génération dans les magazines brésiliens spécialisés tels que *Video Game*, *Ação Games* et *Game Power* (Cayres, 2010).

Au Brésil, la Nintendo Entertainment System (NES) a été officiellement lancée en 1993 par Playtronic, une société nationale créée par Gradiente/Estrela pour représenter Nintendo. Cependant, depuis la fin des années 1980, des consoles équipées de processeurs 8 bits et compatibles avec les cartouches NES étaient déjà disponibles, comme la console Phantom System, lancée par Gradiente, et les consoles Dynavision I, II et III, lancées par Dynacom. De nouvelles versions de la console de Dynacom, toujours compatibles avec les jeux NES, sont commercialisées dans le pays encore aujourd'hui.

La console de troisième génération ayant le plus de succès au Brésil, cependant, a été la Master System. Cet appareil, développé par une autre société japonaise, Sega, a parcouru un chemin complètement différent de la console de Nintendo. La Master System a été introduit sur le marché brésilien, officiellement produit et distribué par une société brésilienne, Tec Toy, à partir de septembre 1989. Des adaptations cinématographiques et de bande dessinée en jeu vidéo ont connu du succès sur le marché brésilien. *Castle of Illusion* (Sega, 1990), avec Mikey Mouse, et *Indiana Jones et la Dernière Croisade* (U.S. Gold, 1990) étaient les deux jeux de ce type les plus commercialisés au Brésil à cette époque. Un épisode important dans l'adaptation d'univers fictifs provenant d'autres médias vers la Master System est le cas du jeu *Mônica no Castelo do Dragão*, basé sur les bandes dessinées *Turma da Mônica* du dessinateur brésilien Maurício de Souza.

À partir de la quatrième génération de consoles, l'écart par rapport au marché international du jeu vidéo s'est considérablement réduit, même si les

nouvelles consoles ont coexisté sur le marché avec les plus anciennes. La Mega Drive avait été lancée par Sega au Japon en 1989 et déjà distribuée au Brésil par Tec Toy à partir de 1990. Une cartouche de la conversion du jeu d'arcade *Altered Beast* (Sega, 1989) accompagnait la première version de la console. Il s'agissait d'une stratégie marketing de Sega pour valoriser le potentiel du nouvel appareil. Il nous faut remarquer qu'à cette époque, les jeux en salles d'arcade présentaient de meilleures performances que les appareils domestiques. Cette stratégie très infructueuse au Japon et aux États-Unis a eu de bons résultats au Brésil et en Europe où les consoles Sega ont eu les meilleurs résultats.

Quand les jeux vidéo destinés aux consoles domestiques se présentaient sous la forme de cartouches, les sociétés de location de jeux proliféraient au Brésil, tout comme les loueurs de films VHS. Le piratage n'était pas encore établi, comme lors des générations suivantes, car la cartouche n'était pas aussi facile à copier que les supports qui la suivaient. La location d'une cartouche était une bonne alternative pour celles et ceux qui souhaitaient diversifier leur répertoire de jeux sans le coût d'achat élevé. En louant des jeux, d'innombrables joueuses et joueurs brésiliens ont pu découvrir une large gamme de titres. Les conversions d'arcades en consoles de troisième génération ont connu un tel succès au Brésil que *Mortal Kombat 3* (Midway games, 1995) pour Master System est sorti exclusivement au Brésil.

L'ère des jeux sur CD au Brésil a commencé timidement avec la distribution d'un périphérique de Sega. La première console à disposer d'un lecteur de CD en tant que périphérique était la PC Engine, sortie au Japon en 1987 et aux États-Unis en 1989, où elle s'appelait Turbografx-16 (Aranha, 2004), mais au Brésil cette console n'a pas été publiée officiellement. Sega a aussi lancé un lecteur CD comme périphérique pour la Mega Drive, le Sega CD sur les marchés américain et brésilien — ou Mega CD sur les marchés japonais et européen. Cet accessoire a été lancé en 1991 au Japon, en 1992 aux États-Unis et en 1993 en Europe et au Brésil, mais il n'a pas atteint une grande popularité en raison de son coût élevé. La Playstation, cependant, a été le premier grand succès parmi les consoles qui utilisaient le CD. Bien que Sony n'ait pas officiellement lancé sa première console au Brésil, l'appareil était très populaire dans le pays à une époque où le piratage y a également pris de l'ampleur. D'ailleurs, la Playstation 2 n'a été officiellement lancée au Brésil qu'en 2009, à un prix exorbitant pour une console de près d'une décennie. Un an plus tard, son prix avait déjà chuté d'environ 50 %.

La Xbox 360 de Microsoft marque une nouvelle étape dans les rapports entre les principaux acteurs de l'industrie et le marché brésilien. La console a été lancée au Brésil en 2006, un an après son lancement mondial et était, selon *FOLHA* (2006), la première console à être lancée dans le pays par le fabricant lui-même. Cependant, même encore aujourd'hui, l'accès aux dernières consoles est limité dans le pays, compte tenu des coûts élevés des appareils, prétendument liés à la forte taxation des jeux dans le pays et au taux de piratage élevé.

Un fait marquant dans l'histoire des consoles au Brésil est l'avènement de Zeebo en 2009, créé par Zeebo Inc., une société née d'un partenariat entre Tectoy et Qualcomm. La console, produite dans la zone franche de Manaus et lancée d'abord au Brésil, puis au Mexique et en Chine, avait une proposition innovante pour l'époque, car elle renonçait complètement à l'utilisation de supports physiques et reposait sur le téléchargement de jeux via un réseau propre. Cependant, l'initiative n'a pas été très réussie et, en 2011, Zeebo Inc. a fermé.

L'histoire des consoles de jeux vidéo au Brésil est assez marquée par la réalité socio-politique du pays et de l'Amérique du Sud. Dans un scénario de pays en voie de développement, certaines spécificités ont impacté le marché brésilien. C'est le cas de l'industrie des clones de console, la vulgarisation de sociétés de location de cartouches, la propagation du piratage à partir de l'ère du CD. À ces dernières s'ajoutent les taxes élevées, ce qui a établi une relation tendue avec les grands acteurs du marché. Il convient également de mentionner l'importance de TEC TOY sur le marché brésilien des consoles, puisque c'était en même temps celle-ci qui a officiellement introduit les premières consoles internationales au Brésil, développé le premier titre basé sur une propriété intellectuelle brésilienne et créé des solutions innovantes pour le développement d'une console propre en partenariat avec des acteurs internationaux.

## ***2.2. Le développement de jeux en Amérique latine***

Le rapport *Los videojuegos no son juegos* financé par la Banque interaméricaine de développement (BID) cartographie l'industrie du jeu numérique avec 50 studios latino-américains (Luzardo *et al.*, 2019). Les auteur·ices montrent que l'Amérique latine comptait environ 234 millions de joueurs en 2018. Au cours de cette période, le Brésil s'est distingué comme le plus grand marché de consommation de l'Amérique du Sud avec 1,5 milliard de dollars, suivi de l'Argentine avec 456 millions de dollars, la Colombie avec

385 millions de dollars et le Chili avec 205 millions de dollars. Comme indiqué précédemment, l'Amérique latine (Newzoo, 2020) occupait 4% du marché mondial en 2020, réalisant ainsi une faible croissance par rapport à 2018 (3,6% des ventes mondiales).

Bien que les chiffres puissent sembler prometteurs, l'industrie du jeu vidéo en Amérique latine a encore du mal à se maintenir. Les studios sont généralement petits et avec peu d'employé-es. En revanche, quelques jeux parviennent à se démarquer en valorisant la culture indigène et régionale, visant à préserver et à promouvoir la culture locale, tels que *Loup-garou* à la Barbade, *Chacmool Xek* au Mexique, *Árida* au Brésil, entre autres (Luzardo *et al.*, 2019).

Le rapport (Luzardo *et al.*, 2019) a également montré que l'autofinancement est la pratique la plus courante en Amérique latine. Les données concernant les formes de financement indiquent une prédominance du modèle d'autopublication (205 jeux), et la médiation des éditeurs (196 jeux) est la deuxième option récurrente enregistrée par la cinquantaine de studios interrogés. Le groupe a indiqué qu'il avait eu des échanges avec 37 éditeurs, tels que : *Ánima Studios*, *Atlus*, *Chillingo*, *MTV*, *Square Enix*, entre autres. Dans la liste des éditeurs, nous avons remarqué la référence à au moins deux sociétés destinées au public des enfants telles que *Cartoon Network*, *Disney*, *Lego*, *Marvel*, *Mattel* et *Nickelodeon*. Un autre point important est la présence de grandes entreprises opérant sur le marché international, telles que *Atari*, *Microsoft Studios*, *Sony Europe*, *South Park Studios*, entre autres, permettant une visibilité sur le marché et l'industrie de l'Amérique latine.

Les modèles de financement participatif et de fonds publics ont également été une alternative à l'écosystème de l'Amérique latine et plus particulièrement en Amérique du Sud. Même s'ils ne sont pas spécifiques aux domaines de l'industrie du jeu numérique, mais destinés à la technologie en général, ces fonds sont devenus des possibilités de générer des projets et de renforcer l'écosystème.

La période de 2013 à 2015 a été celle qui a montré la croissance du *crowdfunding*, à travers des cas réussis sur la plateforme *Kickstarter* en 2013, comme le jeu *Asylum* (Agustin Cordes, Argentine) qui a bénéficié de la participation de 3169 joueurs, récoltant 120 000 dollars; *Behold Studios* au Brésil a obtenu 3964 sponsors, ce qui a engendré un gain de 97 148 R\$ avec le jeu *Chroma Squad*; le jeu *Heart Forth Alicia* (Alonso Martin, Mexique) a mobilisé 7472 sponsors, récoltant 232 365 pesos mexicains en 2015.

Les politiques publiques, à leur tour, ont le potentiel de transformer considérablement le cadre de la région. Ici, nous soulignons le cas du Brésil,

où l'ANCINE, comme indiqué précédemment, a rendu possible un concours sans précédent pour le financement des jeux vidéo en tant qu'œuvres audiovisuelles en 2016, dans lequel 23 projets ont été approuvés par tout le pays. Les impacts de ce concours vont au-delà des résultats les plus évidents, qui sont les jeux développés eux-mêmes. Une analyse des évaluations des jeux soumis apporte d'autres nuances à l'analyse du contexte. Ainsi, nous avons analysé la situation du développement des jeux de Bahia, un état brésilien fort d'un territoire aussi grand que la France et d'une participation significative dans le contexte de développement des jeux vidéo au Brésil. Avec un regard sur l'état brésilien de Bahia, nous avons l'intention de mettre en évidence certaines caractéristiques communes à la production latino-américaine qui sont difficiles à percevoir lorsque l'on regarde un si vaste territoire dans son ensemble.

### ***2.3. Un regard sur l'état fédéré de Bahia (Brésil)***

Bahia a une présence notable sur la scène nationale du développement du jeu vidéo. D'ailleurs, lors du concours *Prodav 14/2016* de l'ANCINE, huit projets de cet état ont atteint la phase finale. Cependant, un seul a remporté le financement, le projet *Sertão*, qui donnera naissance au jeu *Árida: Rise of the Brave*, proposé par la société Virtualize, en partenariat avec la société alors naissante AOCA. Ce qui est particulièrement intéressant pour notre étude, c'est qu'à partir de l'analyse de l'évaluation des jeux défendus par l'état de Bahia, il nous est possible d'identifier certaines caractéristiques locales. L'évaluation du *Prodav* s'est déroulée sous la forme d'un examen approfondi de quatre catégories de critères pour lesquels les projets ont été notés de 1 à 5. Ceux appartenant à la première catégorie, liés aux aspects créatifs, ont en particulier tous été bien notés. En revanche, à l'opposé des scores atteints par les premiers, les notes qui ont été attribuées pour les critères de la deuxième catégorie consistant à passer au crible l'expérience professionnelle de l'équipe ont été beaucoup plus faibles. À notre avis, la contradiction dont témoignent ces résultats met en lumière certaines caractéristiques de la scène locale. En effet, le critère d'évaluation de l'équipe dans le cadre du *Prodav 14/16* ne portait que sur les seuls résultats commerciaux des jeux développés par les professionnels de chaque fonction. Cependant, le cadre du développement dans l'état de Bahia est caractérisé par une forte relation avec l'Université publique, et c'est pourquoi les jeux produits dans ce contexte ne génèrent pas de résultats commerciaux, car ils ne sont pas commercialisés.



En résumé, les professionnels qui ont travaillé sur le développement de jeux produits par les universités, financés par des agences de recherche et distribués gratuitement dans l'État, ont vu leur expérience invalidée par le critère d'évaluation. Le cas des résultats de la première édition de *Prodav 14*, n'est qu'un exemple d'un phénomène plus complexe, à savoir qu'une analyse biaisée, axée sur des critères valides surtout pour les grands centres économiques et guidée par les résultats commerciaux rend invisible une partie significative de la production des jeux vidéo.

Le rapport final de la cartographie de l'industrie brésilienne des jeux numériques commandé par la Banque nationale du développement (BNDES), en 2014, montrait déjà que seulement 3,36% des entreprises nationales qui développaient des jeux étaient bahianaises. En revanche, celui-ci indiquait également que c'est dans l'état de Bahia que l'on comptait le plus de jeux soutenus par une université. Enfin le rapport soulignait l'importance tant du groupe de recherche Comunidades Virtuais (communautés virtuelles) que de la Fondation d'état de Bahia de soutien à la recherche (FAPESB) dans ce contexte. Le livre-jeu des *Gardiens de la Forêt*, résultat du groupe de recherche et développement Comunidades Virtuais de l'université de l'état de Bahia, est présenté ci-dessous.

### Gamebook *Gardiens De La Forêt*



Média hybride entre jeu et *appbook*, le *gamebook Gardiens de la Forêt* est un exemple de produit développé au centre de recherche Comunidades Virtuais de l'université d'état de Bahia. Développé à partir de la convergence de la recherche dans plusieurs domaines (programmation, scénario, éducation, neuropsychologie), ce *gamebook* vise à stimuler le développement de fonctions exécutives chez les enfants atteints de TDAH.

Le *gamebook* raconte l'histoire d'une petite brésilienne, Liu, fille de deux scientifiques à la recherche d'une fleur rare dans la forêt amazonienne. Lorsque les parents de la jeune fille sont enlevés par des exploitants illégaux des ressources forestières, Liu rejoint les figures légendaires de l'imaginaire brésilien, afin de sauver ses parents et protéger la nature.

Le jeu *Árida: Backland's Awakening* (ABA) met également en évidence un possible processus de maturation du cadre de développement de jeux dans l'état de Bahia, car AOCA Game Lab, l'entreprise développeur d'*Árida*, a connu son émergence directement par le fait de son lien avec le centre de recherche Comunidades Virtuais. Son successeur direct, *Árida Rise of the Brave*, a été mentionné plus tôt dans ce texte comme la seule propriété intellectuelle bahianaise à avoir été primée lors du premier concours de l'ANCINE qui était axé sur le développement de jeux vidéo au Brésil. *Árida Backlands Awakening* se présente comme un signe avant-coureur du contexte solide de la recherche et du développement de jeux à Bahia, particulièrement soutenus par l'Université, se déplaçant désormais vers le marché. *Árida Backlands Awakening* nous permet également de mettre en évidence une autre tendance de la scène locale, à savoir la valorisation des différentes matrices culturelles qui composent l'état de Bahia, le Brésil et l'Amérique latine.

### *Árida: Backlands Awakening*



Dans *Árida Backlands Awakening* — la joueuse ou le joueur est invité-e à prendre la peau de Cícera. Celle-ci est une jeune fille de treize ans qui vit avec son grand-père Tião, au milieu de la région semi-aride du nord-est du Brésil au XIX<sup>e</sup> siècle. Malgré une sécheresse implacable, après avoir entendu des rumeurs au sujet d'un lieu d'abondance où l'aridité ne pose aucun problème (la ville historique rebelle de Canudos au Brésil), Cícera et son grand-père décident de s'y rendre.

Structurée narrativement en trois actes distincts, en termes de *game design*, ABA finit par montrer une solution élégante pour reconvertir les mécaniques de survie en mécanique d'aventure et *vice versa*. En ce sens, il est intéressant de noter que même si certaines missions sont apparemment facultatives, chaque fois que Cícera aide quelqu'un, son voyage devient plus facile. Le jeu se présente comme un monde narratif dans lequel la survie est fondamentale, mais celle-ci s'obtient avant tout grâce à la construction de réseaux d'entraide, la collecte directe des ressources devenant secondaire face à cela.

En avançant dans le jeu, Cícera doit faire face à de nombreux défis, mais le plus grand d'entre eux est la perte affective de son référent, le grand-père Tião, quand ce dernier meurt lors du climax narratif, ce qui provoque le début du troisième acte. Face à toute cette adversité, Cícera décide pourtant de continuer vers Canudos.

L'exemple d'ABA nous montre surtout que dans une région du globe marquée par une production aux ressources limitées, avec peu d'expérience du marché, mais comportant des équipes de haut niveau issues d'enseignement et d'insertion universitaire, des propositions de mécaniques audacieuses sont capables de générer des jeux qui acquièrent une importance internationale, en favorisant des hybridations de genres et un récit central cohérent et bien structuré.

### 3. EN RÉSUMÉ

- L'Amérique latine est d'une importance significative parmi **les plus grands marchés de consommation de jeux** dans le monde.
- En revanche, **l'industrie latino-américaine du jeu numérique a une expression timide** sur le marché mondial.
- L'une des principales difficultés du scénario de jeu numérique latino-américain est **l'accès aux ressources** pour son développement.
- Au Brésil, **le financement du développement de jeux avec des fonds publics a franchi un cap sans précédent en 2016**, quand l'ANCINE a commencé à inclure les jeux vidéo dans les politiques visant à encourager l'audiovisuel.

- Une **analyse de la participation de l'état de Bahia au Prodav 14/2016**, révèle des caractéristiques communes à plusieurs territoires d'Amérique latine : **potentiel créatif** et initiatives innovantes de narration et de conception de jeux basés sur l'imaginaire local; le **faible taux de formalisation** des initiatives de développement de jeux; l'**absence de stratégies commerciales**; l'**importance de l'université** dans un scénario de maturation.
- Les attaques récentes contre les **mécanismes de soutien** à la culture au Brésil et dans d'autres pays d'Amérique du Sud ont tendance à affaiblir la maturation de l'industrie locale.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Le contexte de l'industrie du jeu numérique dans le monde présente des données qui la place à l'avant-garde des produits de divertissement. Le rapport 2020 de Newzoo fait état des chiffres mondiaux suivants : 78,4 milliards de dollars en Asie-Pacifique, 40 milliards de dollars en Amérique du Nord, 29,6 milliards de dollars en Europe, 6 milliards de dollars en Amérique latine et 5,4 milliards de dollars en Afrique.

NEWZOO (2020), *Global Games Market Report*, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>.

NEWZOO (2018), *Newzoo Global Games Market Report 2018*, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-marketreport-2018-light-version/>.

Les deux recensements effectués au Brésil en 2013 (Fleury, Nakano et Cordeiro, 2014; Fleury, Sakuda et Cordeira, 2014) et en 2018 (Sakuda et Fortim, 2020) permettent de cartographier l'industrie en montrant ce que font les producteurs brésiliens de jeux.

FLEURY A., NAKANO D.N. et CORDEIRO J.H.D'O. (2014), *Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais*, [http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf).

SAKUDA L.O. et FORTIM I. (2018), *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*, Brasília, <https://censojogosdigitais.com.br/wp-content/uploads/2020/03/AF-IICensoCompleto.pdf>.

Ci-dessous, une référence pour une contextualisation plus complète du scénario de développement de jeux de Bahia et une analyse plus détaillée du jeu *Árida Backlands* et du livre-jeu *Les Gardiens de la Forêt*.

ARAÚJO J., ALVES L., PEREIRA F. et OLIVEIRA B. (2020), *Jogos de todos os santos: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos*, Salvador, Edufba.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Monica no Castelo do Dragão* (1991), MAURICIO DE SOUZA PRODUÇÕES, Tec Toy, Brésil.

Premier jeu à apporter un récit brésilien d'un autre média aux jeux vidéo.

*Horizon Chase* (2015), AQUIRES GAME STUDIO, Brésil.

Ce jeu brésilien à retentissement international s'inspire des jeux de course des années 1980.

*Chroma Squad* (2015), BEHOLD STUDIOS, Brésil.

Jeu brésilien inspiré de l'univers du Super Sentai japonais, c'est un cas réussi de stratégies de *crowdfunding*.

*Toren* (2015), SWORD TALES, Brésil.

Premier jeu au Brésil à être produit avec les ressources de la loi d'incitation fiscale à la culture, loi Rouanet.

*Gamebook: Guardiões da Floresta* (2016), COMUNIDADES VIRTUAIS.

Média hybride entre jeu et *appbook*, vise à stimuler le développement de fonctions exécutives chez les enfants atteints de TDAH.

*Árida: Backlands Awakening* (2016), AOCA GAME LAB, Brésil.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

ARANHA G. (2004), « O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento », in *Ciências & Cognição*, vol. 3, p. 21–62.

ARAÚJO J., ALVES L., PEREIRA F. et OLIVEIRA B. (2020), *Jogos de todos os santos: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos*, Salvador, Edufba.

CAYRES V.M. (2010), *Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas dos video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles*, mémoire, Universidade Federal da Bahia.

CSIKSZENTCSIKSZENTMIHALYI C. (2002), *Fluir*, Lisbonne, Relógio D'água.

ELSON M. et FERGUSON C.J. (2014), « Twenty-five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray », in *European Psychologist*, vol. 19, n° 1, p. 33–46, <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>.

FLEURY A., NAKANO D.N. et CORDEIRO J.H.D'O. (2014), *Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais*, [http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf).

- FLEURY A., SAKUDA L.O. et CORDEIRO J. (2014), *I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*, São Paulo, [http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i\\_censo\\_da\\_industria\\_brasileira\\_de\\_jogos\\_digitais\\_2.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais_2.pdf).
- FOLHA ONLINE (2006), « Microsoft começa a vender Xbox 360 no Brasil em 1º de dezembro », in *Folha de S.Paulo*, 10 novembre, <https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20956.shtml>.
- GDC (2019), *State of The Game Industry 2019*, p. 18–22, [https://images.reg.techweb.com/Web/UBMTechweb/%7Bb2d79b8d-c558-4424-a7a3-6ae0135412b7%7D\\_GDC19\\_Report-State\\_of\\_the\\_Game\\_Industry.pdf](https://images.reg.techweb.com/Web/UBMTechweb/%7Bb2d79b8d-c558-4424-a7a3-6ae0135412b7%7D_GDC19_Report-State_of_the_Game_Industry.pdf).
- LIMA C.L.C., ALVES L. et BRITO M. (2019), « Políticas públicas para o segmento de jogos digitais: uma visão dos desenvolvedores de games do Brasil e da Bahia », in *X Seminário Internacional de Políticas culturais, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 10 anos*.
- LUZARDO A., AZEVEDO B., FUNES G., PISON J., LUNA L., SANTORO M., MATEO M. et TADSEN Ph. (2019), *Los videojuegos no son juegos*, Financiamento BID.
- MEDEIROS J. (2020), *Governo dá pontapé para extinção da ANCINE*, <https://farofafa.cartacapital.com.br/2020/11/11/governo-da-pontape-para-extincao-da-ancine/>.
- NESTERIUK S. (2007), *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*, thèse en Communication et Sémiotique, Pontificia Universidade Católica de São Paulo.
- NEWZOO (2020), *Global Games Market Report*, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>.
- NEWZOO (2018), *Newzoo Global Games Market Report 2018*, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-marketreport-2018-light-version/>.
- SAKUDA L.O. et FORTIM I. (2018), *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Brasília*, <https://censojogosdigitais.com.br/wp-content/uploads/2020/03/AF-IICensoCompleto.pdf>.
- « The Mobile Growth Map. Charting Growth and Retention Around the Globe », in *Adjust*, (2019), <https://www.adjust.com/resources/ebooks/mobile-app-growth-map/>.

# Asie

Martin PICARD

Université Leipzig

## 1. INTRODUCTION

L'Asie consiste en un vaste territoire qui regroupe plusieurs régions très distinctes. Cette hétérogénéité se remarque également dans le développement des industries liées au jeu vidéo sur ce territoire. Trois pays se démarquent davantage par l'ampleur de leurs marchés vidéoludiques et leur impact à l'intérieur comme à l'extérieur de l'Asie : le Japon, la Corée du Sud, et la Chine.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Japon*

Le jeu vidéo au Japon débute rapidement après sa commercialisation aux États-Unis en 1972. Alors que plusieurs compagnies japonaises découvrent *Pong* avant la fin de l'année, dès l'année suivante la compagnie Taito, fondée par un homme d'affaires ukrainien, commercialise d'abord un clone de *Pong*, *Elepong* en juillet 1973, avant de commercialiser en novembre de la même année ce qui est considéré comme le premier jeu vidéo original au Japon, *Soccer*, quoique très similaire à *Pong* (Gorges, 2017). SEGA, compagnie américano-japonaise, fait de même avec *Pong Tron* en juillet et *Hockey TV* en novembre. En 1975, c'est la compagnie de jouet Epoch qui propose la première console de salon, la TV Tennis ou Electrotennis (Picard, 2013). Du côté du jeu sur ordinateur, troisième secteur en émergence à cette époque, le géant industriel NEC (Nippon Electric Company) s'impose dès la fin des années 1970 avec ses premiers micro-ordinateurs, rapidement consacrés au jeu vidéo, et dont les plus populaires furent le PC-88 (1981) et le PC-98 (1982), ce dernier dominant le marché informatique jusqu'à l'arrivée de *Windows 95* (Kobushi).

Par son infrastructure techno-industrielle déjà très avancée (le Japon avait bondi au 2<sup>e</sup> rang de l'économie mondiale entre autres grâce au secteur des

technologies et de l'électronique), une industrie vidéoludique se développe sur le territoire nippon avant de s'imposer à l'international dès la fin des années 1970 dans le milieu de l'arcade (*Space Invaders*, Taito, 1978; *Pac-Man*, Namco, 1980) et ensuite avec ses consoles de salon manufacturées par Nintendo (telle que la Famicom, mise en marché en 1983 au Japon et ensuite remodelé sous le nom de Nintendo Entertainment System [NES] pour le marché américain en 1985 et en Europe en 1986), SEGA (avec la Mega Drive, sortie en 1988 au Japon et 1990 en Europe et renommée Genesis pour le marché américain en 1989) et NEC/Hudson Soft (la PC Engine, 1987 au Japon et 1989 en France et renommée TurboGrafx-16 pour le marché américain en 1989). Sony fit une entrée fracassante au milieu des années 1990 avec la PlayStation (1994 au Japon et 1995 en Amérique du Nord et en Europe).

La production vidéoludique du Japon s'impose dans les années 1980 et 1990 comme non seulement la plus féconde et la plus lucrative, mais aussi comme la plus innovante, autant au niveau technologique qu'artistique, à tel point que le jeu vidéo en vient à vendre le Japon lui-même (et sa culture) à l'international au même titre, et sinon plus, que le manga ou l'anime (Iwabuchi, 2008).

Le jeu vidéo « *Made in Japan* » fut au cours du temps associé à certaines caractéristiques stylistiques, en particulier le style visuel provenant du manga ou de l'anime, c'est-à-dire fortement stylisé et cartoonesque (Picard, 2016). Il en fut de même pour plusieurs genres vidéoludiques associés au Japon, tels que le JRPG ou jeu de rôle japonais (les séries *Final Fantasy*, *Dragon Quest* ou *Pokémon* étant les plus fameuses), le jeu de plateforme (la série *Super Mario Bros.* en tête [voir encadré]), le jeu de combat (les séries *Street Fighter*, *Virtua Fighter* ou *Soul Calibur*), le *shoot'em up* (de *Xevious* à *Radiant Silvergun*), le *beat'em up* (*Final Fight* ou *Double Dragon*), ou d'autres genres plus de niche tels que le *visual novel*, le *dating sim* ou les jeux *otome* (ciblés pour un public féminin).

Dans les études du jeu vidéo, croisées avec les études japonaises, les lectures essentialistes liées à une détermination « nationale » du jeu vidéo japonais furent critiquées (Consalvo, 2006; Herfs, 2020), entre autres en questionnant la qualification d'un jeu comme étant japonais. D'ailleurs, définir ce qu'est un JRPG (est-ce une dénomination générique, stylistique, géographique, culturelle, voire nationale?) avait déjà entraîné plusieurs débats dans les forums en ligne (Schules, 2015).

Néanmoins, grâce à son engouement à l'international, le gouvernement japonais se servit de cette fierté nationale afin de vendre le soft power nippon



à l'étranger (le jeu vidéo, le manga, l'anime, mais aussi d'autres produits culturels comme la musique, la mode ou la gastronomie) grâce à une politique culturelle marquée *Cool Japan* (Iwabuchi, 2008). En outre, le jeu vidéo en provenance du Japon fut souvent caractérisé en Occident comme revêtant un aspect différent, unique, spécial, voire bizarre ou excentrique.

La popularité du jeu vidéo japonais a aussi participé à l'éclosion d'une « politique des auteurs » propre au jeu vidéo, surtout du côté des *game designers* (Shigeru Miyamoto, le créateur de *Super Mario Bros.* et *The Legend of Zelda*; Hironobu Sakaguchi, créateur de *Final Fantasy*; Hideo Kojima, créateur de *Metal Gear Solid* ou bien Suda51, créateur de jeux déjantés tels que *Killer 7* ou *No More Heroes*). Ce fut le cas aussi chez les compositeurs de musique, en particulier Nobuo Uematsu, compositeur acclamé de la série *Final Fantasy*. S'étant développée autour de l'âge d'or du jeu vidéo japonais des années 1980 et 1990, cette manifestation auteuriste se poursuit aujourd'hui avec la récente admiration vouée à Hidetaka Miyazaki (créateur de la série *Souls*), Yoko Taro (de la série *Nier*), voire même Hidetaka Suehiro (ou SWERY, créateur du jeu culte *Deadly Premonition*).

Le marché japonais a également contribué à développer de nouvelles formes de pratiques vidéoludiques, telles que celles associées aux stratégies de marketing transmédias (appelées « *media mix* » au Japon, et fortement liées au manga et à l'anime) (Picard et Pelletier-Gagnon, 2015) ou bien le phénomène des consoles portables, qui s'intégraient bien à une population en migration quotidienne où l'on pouvait y jouer durant les longs déplacements en train, mais également entre amies et amis à l'école. Quatrième secteur de pointe du jeu vidéo au Japon, Nintendo eut un grand succès avec la console 8-bits Game Boy (1989) et ensuite avec la Nintendo DS (pour *Dual Screen*; lancée en 2004 au Japon). SEGA et NEC proposèrent aussi leurs consoles portables, mais sans la même réussite. Ces consoles connurent également un engouement à l'international et anticiperont le jeu mobile.

Alors que dès le tournant des années 2000, la gloire du jeu vidéo japonais s'estompe, l'industrie se tourne petit à petit vers d'autres secteurs émergents, principalement le jeu mobile, à ce moment le marché le plus lucratif sur le territoire, mais aussi les jeux sur navigateur « *free to play* » (*Kantai Collection*) ou les jeux en ligne, quoique ce dernier secteur n'a pas la même ampleur que chez ses voisins asiatiques, la Corée du Sud et la Chine.

## Super Mario Bros./スーパーマリオブラザーズ



Mario est probablement le personnage le plus reconnu du monde du jeu vidéo. Créé par Shigeru Miyamoto en 1980 pour le jeu d'arcade *Donkey Kong*, il fut alors simplement surnommé *Jumpman*, avant que son créateur le rebaptise Mario, le plombier, lors de la création du jeu d'arcade *Mario Bros.* (la légende voulant qu'il ait été nommé ainsi en hommage au propriétaire des locaux de Nintendo of America [Kent, 2001]). Mais c'est en 1985, avec le jeu *Super Mario Bros.* sur la console Famicom/NES que Mario devient une icône locale et mondiale (même plus reconnu que Mickey Mouse au milieu des années 1990 aux États-Unis [Kent, 2001]). Ce jeu demeure le plus vendu de l'histoire sur le territoire domestique, et pendant vingt ans sur le marché mondial, alors que la franchise *Mario* est la plus rentable de l'histoire. Mario deviendra la mascotte de Nintendo, et sera associé à plusieurs autres séries à succès (*Mario Party*, *Paper Mario*, *Mario Kart*, de nombreux jeux de sport, et même des jeux éducatifs).

Son *design* fut autant déterminé par les limites techniques de l'époque (la moustache, le chapeau, et la salopette permettant de distinguer sa physionomie) que par l'intérêt transnational de Nintendo. En ce sens, Mario est un personnage caractéristique de la mondialisation du jeu vidéo, ce que Koichi Iwabuchi a défini par le terme japonais *mukokuseki*, c'est-à-dire dépourvu d'une « odeur culturelle » permettant d'identifier son origine nationale (Iwabuchi, 2008 et 2013). Néanmoins, il est, avec peut-être *Pokémon*, le plus grand représentant du succès du jeu vidéo japonais à l'international.

## 2.2. Corée du Sud

Alors que le succès international du jeu vidéo coréen est plutôt récent, son histoire est toutefois plus ancienne. Comme le note Peichi Chung (2015), la relation entre la Corée du Sud et le jeu vidéo a surtout été remarquée par la popularité de *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) dans le pays et le

développement du sport (avec les ligues professionnelles les plus développées et les plus médiatisées et les meilleurs joueurs au monde).

Néanmoins, le jeu vidéo en Corée du Sud remonte au milieu des années 1970 (Derboo, 2010), et très rapidement le gouvernement fut impliqué dans le développement du marché et de l'industrie. Peichi Chung (2015) fait remarquer que des années 1970 jusqu'au milieu des années 1990, deux étapes historiques ont marqué la relation gouvernement-corporation dans l'industrie du jeu vidéo coréen. Tout d'abord, à la fin des années 1970, le jeu vidéo est essentiellement déterminé par l'influence du contenu culturel japonais. La pratique du jeu vidéo se situe alors dans le milieu de l'underground illégal et des jeux piratés. Cette culture particulière des salles de jeu va tout de même permettre l'émergence du *PC bang*, autre emblème caractéristique du jeu vidéo en Corée du Sud [voir encadré].

Alors que Séoul se transforme en cité électronique dès les années 1980, le jeu vidéo devient officiellement légal durant les années 1990. À la demande du gouvernement, les grandes corporations coréennes (Samsung, Hyundai et Daewoo) investissent dans le développement de l'industrie, souhaitant dépasser la forte culture de clonage des jeux et plateformes japonais.

Du milieu des années 1990 à aujourd'hui, la Corée du Sud passe de la formation hésitante d'un marché du jeu vidéo à une véritable industrie de création, et donc d'un passage de l'imitation à l'innovation grâce au jeu PC en ligne. Cette innovation radicale de la fin des années 1990 est menée par des compagnies telles que Nexon et NCSoft, cette dernière obtenant le plus grand succès du jeu coréen avec le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur *Lineage* (1998).

Au tournant des années 2000, le succès domestique pousse l'industrie à s'internationaliser et à favoriser une approche axée sur le marché. Le gouvernement mettra en place plusieurs politiques néo-libérales afin de supporter l'industrie, mais aussi pour contrôler la consommation, par exemple en établissant un système de classification et d'évaluation des jeux afin de prévenir le *gambling* et l'addiction, deux fléaux souvent associés à la pratique du jeu vidéo en Corée du Sud.

Depuis les années 2000, la force du jeu vidéo coréen réside en sa transnationalisation, grâce à des succès internationaux tels que *Lineage*, *Legend of Mir 2* (WeMade Entertainment, 2001), *MU Online* (Webzen, 2001) ou *MapleStory* (Wizet, 2003). Les compagnies coréennes du jeu vidéo conquièrent la région asiatique grâce à la facilité croissante de la distribution des jeux à travers ce marché (Chung, 2015). La proximité culturelle a permis une

influence réciproque qui a favorisé la mise en place d'un phénomène régional bénéficiant d'une culture multimédiatique (Chan, 2006) qui existait entre les joueurs et les développeurs du Japon, de la Corée du Sud, et de la Chine.

### *PC bang/PC 방*



Le *PC bang* est un cybercafé uniquement dédié au jeu en réseau. Depuis la fin des années 1980, il a constitué le lieu privilégié de la pratique vidéoludique en Corée du Sud, et ce malgré le rapide développement de la connexion internet dans les demeures (Hjorth, 2011). Sa popularité repose sur la sociabilité que le lieu propose, alors qu'il est un endroit prisé pour aller socialiser entre amies et amis. La popularité de *StarCraft* a créé le premier engouement majeur à la fin des années 1990 pour ensuite être remplacé par les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur ou les jeux de tir.

Le *PC bang* a aussi reçu mauvaise presse à cause des cas d'addiction alors que certains joueurs y passaient leur journée entière grâce à un prix d'usage très abordable et une ouverture 24 heures sur 24. L'arrivée des téléphones intelligents et l'amélioration de la connectivité en ligne dans les lieux privés a entraîné une diminution de son achalandage, mais ils sont encore très fréquentés (Hoffmann, 2018).

### 2.3. Chine

La Chine est présentement le plus large marché du jeu numérique au monde (Nakamura et Wirman, 2021). Son histoire vidéoludique est un peu plus récente que ses deux voisins, mais elle ressemble tout de même à celle de la Corée du Sud en ce sens que le développement du jeu en Chine continentale, à Taïwan et à Hong Kong est passé par les étapes de clonage, d'imitation, pour graduellement se tourner vers l'innovation.

Akinori Nakamura (2021) a suggéré cinq périodes pour diviser le développement de l'industrie du jeu vidéo en Chine. Tout d'abord la période chaotique (fin des années 1970 à 1997), qui est marquée par la difficulté d'établir une industrie à cause de la grande circulation de jeux piratés et clonés, dont la source provenait majoritairement du Japon, en particulier dès le succès de la Nintendo Famicom durant la deuxième moitié des années 1980. Ensuite, en conséquence aux levées d'interdiction et à l'acceptation grandissante du jeu vidéo par les autorités chinoises, une période formative (1997–2004), caractérisée par la mise en place de plusieurs services de jeu en ligne, dont Tencent Games [voir encadré]. Troisièmement, une période de développement (2005–2009), où l'intérêt grandit dans le milieu des affaires pour investir dans ces services. La quatrième période, celle de l'expansion (2010–2014), voit un boom des jeux sur fureteur et applications mobiles. Finalement, la période de maturation (2015–aujourd'hui), réfère à la montée des studios indépendants.

L'ascension fulgurante de la Chine dans le marché mondial du jeu vidéo est bien entendu parallèle à son développement économique depuis l'ouverture du pays à la libre économie de marché durant les dernières décennies du XX<sup>e</sup> siècle. Cette réforme économique s'est accompagnée par des investissements majeurs dans le domaine des technologies. L'accessibilité à internet a également changé fondamentalement le style de vie de la jeunesse chinoise et a permis à ce pays de devenir la plus grande population en ligne au monde (Fung et Liao, 2015).

Ainsi, sous l'influence du succès des industries des technologies numériques et en ligne du Japon et de la Corée du Sud, la Chine parvint à se hisser au sommet mondial du jeu en ligne. Bien que le succès fut d'abord domestique, des succès internationaux tels que *Honor of Kings/Arena of Valor* (TiMi Studios/Tencent, 2016), *Knives Out* (NetEase, 2017) ou *Genshin Impact* (miHoYo, 2020) montrent que la Chine est désormais un leader incontournable du marché mondial du jeu vidéo, et ce, malgré la relation ambivalente du gouvernement chinois envers ce produit venu de l'Occident, allant d'un opportunisme évident face à son potentiel économique et culturel aux fréquentes contraintes et réglementations imposées afin de contrôler autant les joueurs que l'industrie.

## Tencent/腾讯



Tencent, fondé en 1998 à Shenzhen, est une des plus grandes multinationales au monde. Impliquée dans plusieurs secteurs d'activités commerciales, elle se démarque toutefois par ses services en ligne ou pour téléphones intelligents (tels que l'application mobile de messagerie textuelle et vocale *WeChat*). Tencent est également le plus grand vendeur de jeux vidéo au monde. Depuis 2017, la compagnie propose son propre portail de jeu, *WeGame*, à l'instar de *Steam*, mais comptant un plus grand nombre d'utilisateurs que la plateforme de Valve. Elle est également actionnaire (avec des parts totales ou partielles) de plusieurs grandes compagnies de jeu

vidéo, tels que Riot Games (100%), Funcom (100%), Supercell (84%), Epic Games (40%) et même Ubisoft (5%).

Tencent Games, fondée en 2003, est une filiale dédiée à la distribution de jeux vidéo (principalement en ligne), comprenant également son propre studio de développement de jeu, TiMi Studios, qui connut un grand succès domestique avec *Honor of Kings* (2016), retiré *Arena of Valor* à l'international.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Le Japon est depuis le milieu des années 1970 l'une des industries majeures du jeu vidéo.
- La domination mondiale du jeu vidéo japonais durant les années 1980–1990 s'est déployée autant du côté des constructeurs de consoles de salon que dans la production de jeux (quantitativement et qualitativement).
- La production de jeux vidéo provenant du Japon se caractérise autant par une industrie locale que transnationale, résultant en une appréciation de qualités jugées spécifiques à sa culture et son contexte socio-économique propre.
- L'industrie du jeu vidéo en Corée du Sud, fortement influencée au départ par le Japon, a su s'émanciper dès la fin des années 1990 pour devenir un pilier international du jeu compétitif et du jeu en ligne.

- Quoique plus récente, l'industrie du jeu vidéo en Chine a connu un développement semblable à la Corée du Sud, mais grâce à un contexte socio-économique avantageux, le pays est devenu à partir du milieu des années 2010 le plus grand marché mondial du jeu vidéo en ligne.
- L'impact économique et culturel du jeu vidéo en Asie est incontournable, alors que ce plus grand marché mondial est toujours en plein essor.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Afin d'approfondir ses connaissances sur le jeu vidéo mondial, voici deux survols internationaux : le premier est une anthologie provenant du milieu universitaire, alors que le second est un travail provenant de la culture des fans d'histoire du jeu vidéo.

WOLF M.J.P. (dir.) (2015), *Video Games Around the World*, MIT Press.

HARDCODEGAMING101, « Variés », in *Games of the World*, <https://hg101.kontek.net/GOTW/GOTWindex.html>.

*Replaying Japan* est une série de conférences universitaires annuelles consacrées au jeu vidéo du Japon et de l'Asie. Une revue a ensuite été fondée afin de publier sous formes d'articles (en anglais ou en japonais) certaines des présentations, celles-ci portant sur des perspectives de recherche extrêmement variées.

*Replaying Japan Journal*, Ritsumeikan Center for Game Studies (RCGS), <https://replaying.jp/category/replaying-japan-journal/>.

Quelques livres portant uniquement sur le jeu vidéo japonais furent publiés dans le milieu anglophone. Le premier ouvrage fut écrit par un journaliste du jeu vidéo (Wired, Kotaku), alors que les deux autres sont des ouvrages universitaires. Le premier portant sur l'influence du jeu vidéo nippon sur les développeurs nord-américains, alors que le second est une tentative de faire découvrir la culture japonaise (et ses aspects socio-politiques) à travers le jeu vidéo.

KOHLER C. (2016 [2005]), *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Mineola, Dover Publications.

CONSALVO M. (2016), *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*, Cambridge, MIT Press.

HUTCHINSON R. (2020), *Japanese Culture Through Videogames*, Routledge.

En France, les maisons d'édition centrées sur la publication d'ouvrages généraux sur le jeu vidéo ont publié avec les années plusieurs ouvrages consacrés

à l'histoire du jeu vidéo au Japon, particulièrement autour du travail de l'historien du jeu vidéo et spécialiste du Japon, Florent Gorges.

GORGES F. (2008–2019), *L'Histoire de Nintendo*, vol. 1–4, Éditions Pix'n Love/Omake Books.

Collection « Les Grands Noms du jeu vidéo », Éditions Pix'n Love,

vol. 1, *Takahashi Meijin* ;

vol. 3, *Gunpei Yokoi* ;

vol. 4, *Yoshihisa Kishimoto* ;

vol. 8, *SUDA51* ;

vol. 9, *Nobuo Uematsu*.

SZCZEPANIAK J. et WILTSHIRE A. (2021), *Les Mémoires du jeu vidéo japonais*, Third éditions.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

CONSALVO M. (2006), « Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture », in *New Media & Society*, vol. 8, n° 1, p. 117–137.

CHAN D. (2006), « Negotiating Intra-Asian Games Networks: On Cultural Proximity, East Asian Games Design, and Chinese Farmers », in *The Fibreculture Journal*, n° 8. <https://eight.fibreculturejournal.org/fcj-049-negotiating-intra-asian-games-networks-on-cultural-proximity-east-asian-games-design-and-chinese-farmers/>.

CHUNG P. (2015), « South Korea », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, Cambridge, MIT Press, p. 495–520.

DERBOO S. (2010), « A History of Korean Gaming », in *HardcoreGaming101*, <https://hg101.kontek.net/korea/part1/korea1.htm>.

FUNG A.Y.H. et LIAO S.X. (2015), « China », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, Cambridge, MIT Press, p. 119–135.

GORGES F. (2017), *Space Invaders : Comment Tomohiro Nishikado a donné naissance au jeu vidéo japonais*, Omake Books.

HERFS L. (2020), « Dreams of the Japanese Self in The Legend of Zelda: Breath of the Wild », in *Replaying Japan*, n° 2, p. 33–47.

HJORTH L. (2011), *Games and Gaming: An Introduction to New Media*, Bloomsbury.

HOFFMANN J. (2018), « What Is a PC Bang? », in *The History of the Web*, <https://thehistoryoftheweb.com/postscript/what-is-a-pc-bang/>.

IWABUCHI K. (2008), « Au-delà du “Cool Japan”, la globalisation culturelle... », in *Critique internationale*, vol. 1, n° 38, p. 37–53, <https://doi.org/10.3917/cii.038.0037>.

IWABUCHI K. (2013), « Quelle est la part du “typiquement japonais” dans Pokémon? », in TOBIN J. (dir.), *La Grande Aventure de Pikachu*, Éditions Pix'n Love, p. 85–123.



- KENT S.L. (2001), *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon-The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, New York, Three Rivers Press.
- KOBUSHI, « Retro Japanese Computers: Gaming's Final Frontier », in *HardcoreGaming101*, <http://www.hardcoregaming101.net/JPNcomputers/Japanesecomputers.htm>.
- NAKAMURA A. et WIRMAN H. (2021), « The Development of Greater China's Games Industry: From Copying to Imitation to Innovation », in SOTAMAA O. et SVELCH J. (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 275–292.
- PICARD M. (2013), « The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games », in *Game studies*, vol. 13, n° 2, <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>.
- PICARD M. et PELLETIER-GAGNON J. (2015), « Introduction : Geemu, media mix, et les études du jeu vidéo au Japon », in *Kinephanos*, vol. 5, n° 1, p. 20–39, <https://www.kinephanos.ca/2015/introduction-geemu-media-mix-fr/>.
- PICARD M. (2016), « Les Enjeux esthétiques du jeu vidéo : Entre art, stylistique et interactivité », in *Sciences du jeu*, n° 6, <https://doi.org/10.4000/sdj.712>.
- SCHULES D. (2015), « Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix », in *Kinephanos*, vol. 5, n° 1, p. 53–76, <https://www.kinephanos.ca/2015/kawaii-japan/>.



Autour du jeu vidéo



# Jeux vidéo et apprentissage(s)

Thibault PHILIPPETTE

Université catholique de Louvain

Charlotte PREAT

Université catholique de Louvain

## 1. INTRODUCTION

Le jeu chez l'enfant est vu comme une activité fondamentale pour son développement (Bruner, 1983; Château, 1954; Piaget, 1978; Piaget et Inhelder, 1966; Vygotsky, 1967). Cependant, les théoriciens classiques du jeu qui se sont intéressés aux pratiques ludiques en société (Caillois, 1958 [1992]; Huizinga, 1938 [2008]), et par là aux formes adultes des pratiques de jeu, montrent davantage de relativisme par rapport à leurs effets éducatifs. Ainsi, Caillois souligne que le jeu n'a pas en soi comme objectif de développer une capacité et que s'il le fait, ce n'est que de surcroît (Caillois, 1958 [1992], p. 322). L'objectif du jeu étant le jeu lui-même (*Ibid.*). Ce caractère improductif du jeu a été notamment discuté par le philosophe Henriot, soulignant que le jeu a néanmoins comme effet de construire la joueuse ou le joueur (Henriot, 1969, p. 63). Et le jeu prenant modèle sur la vie, et inversement, se pose alors la question de ce que cette simulation permet comme retour(s) de sens (Henriot, 1989, p. 61).

Dès les années 1980, les jeux informatiques (appellation assez usitée à l'époque) ont suscité un intérêt pour certains de leurs effets cognitifs, en termes de capacités visio-haptiques mais également sur la sociabilité (Greenfield, 1994; Greenfield, 1984; Perriault, 1994). Cet apprentissage par l'action (Virole, 2003), de nature fondamentalement opératoire (Charlier, 2000), ouvre sur de multiples potentialités (Le Diberder, 1998). Néanmoins, des controverses dans les années 1990 autour du caractère violent de certaines productions vidéoludiques (*Death Race*, *Doom*, *GTA*, *Carmageddon* ou encore *Mortal Kombat*) ont éclipsé quelque peu les travaux de recherche émergents sur cette

question dans le domaine, exhumés à l'occasion de certaines méta-recherches plus récentes (Egenfeldt-Nielsen, 2006; Steinkuehler et Squire, 2014). La pratique de jeux vidéo étant à l'époque vue dans les discours médiatiques communs comme régressive, seuls les « logiciels ludo-éducatifs » (*Adibou*, *Lapin Malin* ou encore *Rayman Junior*) étaient valorisés, ceux-ci inscrivant la forme scolaire au cœur de leur *gameplay* (Berry, 2011). Finalement, il faut attendre le début des années 2000 pour voir un regain d'intérêt pour le potentiel éducatif des jeux vidéo (Frété, 2002), grâce notamment à l'émergence de jeux utilitaires ou *serious games* (Alvarez et Djaouti, 2012; Lavigne, 2016), mais également de pratiques vidéoludiques et le développement de communautés (Berry, 2012).

Afin de proposer quelques clés d'entrée à des théories portant sur le rapport entre jeux vidéo et apprentissage(s), nous partirons de l'ouvrage de référence *Jouer/Apprendre* de Gilles Brougère (2005). L'auteur relève en effet qu'il existe, dans les discours sur le jeu (il ne parle pas spécifiquement des jeux vidéo), au moins trois perspectives différentes : celles du 1) jeu (vidéo) pris comme vecteur d'apprentissage, du 2) jeu (vidéo) comme contexte d'apprentissage et du 3) jeu (vidéo) comme condition favorable aux apprentissages (Brougère, 2005, p. 75).

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *C'est par le jeu vidéo que l'on apprend*

Un ensemble de recherches s'est donc intéressé aux effets des jeux vidéo en termes d'apprentissages. Dans son mémoire de fin d'études, Catherine Frété (2002) relève que les jeux vidéo ont le potentiel de développer trois types de compétences : 1) des compétences académiques, c'est-à-dire des apprentissages liés au(x) contenu(s) (scolaires) inscrit(s) au cœur de certaines productions vidéoludiques; 2) des compétences incidentelles liées aux formats vidéoludiques et 3) des apprentissages transversaux qui étendent l'expérience vidéoludique.

La première perspective touche à ce que certains ont appelé l'*edutainment*, terme formé de la contraction entre « *education* » et « *entertainment* » (Egenfeldt-Nielsen, 2006). L'*edutainment* s'intéresse au potentiel qu'ont certains jeux vidéo (et autres formats médiatiques liés aux loisirs) à faire apprendre une matière, souvent issue des programmes scolaires (mathématiques, physique, géographie, histoire, etc.). Plus récemment et spécifiquement, le terme de *serious gaming* (Jenkins *et al.*, 2009) fait référence à une utilisation pédagogique de certains jeux vidéo en vue d'atteindre des apprentissages scolaires

(e.g. utilisation de *Civilization* ou *Assassin's Creed* pour l'apprentissage de certains événements historiques, par exemple; cf. Squire, 2004) ou plus largement des usages dépassant le « simple divertissement », pour reprendre les propos d'Alvarez et Djaouti (2012, p. 17). Les travaux de Romero (2016) sur les différentes modalités d'intégration pédagogique de jeux numériques en contexte scolaire sont à ce titre intéressants à aller découvrir. L'auteure en distingue quatre : l'usage pédagogique de jeux numériques (non conçus pour l'apprentissage), l'usage pédagogique de jeux sérieux éducatifs (conçus pour l'apprentissage), la ludification (*gamification*) éducative (cf. infra) et l'apprentissage par la création de jeux numériques (Romero, 2016, p. 22). Pour une synthèse théorique de plusieurs travaux, voir aussi la thèse de doctorat de Prétat (2022).

La deuxième perspective renvoie davantage aux formes d'apprentissage découlant du médium vidéoludique en tant que tel. Cette perspective est soutenue par le courant américain des (*digital*) *game-based learning* porté par Prensky (2006 et 2007) ou Gee (2003). La prémisse de ce courant est que les formats médiatiques contemporains en général, et les jeux vidéo en particulier, ont sensiblement modifié les manières d'apprendre de toute une génération qui a toujours joué à ceux-ci<sup>1</sup>. Les « modes de faire » inscrits dans les jeux vidéo sont ainsi assimilés à des « modes d'apprendre ».

Les jeux informatiques et vidéo sont potentiellement le passe-temps le plus captivant de l'histoire de l'humanité. Cela est dû, à mon avis, à une combinaison de douze éléments : [...] Les jeux sont une forme d'amusement (*fun*), qui nous procure du plaisir et de la joie. Les jeux (*games*) sont une forme de jouer (*play*). Cela nous donne une implication intense et passionnée. Les jeux ont des règles. Cela nous donne une structure. Les jeux ont des objectifs. Cela nous donne de la motivation. Les jeux sont interactifs. Cela nous permet d'agir. (Prensky, 2007, p. 106, notre traduction.)

Pour le dire autrement, ces chercheur-es identifient de manière assez transversale aux productions vidéoludiques un ensemble de « bons principes d'apprentissage » inscrits dans de « bons jeux » (*sic*) (Gee, 2003 et 2008).

La troisième perspective est plus récente dans les théories des jeux vidéo. Elle touche aux recherches s'étant davantage tournées vers les pratiques dans et autour des jeux vidéo, autrement dit aux formes communautaires d'apprentissages. On peut à ce titre citer la thèse de Berry publiée en ouvrage en

---

1. On attribue le terme de *digital natives* à Marc Prensky (2001). Cette idée d'un effet générationnel, que l'on retrouve parfois en français sous le terme « génération Y », est largement discuté au sein de la communauté scientifique (Amadiou et Tricot, 2020).

2012. L'auteur y décrit différentes formes d'apprentissages informels (par frayage, guidés, hors-jeu, etc.) tout en soulignant à maintes reprises les risques de mauvaise généralisation et de mésestimation des effets du cadre social du jeu vidéo sur les apprentissages identifiés. Les apprentissages sont dès lors davantage à situer dans le cadre plus large (et plus temporaire) de l'expérience des joueuses et joueurs jouant. Cette perspective s'écarte des précédentes par une approche moins cognitiviste des savoirs acquis et de leur transférabilité potentielle à d'autres contextes dont les conditions s'éloignent de celles de la pratique de jeu.

### L'ambiguïté d'apprendre en jouant



Extrait de la présentation *keynote* par Thibault Philippette, présentée dans le cadre de la journée d'étude « Performance En/Jeux » organisée par le laboratoire Homo Ludens et les étudiant-es de la maîtrise en Communication (concentration Jeux vidéo et Ludification), Université du Québec à Montréal, 31 mai 2019.

Dans son ouvrage *The Ambiguity of Play* (1997), Sutton-Smith souligne plusieurs formes rhétoriques de discours gravitant autour de l'activité de jeu. En nous intéressant à ce que pourrait vouloir dire « être performant » selon ces 7 formes de rhétorique identifiées par l'auteur<sup>2</sup>, il nous est apparu que la question des apprentissages par le jeu (vidéo) s'oriente davantage vers des questions de

2. La représentation sous forme de continuum pourrait laisser penser à une opposition entre *Game* et *Play*. Cependant, l'idée est ici de davantage souligner une mise en tension et, à l'instar des *Économies de la grandeur* de Boltanski et Thévenot (1991), identifier comment les valeurs sous-jacentes à ces discours se situent les unes par rapport aux autres, et peuvent donner lieu à des différences de conception (par exemple, entre les tenants des *Game Studies* et des *Play Studies*). *In fine*, une représentation plus circulaire serait probablement à privilégier.

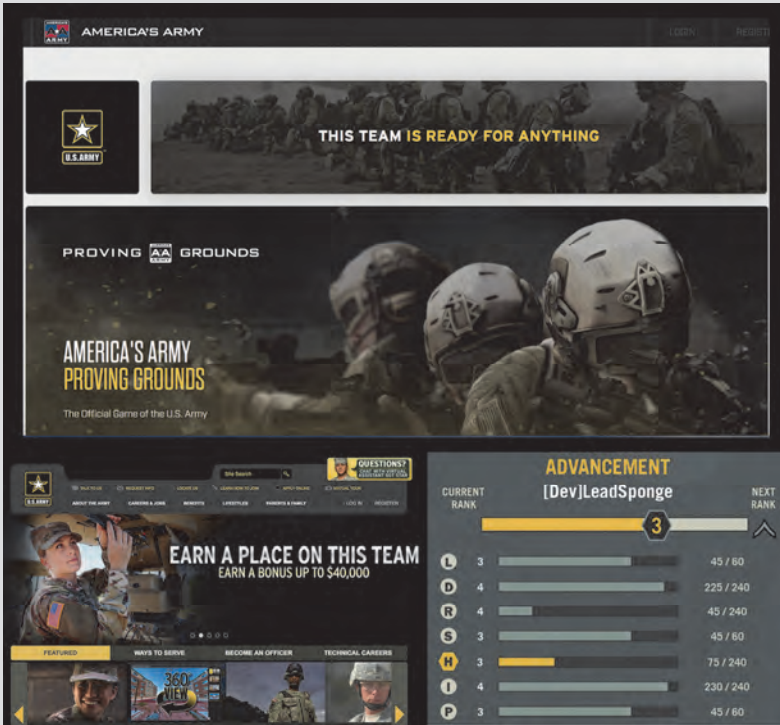


progrès (maîtrise), de destinée (démonstration) et de contrôle (domination), autrement dit du jeu pris comme structure (*game*) conditionnant les apprentissages. *A contrario*, la question des imaginaires, de la recherche de soi et de la frivolité de la pratique est relativement évacuée de ces discours sur les formes d'apprentissages par le jeu. La thèse de Berry portant sur des apprentissages plus informels et situés, et qui traite justement de ces formes d'apprentissage, est un très bon contre-exemple.

## 2.2. C'est dans le jeu que l'on apprend

Un autre paradigme du rapport entre jeux vidéo et apprentissage(s) qui a pris son essor à partir des années 2010 est celui des jeux utilitaires ou *serious games*. La perspective est ici sensiblement différente puisqu'on ne s'interroge pas tant sur les effets d'apprentissage liés aux usages des jeux vidéo qu'à des questions de conception et de *game design*, visant à inscrire volontairement des éléments utilitaires (« à apprendre ») au sein de jeux vidéo. C'est compter sur le pouvoir immersif, multimodal et expérientiel des jeux vidéo dans le fait d'apprendre, et cet apprentissage recherché n'est pas forcément éducatif, mais peut viser des objectifs mercatiques ou publicitaires (Quinche, 2013). Il est intéressant de signaler que, si le concept de *serious game* a été associé au support vidéoludique au début des années 2000, il renvoie initialement à tous types de jeux. En effet, il est issu du travail pionnier de Abt (1970) qui fût chercheur pour le compte de l'armée américaine durant la période de la guerre froide et qui travailla à la manière d'instruire dans différents contextes et au travers de différents formats de jeux (Djaouti *et al.*, 2011). Les *serious games* ont été introduits comme objet de recherche par Alvarez (Lavigne, 2020) et, en France, les travaux de celui-ci et Djaouti font figure de référence sur ce thème (Alvarez et Djaouti, 2012). Tout d'abord, on peut citer leur conceptualisation classificatoire des types de jeux sérieux à partir de mécaniques ou « briques » de *gameplay* (voir notamment leur site <http://serious.gameclassification.com/>). Dans son habilitation à diriger des recherches, Alvarez (2019) va affiner ce modèle des briques et clarifier la distinction que l'on peut faire entre le *serious diverting* (détournement de jeux existants par les usages uniquement), le *serious modding* (modification à la marge de jeux vidéo existants) — deux pratiques qui relèvent de celles regroupées au sein de la famille du *serious gaming* (cf. supra) — et le *serious game design*, consistant à concevoir un jeu utilitaire *from scratch*, comme diraient les anglophones. Cette conception plus technique posant la question des convergences nécessaires entre ingénierie didactique et ingénierie vidéoludique (El Mansouri et Biagioli, 2019).

## America's Army, le premier jeu sérieux ?



Illustrations du jeu *America's Army* (U.S. Army/Ubisoft, 2002).

En haut, la page du site web de l'armée américaine où on peut accéder au jeu *America's Army* (le bandeau « *This Team is ready for anything* » renvoie vers un formulaire d'enrôlement dans l'armée américaine). En bas, à gauche, l'interface de départ avec les différentes missions. En bas, à droite, le système de progression « *Leadership* ».

*America's Army* est un jeu de tir à la première personne (*first-person shooter*) coopératif qui a été développé par Ubisoft en 2002 pour le compte de l'armée américaine en tant qu'instrument de recrutement (Valeriano et Habel, 2016). La particularité idéologique de ce jeu est que si la joueuse ou le joueur a l'occasion d'occuper plusieurs fonctions (infanterie, tireur d'élite, parachutiste, médecin, etc.), elle/il ne le fera qu'au sein de l'armée américaine. Même en mode multijoueur, chaque équipe se verra toujours du point de vue d'une troupe de l'armée américaine et verra ses ennemis comme une « nationalité non-identifiable (*unreal*) » (Allen, 2010), ce qui rend le propos du jeu purement américano-centré. Bogost (2008) ajoute qu'à la différence d'autres jeux du genre comme *Counter-Strike* ou *Call of Duty*, *America's Army* adopte un système d'avancement basé non pas sur le nombre d'ennemis tués, mais adapté du *Rules of Engagement* (ROE) de l'armée américaine. Ce système de progression, à l'acrostiche phonétique de « *leadership* » (LDRSHIP), souligne d'ailleurs les valeurs auxquelles le joueur doit se contraindre (« L » pour *Loyalty*, « D » pour *Duty*, « R » pour

*Respect*, etc.) s'il veut pouvoir progresser dans le jeu et surtout ne pas voir son personnage finir systématiquement au cachot. La rhétorique du système de jeu n'est donc pas seulement procédurale (« faire faire »), mais elle enjoint le joueur à accepter un certain nombre de valeurs s'il veut continuer à jouer (rhétorique processuelle, cf. Bonenfant et Philippette, 2018). Par ses objectifs idéologiques et de recrutement évidents, ce jeu est souvent cité comme le premier *serious game* de l'histoire. Nieborg (2004) précise qu'*America's Army* couvre de multiples dimensions utilitaires : c'est à la fois un *advertgame* (outil de recrutement), un *propagame* (mettre en avant l'idéologie américaine), un *edugame* (outil d'entraînement) et un outil de recherche et développement (outil d'évaluation de l'usage de nouvelles armes, de perception de retour vibro-tactiles, de test de stratégies, etc.).

### 2.3. C'est autour du jeu que l'on apprend

Château (1954) soulignait que le jeu chez l'enfant n'a pas vraiment comme effet de faire apprendre. En revanche, il affirme sa fonction propédeutique, mettant en de bonnes conditions d'apprentissage. Cette perspective rejoint le troisième angle proposé par Brougère (2005), qui nous amène au troisième paradigme, celui de la ludification (*gamification* en anglais). Il s'agit ici d'utiliser certains ressorts ludiques en vue d'accroître la motivation des personnes à faire quelque chose, avec par exemple un objectif d'apprentissage. Nous ne détaillerons pas ce paradigme et renvoyons la lectrice ou le lecteur vers le texte de Bonenfant dans ce même ouvrage (voir aussi Deterding *et al.*, 2011 ; Philippette, 2014). À noter que récemment dans les théories sur le rapport entre (éléments de) jeux et apprentissage(s), des théoricien-nes se sont penché-es sur des opérations consistant non pas à adjoindre des éléments de jeux (vidéo) à des situations non-ludiques au départ, mais au contraire de partir de situations de jeu pleines pour en extraire certains éléments ludiques pour rééquilibrer ceux-ci avec des fonctions plus utilitaires. On retrouvera ainsi des néologismes comme dégamification (Alvarez, 2019) ou *disengamement* (Goria *et al.*, 2019).

### 2.4. Conclusion : apprendre sur les jeux (vidéo)

La question du rapport entre jeux vidéo et apprentissage(s) est complexe et pose de nombreux problèmes méthodologiques lorsqu'il s'agit de généraliser certains constats, comme le souligne Berry (2012). Plusieurs problèmes ont ainsi été soulevés dans la méta-recherche de Steinkuehler et Squire (2014) :

- La grande variabilité des jeux étudiés dans la littérature des *computer game studies* et donc des apprentissages potentiels<sup>3</sup>;
- Le manque d'accès aux données brutes des articles et conséquemment l'absence de recherches cumulatives sur certains effets identifiés;
- Le caractère idiosyncratique de l'activité de jeu (*play*) et donc l'individuation de certains effets d'apprentissage;
- Le manque de prise en compte des effets induits par le contexte d'usage plus que par le jeu vidéo en lui-même.

Partant de la citation de Brougère (2005), il reste cependant au moins une articulation fondamentale entre jeux vidéo et apprentissage(s) qui n'a pas été considérée par l'auteur. En effet, jouer à un jeu vidéo, aussi naturel que cela puisse paraître dans les pratiques médiatiques contemporaines, notamment chez les jeunes, est quelque chose qui s'apprend (Zagal, 2010). Et les recherches empiriques récentes (Philippette, Préat et Gilson, 2022) montrent qu'il est important de s'intéresser à l'accompagnement des apprentissages sur les jeux vidéo en vue d'adresser l'enjeu des potentialités éducatives de cette pratique. Afin d'approfondir ce dernier paradigme, nous renvoyons la lectrice ou le lecteur vers le texte de Gilson dans ce même ouvrage.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Le rapport (positif) entre **jeu et apprentissage(s)** est traditionnel des **théories de l'enfance**.
- Si **dès les années 1980**, des recherches ont commencé à s'intéresser aux **effets cognitifs de la pratique de jeux vidéo**, elles ont rapidement été éclipsées par des discours de peur morale gravitant autour de certains titres jugés violents, avant de revenir à l'agenda dans les années 2000, avec les jeux utilitaires ou *serious games*.
- Le **rapport entre jeu vidéo et apprentissage(s)** peut être abordé suivant **quatre paradigmes** : 1) celui du jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage(s); 2) celui du jeu vidéo comme contexte d'apprentissage(s); 3) celui du jeu vidéo comme levier d'apprentissage(s) et enfin 4) celui du jeu vidéo comme objet d'apprentissage(s).
- La recherche sur les rapports entre jeu(x) vidéo et apprentissage(s) donne pour le moment des résultats contrastés et discutés lorsqu'on dépasse les

---

3. Coavoux, Boutet et Zabban (2016) relèvent *a contrario* une tendance assez forte de la recherche à se concentrer sur des titres *mainstream* dominants.

potentialités; cela induit un **besoin de consolidation méthodologique** et de **recherches empiriques longitudinales et cumulatives**.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

En guise de mise en bouche sur le rapport entre jeux et sérieux, nous suggérons le dialogue socratique proposé par Geoffrey Rockwell et Kevin Kee à l'occasion d'une présentation plénière de la conférence *Interacting with Immersive Worlds 2009*. Ensuite, l'ouvrage de Julian Alvarez et Damien Djaouti est la référence francophone sur les *serious games* pour entamer l'étude de ces objets.

ROCKWELL G.M. et KEE K. (2011), « The Leisure of Serious Games: A Dialogue », in *Game Studies*, vol. 11, n° 2, [http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey\\_rockwell\\_kevin\\_kee](http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee).

ALVAREZ J. et DJAOUTI D. (2012), *Introduction au Serious Game/Serious Game: An introduction*, 2<sup>e</sup> édition revue et augmentée, Questions Théoriques.

Au sein du courant des *game-based learning*, nous conseillons l'ouvrage de 2003 de James Paul Gee. Ce dernier est sociolinguiste et analyste du discours, ce qui se ressent dans sa recherche d'une sorte de grammaire des formes d'apprentissage au sein des jeux vidéo. L'ouvrage offre une vue complexe de cette grammaire, qu'il a réduit à 16 grands principes explicités dans un article de 2005.

GEE J.P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan.

GEE J.P. (2005), « Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines », in *E-Learning and Digital Media*, vol. 2, n° 1, p. 5–16, <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>.

L'ouvrage de Vincent Berry extrait de sa thèse sous la supervision de Gilles Brougère est intéressant car il offre une approche communautaire touchant à des formes d'apprentissages situés et informels.

BERRY V. (2012), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes.

Derrière son concept de « ludolittératie », José Zagal tente de répondre à plusieurs questions de recherche fondamentales sur la manière d'aborder les apprentissages sur les jeux vidéo. Il expose également dans cet ouvrage issu de sa recherche doctorale sa mise en place d'une ontologie des jeux vidéo (*Games Ontology Project*). En guise de résumé, nous renvoyons la lectrice ou le lecteur vers la page *Wikipédia* sur l'« éducation aux médias » créée avec nos étudiant-es de master, et sa section consacrée à l'éducation aux jeux.

ZAGAL J.P. (2010), *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, ETC Press, <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/ludoliteracy-defining-understanding-and-supporting-games-education/>.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Éducation\\_aux\\_médias](https://fr.wikipedia.org/wiki/Éducation_aux_médias).

Enfin, puisque la relation entre jeux vidéo et apprentissage(s) est complexe, nous conseillons d'explorer la littérature qui aborde les conséquences de l'intégration à un contexte d'apprentissage sur le jeu. Nous renvoyons notamment aux travaux de Potier (2018), qui traitent du phénomène de « déludicisation » du jeu dans l'enseignement, et à ceux de Vincent (2021), à propos de la « scolarisation » du jeu vidéo.

POTIER V. (2018), « L'Enseignement pris à partie : Étude d'un phénomène de déludicisation », in *Travailler*, vol. 39, n° 1, p. 33–55.

VINCENT R. (2021), « Du jeu vidéo au document de travail : La Scolarisation d'Assassin's Creed », in *Le Temps des Médias*, vol. 37, n° 2, p. 183–199.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Adibou* (1991), COKTEL VISION.

*America's Army* (2002), US ARMY, UBISOFT.

*Assassin's Creed* (2007), UBISOFT.

*Call of Duty* (2003), ACTIVISION.

*Carmageddon* (1997), STAINLESS GAMES.

*Civilization* (1991), MICROPROSE. Conçu par Sid Meier, B.C. Milligan, Bruce Shelley et Jeffery L. Briggs.

*Counter-Strike* (1999), VALVE.

*Death Race* (1976), EXIDY.

*Doom* (1993), ID SOFTWARE. Conçu par John Carmack, John Romero et Tom Hall.

*GTA* (1997), ROCKSTAR GAMES.

*Lapin Malin* (1983), THE LEARNING COMPANY.

*Mortal Kombat* (1992), NETHERREALM STUDIOS.

*Rayman Junior* (1996), UBISOFT.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

ABT C. (1970), *Serious Games*, Viking Press.

ALLEN R. (2011), « The Unreal Enemy of America's Army », in *Games and Culture*, vol. 6, n° 1, p. 38–60, <https://doi.org/10.1177/1555412010377321>.

- ALVAREZ J. et DJAOUTI D. (2012), *Introduction au Serious Game/Serious Game: An introduction*, 2<sup>e</sup> édition revue et augmentée, Questions Théoriques.
- ALVAREZ J. (2019), *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université polytechnique des Hauts-de-France.
- AMADIEU F. et TRICOT A. (2020), *Apprendre avec le numérique*, 2<sup>e</sup> édition, Retz.
- BERRY V. (2011), « Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage », in *Canadian Journal of Learning and Technology/La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, vol. 37, n° 2, <https://doi.org/10.21432/T2959X>.
- BERRY V. (2012), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes.
- BOGOST I. (2008), « The Rhetoric of Video Games », in SALEN K. (dir.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, MIT Press, p. 117–140.
- BOLTANSKI L. et THÉVENOT L. (1991), *De la justification : Les Économies de la grandeur*, Gallimard, (NRF essais).
- BONENFANT M. et PHILIPPETTE T. (2018), « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification », in *Sciences du jeu*, n° 10, <https://doi.org/10.4000/sdj.1422>.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer/Apprendre*, Economica.
- BRUNER J.S. (1983), *Le Développement de l'enfant : Savoir faire, savoir dire*, 8<sup>e</sup> édition, Presses universitaires de France.
- CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les Hommes : Le masque et le vertige*, Gallimard.
- CHARLIER P. (2000), « Jeux hypermédias et expérience d'apprentissage », in *Colloque « Savoirs formels — Savoirs informels » (14–15 décembre 2000)*, Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, <http://www.comu.ucl.ac.be/reco/grems/philweb/charlier.htm>.
- CHÂTEAU J. (1954), *L'Enfant et le Jeu*, Éd. du scarabée.
- COAVOUX S., BOUTET M. et ZABBAN V. (2016), « What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s », in *Games and Culture*, vol. 12, n° 6, p. 1–22, <https://doi.org/10.1177/1555412016676661>.
- DETERDING S., DIXON D., KHALED R. et NACKE L. (2011), « From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” », in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, p. 9–15.
- DJAOUTI D., ALVAREZ J., JESSEL J.-P. et RAMPNOUX O. (2011), « Origins of Serious Games », in MA M. et OIKONOMU A. (dir.), *Serious Games and Edutainment Applications*, p. 25–43, [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_3).
- EGENFELDT-NIELSEN S. (2006), « Overview of Research on the Educational Use of Video Games », in *Digital Kompetanse*, vol. 1, n° 3, p. 184–213.

- EL MANSOURI M. et BIAGIOLI N. (2019), « La Conception de serious games ou jeux vidéo éducatifs : Quelles convergences de métier entre enseignant et game designer ? », in *Recherches en Communication*, n° 49, p. 31–52, <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.52143>.
- FRÉTÉ C. (2002), *Le Potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*, mémoire de DESS, Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation, TECFA (Technologies de formation et apprentissage).
- GEE J.P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan.
- GEE J.P. (2008), « Good Videogames, the Human Mind, and Good Learning », in WILLOUGHBY T. et WOOD E. (éd.), *Children's Learning in a Digital World*, Blackwell Publishing, p. 40–63.
- GORIA S., BONINSEGNA C., LANDON J., FROCHOT C., VICENTINI C., MUNCK C., MORDON S. et ANNE V. (2019), « La Communication sous forme d'un jeu de plateau pour partager des données et des ressentis d'experts à propos d'un nouveau traitement contre le cancer », in *Recherches en Communication*, n° 49, p. 71–91, <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.52173>.
- GREENFIELD P. (1994), « Les Jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », in *Réseaux*, vol. 12, n° 67, p. 33–56.
- GREENFIELD P.M. (1984), *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, 3<sup>e</sup> édition, Harvard University Press.
- HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, PUF.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer*, Jose Corti.
- HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
- JENKINS H., CAMPER B., CHISHOLM A., GRIGSBY N. et ERIC (2009), « From Serious Games to Serious Gaming », in RITTERFELD U., CODY M. et VORDERER P. (éd.), *Serious Games*, Routledge.
- LAVIGNE M. (2016), « Jeu et non jeu dans les serious games », in *Sciences du jeu*, n° 5, <https://doi.org/10.4000/sdj.648>.
- LAVIGNE M. (2020), *Les Instrumentalisations du jeu numérique : Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distrayantes*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Limoges.
- LE DIBERDER A. et LE DIBERDER F. (1998), *L'Univers des jeux vidéo*, La Découverte.
- NIEBORG D.B. (2004), « America's Army: More Than a Game », in EBERLE T. et KRIZ W.C. (éd.), *Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation*, Munich, SAGSAGA, [http://www.gamespace.nl/content/ISAGA\\_Nieborg.PDF](http://www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF).
- PERRIAULT J. (1994), « L'Acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés », in *Réseaux*, vol. 12, n° 67, p. 57–70.



- PHILIPPETTE T. (2014), « Gamification: Rethinking “Playing the Game” with Jacques Henriot », in FUCHS M., FIZEK S., RUFFINO P. et SCHRAPE N. (éd.), *Rethinking Gamification*, Meson Press, p. 187–200.
- PHILIPPETTE T., PRÉAT C. et GILSON G. (2022), « (Re)penser l’intégration des jeux (vidéo) en contexte scolaire. Quelques idées mises en perspective », in *Educa-tions*, <http://www.openscience.fr/Re-penser-l-integration-des-jeux-vidéo-en-contexte-scolaire-Quelques-idees>.
- PIAGET J. (1978), *La Formation du symbole chez l’enfant : Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, 8<sup>e</sup> édition, Delachaux & Niestle.
- PIAGET J. et INHELDER B. (1966), *La Psychologie de l’enfant*, PUF.
- PRÉAT C. (2022), *Les Pratiques ludiques des enseignants et enseignantes du primaire. Une étude de cas en Fédération Wallonie-Bruxelles pour éclairer l’intégration d’une dimension ludique aux pratiques d’enseignement*, thèse de doctorat en sciences de l’information et de la communication, Université catholique de Louvain.
- PRENSKY M. (2001), « Digital Natives, Digital Immigrants », in *On the Horizon*, vol. 9, n<sup>o</sup> 5.
- PRENSKY M. (2006), *Don’t Bother Me Mom-I’m Learning!: How Computer And Video Games Are Preparing Your Kids for Twenty-First Century Success—And How You Can Help!*, Paragon House Publishers.
- PRENSKY M. (2007), *Digital Game-Based Learning*, Paragon House Publishers.
- QUINCHE F. (2013), *Game Based Learning — Apprendre avec les jeux vidéo*, educa.ch, <https://orfee.hepl.ch/handle/20.500.12162/2571>
- ROMERO M. (2016), *Jeux numériques et apprentissages*, Montréal, Éditions JFD.
- SQUIRE K.D. (2004), *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*, thèse de doctorat en philosophie, Indiana University.
- STEINKUEHLER C.A. et SQUIRE K.D. (2014), « Videogames and Learning », in SAWYER R.K. (éd.), *Cambridge Handbook of the Learning Sciences*, 2<sup>e</sup> édition, Cambridge University Press, p. 377–394.
- SUTTON-SMITH B. (1997), *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press.
- VALERIANO B. et HABEL P. (2016), « Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games », in *International Studies Review*, n<sup>o</sup> 18, <https://doi.org/10.1093/isr/viv007>.
- VIROLE B. (2003), *Du bon usage des jeux vidéo*, Hachette.
- VYGOTSKY L.S. (1967), « Play and its Role in the Mental Development of the Child », in *Journal of Russian and East European Psychology*, vol. 5, n<sup>o</sup> 3, p. 6–18, <https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>.
- ZAGAL J.P. (2010), *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, ETC Press, <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/ludoliteracy-defining-understanding-and-supporting-games-education/>.



# Littératie vidéoludique et éducation aux jeux vidéo

Gaël GILSON

Université catholique de Louvain

## 1. INTRODUCTION

Depuis quelques années, des enseignants mobilisent des jeux vidéo dans leurs pratiques pédagogiques. Plusieurs intentions les animent : augmenter la motivation des élèves et leur engagement dans les tâches proposées, convoquer la culture d'un médium avec lequel ils ont grandi, initier aux contenus d'un répertoire savant par l'intermédiaire d'un objet considéré (souvent à tort) comme plus accessible, travailler l'esprit critique, rendre l'apprentissage ludique, etc.

Parmi le panel de jeux utilisés en classe, on retrouve des *serious games*, soit des jeux conçus pour un usage pédagogique en autonomie ou intégrés dans un environnement d'apprentissage (Lavergne Boudier et Dambach, 2010), ou des jeux originellement non conçus pour faire apprendre. Concernant les *serious games*, bon nombre d'études (Amadiou et Tricot, 2014) s'accordent sur la difficulté à montrer qu'ils ont un effet réel sur la qualité des apprentissages et sur la motivation des élèves. Par ailleurs, si l'apprentissage fait partie intégrante de l'expérience ludique (on apprend les règles d'un jeu, ses mécaniques et les spécificités de son univers, on apprend à manipuler des périphériques variés, à s'orienter dans un univers en 3D, à se coordonner avec d'autres joueurs, etc.), le jeu n'a pas, en contexte pédagogique, un potentiel éducatif intrinsèque : c'est l'activité pensée par l'enseignant qui favorise (ou non) les apprentissages scolaires construits par les élèves. Quant aux scolarisations des jeux vidéo non conçus pour faire apprendre — dénomination que l'on préférera à celle de « pédagogie (vidéo)ludique » —, elles prennent des formes différentes : discourir à propos des jeux (sans forcément y jouer), projeter des séquences de jeu préenregistrées ou jouées par l'enseignant, faire jouer les élèves puis débriefer à propos du contenu exploré, analyser des bandes

annonces, etc. Ces catachrèses — c'est-à-dire les « détournements » des objets par rapport à leurs fonctions premières, en vue d'atteindre des objectifs pédagogiques (Préat, 2019) — servent généralement les prescrits des programmes curriculaires. Ce faisant, l'objet vidéoludique est souvent outil et détour, mais rarement objet d'étude : il est instrumentalisé et se voit doté, à cet égard, de nouvelles fonctions qui permettent de l'adapter aux pratiques pédagogiques (Rabardel, 1995; Fiévez, 2017). Le jeu vidéo se voit alors régulièrement transformé au gré de sa scolarisation : par exemple, il devient un document audiovisuel ou sa jouabilité est modifiée (l'enseignant impose une façon de jouer qui dénature le jeu), voire évidée (l'enseignant ne permet pas aux élèves de jouer).

### Exemples d'activités d'éducation par les jeux vidéo



*TowerFall Ascension*, Maddy Thorston, 2013.

Au cours de français, des élèves s'affrontent à *TowerFall Ascension* pendant que deux autres jouent les commentateurs sportifs en mobilisant les outils de la langue du registre épique travaillés précédemment (adverbes de manière, hyperbole, champ lexical du combat, etc.) ; quant au reste du groupe, il évalue la performance de leurs camarades à l'aide d'une grille critériée, afin de permettre aux commentateurs d'améliorer la qualité de leur prochaine prestation. Après chaque session, les élèves changent de rôle (joueurs — commentateurs — public). En classe d'anglais, une enseignante projette une séquence filmée de *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2014) et demande à ses élèves de rédiger une encyclopédie de la faune et de la flore du jeu ; pour ce faire, ils doivent utiliser des structures grammaticales comparatives. En cours d'histoire, un enseignant propose à ses élèves d'explorer un monastère du jeu *A Plague Tale: Innocence* pour introduire l'Occident chrétien au Moyen Âge.

Bien qu'elles puissent être le vecteur d'apprentissages collatéraux, ces transformations du jeu vidéo interrogent très peu le rapport des jeunes au médium. Or, qu'ils soient joueurs ou non, ils n'ont pas toujours connaissance du jeu vidéo et leur capacité à construire du discours autour de ce dernier est limitée. Dès lors, en marge d'une éducation par les jeux vidéo (où les jeux sont instrumentalisés pour atteindre des objectifs qui leur sont externes), il est possible d'envisager une éducation aux jeux vidéo, où ces derniers sont étudiés pour ce qu'ils sont : des objets culturels (et des pratiques) dotés de caractéristiques sémiotiques, techniques, artistiques, sociales, etc., qui leur sont propres et dont l'accessibilité est loin d'être intuitive. Cette façon d'intégrer les jeux vidéo à l'école constitue, en outre, une contribution face à l'une des grandes difficultés des jeunes : être capable d'apprécier le potentiel informationnel de leur environnement numérique, des technologies et des objets qu'ils emploient et consomment au quotidien (Delamotte, Liquète et Frau-Meigs, 2014).

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Éducation aux jeux vidéo et littératie vidéoludique*

Nous envisageons la pratique d'éducation aux jeux vidéo comme un ensemble d'activités qui éveillent chez son public (joueurs, concepteurs, journalistes spécialisés, etc.) une conscience du jeu vidéo à même de le faire évoluer de façon critique et créative, autonome et socialisée, dans l'environnement vidéoludique contemporain. Cette proposition constitue une actualisation — orientée sur les pratiques — d'une définition générale de la littératie, à savoir l'« ensemble des compétences caractérisant l'individu capable d'évoluer de façon critique et créative, autonome et socialisée dans l'environnement médiatique contemporain » (Fastrez et Philippette, 2017, p. 90). La littératie implique une série d'habiletés — analyse, évaluation, association, induction, déduction, synthèse, abstraction, jeu, mise en réseau, négociation, appropriation, etc. (Potter, 2004; Jenkins *et al.*, 2006; Ligurgo, 2019) — que les individus mobilisent pour accéder à de l'information, la traiter, voire la produire.

Kurt Squire (2005) figure parmi les premiers à intégrer le jeu vidéo dans le champ de l'éducation aux médias : selon lui, l'éducation aux jeux vidéo devrait dépasser la connaissance des jeux en rendant saillants les discours et les systèmes de valeurs dont ils sont porteurs. De son côté, José Zagal (2010) a défini trois domaines d'un projet de « ludolittératie » : la capacité à jouer à des jeux, la capacité à comprendre les significations relatives aux jeux et la capacité à faire des jeux. Pour chaque domaine, Daniel Aranda *et al.* (2016)

ont ensuite proposé des axes de travail : identifier les formes ludiques, comprendre les principes de la relation homme-machine, manipuler les interfaces ludiques (jouer aux jeux) ; développer la pensée critique autour du jeu, déconstruire les représentations du monde dans le jeu, identifier les structures narratives, décrire les mondes fictifs et les genres vidéoludiques (comprendre les jeux) ; développer des aptitudes techniques et créatives ainsi que des techniques de communication (produire des jeux).

Afin d'opérationnaliser l'inscription de la pratique d'éducation aux jeux vidéo dans le champ scolaire, nous proposons de circonscrire cette dernière autour de cinq objectifs généraux : 1) bâtir sa propre compréhension des processus de médiatisation créatifs et techniques des jeux vidéo qui en font des œuvres ; 2) s'approprier le patrimoine culturel vidéoludique et traiter le patrimoine culturel qui circule au creux des jeux explorés ; 3) faciliter l'accès à la connaissance des artéfacts vidéoludiques ; 4) créer, recréer, co-crée un jeu vidéo en réfléchissant aux moyens de communiquer des informations et de rendre ces dernières accessibles (ou non) aux joueurs ; 5) partager et rendre compte d'une expérience vidéoludique. Face à ces objectifs, la littératie vidéoludique d'un individu constitue l'ensemble des activités de médiatisation et de médiation qu'il est capable de réaliser en autonomie dans un environnement de (conceptualisation de) jeu et ce, en mobilisant, en socialisant et/ou en enrichissant son capital vidéoludique. Ce dernier est constitué d'un conglomérat d'aptitudes et de connaissances discriminantes, acquises et régulièrement ajustées dans une multitude de contextes (en jeu et hors du jeu), qui permettent à un individu, d'une part, de faire fonctionner le jeu, de lui donner sens, d'en singulariser l'expérience, de s'y sociabiliser, voire de le (re)créer ; d'autre part, de mobiliser le produit de ses expériences vidéoludiques dans des situations variées (en jeu et hors du jeu). Par médiatisation, on entend les processus créatifs qui inscrivent de l'information dans les jeux (contenus, messages, connaissances, etc.) et par médiation, les pratiques d'observation, d'analyse et de compréhension des objets vidéoludiques (Papi et Peraya, 2018).

## Exemples de problématiques en éducation aux jeux vidéo



*Slender Man: The Eight Pages*, Parsec Productions, 2012.

Par quels procédés techniques et esthétiques le jeu vidéo *Slender Man: The Eight Pages* attise-t-il un sentiment de peur chez les joueurs? Comment Josef Fares, l'auteur de *Brothers: A Tale of Two Sons*, remédie-t-il du contenu autobiographique à travers le jeu qu'il a dirigé? Quelles représentations de la société et de la jeunesse circulent à travers le jeu *Concrete Genie*? Quels calculs infléchissent la difficulté et l'expérience des joueurs dans *Mario Kart 8 Deluxe*? Quelles influences littéraires et quels textes-sources retrouve-t-on dans la structure narrative du jeu *Pyre*? Comment jouer à *Outer Wilds*? Comment conceptualiser un *level design* dont l'architecture tisse une métaphore, à la manière de *Celeste* ou de *Rime*?

## 2.2. Une matrice pour la littérature vidéoludique

Afin d'accompagner le prototypage d'un scénario qui travaille un ou plusieurs objectifs généraux de l'éducation aux jeux vidéo, nous proposons ci-dessous une matrice (Gilson, 2021) qui croise trois domaines d'activité (jouer, interpréter, conceptualiser) avec quatre dimensions : une dimension sémiotique (le jeu comme système de signes manipulés, interprétés et fabriqués, duquel émane des significations), systémique (le jeu comme circuit affectif entre le corps, l'interface et le code, qui implique une compréhension de son fonctionnement technique, une utilisation opératoire et réflexive de son système, une maîtrise des boucles de *gameplay*, etc.), transludique (le jeu comme espace d'emprunts, de codes communs, de divergences, de forces d'influences entre plusieurs formes ludiques) et culturelle (le jeu vidéo comme entité dans une écologie médiatique et narrative plus large, comme espace de pratiques

culturelles et de discours incluant des questions éthiques et de justice sociale, une réflexion sur l'industrie, etc.). Jouer renvoie aux activités où les joueurs manipulent l'interface du jeu, en expérimentent les mécaniques et en explorent l'univers. Interpréter consiste à donner sens à ce que l'on joue, tout en mobilisant nos propres ressources et nos expériences antérieures (Bonenfant, 2015) : pour un même jeu, chaque joueur construit donc un parcours d'interprétation singulier. Conceptualiser revient à concevoir — sur papier, avec un logiciel, dans sa tête, etc. — des systèmes qui contextualisent des expériences ludiques et communiquent des informations aux joueurs.

Littératie vidéoludique	Sémiotique	Systémique	Transludique	Culturelle
Jouer				
Interpréter				
Conceptualiser				

Les quatre dimensions de la littératie vidéoludique sont englobantes : la dimension culturelle englobe la dimension transludique, qui elle-même contient la dimension systémique et dont la dimension sémiotique est tributaire (d'une part, parce que le sens d'un jeu ne peut se révéler totalement à un joueur qui n'y joue pas; d'autre part, car l'information n'apparaît pas au joueur, même à son insu, tant que les outils techniques du jeu ne l'exposent pas). Cette matrice permet ainsi de planifier une série d'activités qui progressent dans deux directions : 1) un modèle [micro>macro] : on part des éléments constitutifs d'un jeu pour étudier progressivement leur portée culturelle; 2) un modèle [macro>micro] : on part d'une problématique culturelle vers les éléments constitutifs d'un jeu qui l'illustrent. Ces deux progressions sous-tendent que la seule analyse des niveaux sémiotique et systémique n'épuise pas les discours qui peuvent être produits autour des jeux explorés, tout comme l'étude de leur dimension culturelle ne suffit pas pour contribuer à une compréhension fine des œuvres vidéoludiques.



### Exemple de planification d'activités autour du jeu *Papers, Please!*

Dans *Papers, Please!* (Lucas Pope, 2013), les joueurs incarnent le nouveau garde frontalier chargé de contrôler les papiers d'identité des candidats qui souhaitent entrer en Arstotzka. Les lois sont particulièrement rigides puisque le pays vient seulement d'ouvrir ses frontières après plusieurs années de guerre avec un état voisin. L'objectif consiste, chaque jour, durant un mois et pendant 12 heures d'affilée, à contrôler les documents des candidats en fonction des lois en vigueur, celles-ci changeant quotidiennement (notamment en fonction des événements de la veille), en vue d'octroyer ou de refuser l'accès au pays. Si vous vous soumettez aux lois et que vous faites bien votre travail, vous gagnerez de l'argent qui vous permettra de payer votre loyer et de prendre soin de vos proches (les nourrir, les chauffer, les guérir en cas de maladie, trouver une habitation plus salubre). En revanche, vos erreurs entraîneront des pénalités (par exemple, après 2 erreurs, vous vous voyez sanctionné d'un retrait de salaire). De plus, certains passagers clandestins souhaitent entrer en Arstotzka pour lancer une révolution, préparer un attentat ou encore faire passer de la contrebande.

Ce jeu d'observation réclame un examen minutieux des informations dispersées dans les différents documents à manipuler et à organiser sur le bureau de travail. Certaines mécaniques de jeu s'ajouteront à l'examen des papiers des candidats, comme l'interrogatoire, la fouille ou l'utilisation d'une arme tranquilisante. Les joueurs sont libres d'accepter ou de refuser l'accès au pays, de se plier ou de résister aux lois qu'impose le jeu. Ce faisant, ce dernier pose de nombreux dilemmes moraux qui mettent à rude épreuve l'éthique du joueur.

Un enseignant en Philosophie et Citoyenneté (6<sup>e</sup> année secondaire), par exemple, souhaite contribuer à deux objectifs généraux de l'éducation aux jeux vidéo (bâtir sa propre compréhension des processus de médiatisation créatifs et techniques des jeux vidéo qui en font des œuvres ; faciliter l'accès à la connaissance des artefacts vidéoludiques) à travers l'intégration de *Papers, Please!* et planifie les activités suivantes :

	Sémiotique	Systémique	Transludique	Culturelle
Jouer	Permettre aux élèves d'apprendre à manipuler le système du jeu, à comprendre son fonctionnement et à s'orienter dans son écosystème.	Comprendre comment le jeu parvient à créer un effet de dissonance cognitive chez les joueurs.		Inviter les élèves à prendre des décisions dans le jeu en mettant à l'épreuve leurs systèmes de valeurs.

Interpréter	Repérer dans les éléments de <i>gameplay</i> , dans les environnements et dans le lore du jeu les caractéristiques d'Arstotzka.	Identifier les caractéristiques d'Arstotzka en tant que régime totalitaire à travers les différents constituants du jeu mis en relation.		Envisager des questions de justice sociale à travers les dilemmes posés par le jeu.
Conceptualiser				

Cette planification lui servira de guide pour élaborer son scénario pédagogique. Il n'est en aucun cas forcé de traiter toutes les dimensions de la littératie vidéoludique au détour du jeu qu'il intègre, comme il n'est pas obligé d'envisager tous les domaines d'activité. Le choix dépend notamment des objectifs qu'il poursuit mais aussi de ses contraintes pratiques (prescrits des programmes scolaires, nombre d'heures dédiées à la séquence, matériel à sa disposition, taille du groupe-classe, etc.) ou personnelles (niveau de connaissance et de maîtrise du jeu, humeur, habitudes pédagogiques, etc.).

La planification d'activités d'éducation aux jeux vidéo à travers plusieurs domaines et dimensions de la littératie vidéoludique permet d'équilibrer et de varier les approches du médium en contexte d'apprentissage, qu'il s'agisse d'écoles primaires ou secondaires, d'établissements de formation supérieure ou universitaire ou même dédiés à la formation des professionnels du secteur. En traversant cette matrice, il s'agit donc de concevoir des scénarios pédagogiques qui ne départissent pas la compréhension des jeux du fait d'y jouer, qui ne se limitent pas à une approche fonctionnelle et logicielle du médium qui oblitérerait l'étude de ses langages et la sensibilisation à ses caractéristiques esthétiques, qui n'envisagent pas la création de systèmes interactifs ludiques sans développer une connaissance raffinée des jeux vidéo, qui envisagent ces derniers à la fois comme objets ludiques mais aussi comme artéfacts chargés de significations sur le monde, qui situent une œuvre vidéoludique dans une écologie narrative et ludique plus large, etc.

### ***2.3. Quelles activités pour l'éducation aux jeux vidéo ?***

Plus la littératie vidéoludique d'un individu est élevée, plus son pouvoir d'intervention dans les jeux qu'il explore ou qu'il conçoit est amplifié. Les activités d'éducation aux jeux vidéo visent donc à augmenter ce potentiel. Le choix des activités dépend d'une série de facteurs : le champ disciplinaire mobilisé, les objectifs visés, la connaissance que l'enseignant (ou l'animateur) a du jeu, etc. Le champ disciplinaire est particulièrement important puisqu'il

va orienter les outils et les clés de lecture du médium : on n'abordera pas le jeu vidéo sous le même angle selon que l'on choisit une orientation littéraire, informatique, physique, historique, etc. À ce propos, il faut noter une variation importante du rôle des ressources disciplinaires : si, dans l'éducation par les jeux vidéo, les jeux sont convoqués pour amener les élèves à comprendre, expérimenter, formaliser, etc., un contenu disciplinaire, dans l'éducation aux jeux vidéo, il s'agit d'envisager le contenu disciplinaire comme un outil pour interpréter et/ou concevoir une expérience vidéoludique, et/ou même pour apprendre à jouer.

Un exemple de scénario d'éducation aux jeux vidéo autour du jeu *Pyre* au cours de français (5<sup>e</sup> secondaire en Belgique, élèves de 16–17 ans)



*Pyre*, Supergiant Games, 2017.

Dans *Pyre*, vous incarnez un Lecteur qui n'apparaît jamais à l'écran et qui a été exilé dans les Bas-Fonds, un purgatoire destiné aux dissidents de la communauté qui en ont enfreint les lois. Recueilli par d'autres exilés qui deviennent vos compagnons de route, vous devez alors lire dans les étoiles et orchestrer une série de rites qui prennent la forme de matchs de football fantaisiste, en vue de regagner votre honneur et d'avoir une chance d'être à nouveau accueilli dans la communauté. Le but de chaque affrontement consiste à guider vos personnages jusqu'à les plonger, orbe en main, dans le brasier adverse. Par ailleurs, *Pyre* présente une écriture riche et soignée. Celui qui connaît l'œuvre de Dante reconnaîtra dans l'architecture narrative du jeu une série de références à la *Divine Comédie*, célèbre poème italien composé au XIV<sup>e</sup> siècle, où le poète Virgile — dont nous devenons un avatar — conduit l'auteur à travers l'enfer et le purgatoire pour que son âme puisse à nouveau s'élever de la déchéance dans laquelle elle a sombré.

Pour répondre à deux objectifs généraux de l'éducation aux jeux vidéo (bâtir sa propre compréhension des processus de médiatisation créatifs et techniques

des jeux vidéo qui en font des œuvres; s'approprier le patrimoine culturel vidéoludique et traiter le patrimoine culturel qui circule au creux des jeux explorés), les activités suivantes ont été planifiées :

	Sémiotique	Systémique	Transludique	Culturelle
Jouer	Identifier les éléments de <i>gameplay</i> du jeu ; décrire les environnements.	Mettre en relation les éléments de <i>gameplay</i> avec les environnements.		
Interpréter	Identifier plusieurs références à la <i>Divine Comédie</i> dans les éléments de <i>gameplay</i> et les environnements de <i>Pyre</i> .	Interpréter les relations entre les éléments de <i>gameplay</i> et les environnements pour émettre des hypothèses sur le sens du récit du jeu.	Comparer l'utilisation du texte-source de la <i>Divine Comédie</i> dans <i>Pyre</i> avec la manière dont ce récit est remédié dans d'autres jeux.	Mobiliser sa connaissance d'une référence littéraire pour proposer une interprétation du récit de <i>Pyre</i> ; situer le jeu dans une écologie narrative plus large.
Conceptualiser				

Cette planification permet d'élaborer un script pédagogique. Dans un premier temps, on lance le jeu et un élève prend les commandes. On joue jusqu'à la fin du tutoriel, au moment où le Lecteur consulte les étoiles pour guider ses compagnons.

Les élèves doivent ensuite formuler des hypothèses sur le contenu du récit à partir de questions posées par l'enseignant : qui sont les personnages ? Où et quand s'ancre le récit ? Que se passe-t-il (situation initiale + nœud) ? Pourquoi les personnages se retrouvent-ils dans cette situation ? Comment peuvent-ils s'en sortir ? L'enseignant ne livre aucune piste afin de ne pas infléchir l'interprétation du groupe-classe. Les hypothèses sont notées sur un tableau.

Dans un deuxième temps, l'enseignant affiche une iconographie sur les enfers, sous forme d'un patchwork avec des extraits de *Final Fantasy* avec l'invocation d'Ifrit dont le pouvoir se nomme « Divine comédie » ; *Devil May Cry*, où le héros s'appelle Dante et son frère Vergil ; *Dante's Inferno*, où Dante traverse les cercles de l'enfer pour retrouver Béatrice ; *How I met your mother*, où, dans la saison 5, Ted récite un vers de la *Divine Comédie* ; *One Piece*, où la prison d'Impel Down est construite en 9 cercles, comme les enfers ; *L'âme du mal* de Maxime Chattam, où le tueur s'inspire du voyage de Dante pour commettre ses meurtres. Il demande aux élèves d'identifier le point commun entre ces références (le thème de l'enfer) et d'intégrer au patchwork de nouvelles références qui relèvent de leurs connaissances.

Dans un troisième temps, l'enseignant reprend les questions posées précédemment et demande aux élèves s'ils souhaitent confirmer, ajuster, compléter

leurs hypothèses de départ. Pour alimenter la discussion, il les invite à établir des liens entre le patchwork et le contenu du jeu. Ensuite, il procède à une lecture accompagnée d'un extrait de la *Divine Comédie* (le chant premier de l'enfer) et revient à nouveau sur les hypothèses des élèves.

Enfin, l'enseignant propose de relancer le prologue du jeu. Tandis qu'un nouvel élève prend la manette, la classe est invitée à retrouver en direct les traces de la *Divine Comédie* dans le *gameplay* et dans les environnements du jeu, afin de pouvoir en interpréter le *lore*. L'activité se conclut sur une réflexion relative au fait que, expérience à l'appui, certaines œuvres culturelles (jeux vidéo, romans, films, séries, peintures, etc.) nécessitent parfois, voire souvent, que nous mobilisions une série de références et d'outils pour pouvoir les apprécier pleinement et percer leurs secrets. En guise de dépassement, les élèves sont invités à rechercher une œuvre médiatique (roman, jeu vidéo, film, série, composition picturale, etc.) de la culture contemporaine qui, à la manière de *Pyre*, illustre un réalignement architextuel (Gilson, 2021), c'est-à-dire le processus de médiatisation qui consiste à remédier la structure narrative et les motifs d'un hypotexte à travers le *gameplay* et les éléments contextuels (environnements, composition musicale, etc.) d'un jeu vidéo.

Dans ce scénario — qui intègre une activité vidéoludique partagée dans le travail des élèves, la recherche et la négociation du sens, la mise en réseau du jeu dans une écologie narrative plus large —, le rôle de l'enseignant repose sur deux approches pédagogiques qui font dialoguer les domaines « jouer » et « interpréter » : le jouer-explorer et le joueur-rechercher. En mode jouer-explorer, les élèves explorent librement le jeu et mobilisent leurs propres ressources pour émettre des hypothèses sur le sens du récit et construire leur parcours d'interprétation, sans que l'intervention de l'enseignant ne vienne infléchir ce dernier. En mode jouer-rechercher, des clés de lecture (ici, le texte de la *Divine Comédie* et le travail sur le thème des enfers, qui sont des contenus disciplinaires relatifs au cours de français) sont mises à la disposition des élèves par l'enseignant qui accompagne alors l'interprétation du jeu, celle-ci devenant, en quelque sorte, préfabriquée. Toutefois, vu le caractère essentiellement émancipateur de la littératie vidéoludique, le scénario ne doit pas amener les élèves à reconstruire l'interprétation de l'enseignant ou du médiateur. Il s'agit avant tout de leur proposer des outils à expérimenter dans leurs propres rapports aux jeux et dans leurs propres parcours d'interprétation, sans dénaturer le jeu vidéo.

Afin d'observer si des changements ont eu lieu dans le rapport des élèves aux jeux mobilisés, chaque activité inscrite dans la matrice peut être traduite en indicateur. L'analyse de chaque indicateur permettra à l'enseignant d'ajuster et de réguler ses pratiques d'enseignement. Sur base d'activités

d'éducation aux jeux vidéo déployées en contexte scolaire entre 2017 et 2021 (dans des écoles secondaires en Belgique francophone), notons que les changements induits par ces activités semblent renforcés lorsque le script pédagogique prévoit de commencer par une phase de jouer-explorer (au cours de laquelle les élèves élaborent des hypothèses de départ), de faire suivre cette dernière par une phase de jouer-rechercher (qui marque une intervention pédagogique de la part du médiateur en vue de réguler les hypothèses des élèves à travers la mobilisation de ressources mises à leur disposition) et de terminer par une nouvelle phase de jouer-explorer (pendant laquelle les élèves exploitent et mettent à l'épreuve les nouveaux outils dont ils disposent).

#### Exemple de traduction d'activités d'éducation aux jeux vidéo en indicateurs

Si l'on reprend le scénario présenté autour du jeu *Pyre*, les indicateurs ci-dessous, construits à partir des activités planifiées dans la matrice, permettent à l'enseignant d'apprécier le travail effectué par les élèves :

- Les élèves ont identifié la présence du texte-source de la *Divine Comédie* dans *Pyre*.
- Les élèves sont parvenus à établir des liens entre *Pyre* et la *Divine Comédie* en explicitant précisément des motifs du texte qui ont été remédiés dans le jeu (à travers au moins 2 éléments de *gameplay*, 3 éléments de l'environnement et 2 éléments de l'intrigue).
- Les élèves ont révisé leur interprétation du jeu (leurs hypothèses de départ) en mobilisant les références mises à leur disposition et celles qu'ils ont éventuellement amenées.

Enfin, le paradigme de l'éducation aux jeux vidéo n'exclut pas celui de l'éducation par les jeux vidéo. Ces derniers peuvent d'ailleurs être complémentaires et c'est là tout l'art d'un travail de conception pédagogique qui parvient à exploiter le potentiel éducatif d'une activité pensée autour d'un jeu, sans dénaturer ce dernier ou l'évider de sa quintessence.

#### Exemple d'équilibrage entre éducation par les jeux vidéo et éducation aux jeux vidéo

*Keep talking and nobody explodes* est un jeu asymétrique qui se joue en équipe. Tandis qu'un joueur-démineur voit à l'écran une bombe qu'il lui faut déminer, un joueur-expert, qui tourne le dos à l'écran, dispose d'un manuel de déminage. Ils doivent alors se coordonner et s'échanger des informations pour déminer la bombe, dans le temps imparti et en commettant le moins d'erreurs possible.

Dans le cadre d'une activité pédagogique qui vise à initier les élèves au travail en équipe, l'enseignant commence par présenter le jeu et la façon d'y jouer. Il ne donne aucune indication sur les bonnes stratégies qui vont permettre de réussir le niveau : ce sont les élèves qui doivent les découvrir. Il désigne ou invite 5 élèves à rejoindre la partie : 2 joueurs-démineurs (il est préférable d'exposer au moins deux élèves face à l'écran pour rassurer les plus timides et favoriser l'entraide envers ceux qui ne sont pas familiers avec le médium) et 3 joueurs-experts (ces derniers disposent du manuel et tournent le dos à l'écran). Les autres élèves sont observateurs. L'enseignant lance le premier niveau et laisse les élèves jouer. Les observateurs ne peuvent pas parler pendant le jeu et le professeur ne leur donne aucun élément spécifique à observer pour ce premier tour. Une fois que la première partie se termine, il demande aux observateurs : 1) Qu'est-ce qui a posé problème pour réussir le niveau ? 2) Qu'est-ce qui a permis aux joueurs de réussir le niveau ? Quelles stratégies ont été efficaces ? 3) Quels conseils donneriez-vous pour améliorer la performance ? L'enseignant note les idées des élèves dans un tableau à double entrée : d'une part, les écueils à éviter ; d'autre part, les stratégies pour réussir. D'autres élèves vont tenter un nouveau niveau (ou le même niveau en cas d'échec) pendant que le reste de la classe observe. Le but est de mobiliser les stratégies élaborées par la classe pour améliorer les performances. Après chaque niveau, le groupe débrieife et l'enseignant complète le tableau. L'activité prend fin quand les propositions des élèves sont saturées et ces derniers sont invités à recopier les stratégies (restructurées sous la forme d'une carte mentale organisée) sur une feuille.

Dans ce scénario, on a bien un équilibre entre éducation par les jeux vidéo et éducation aux jeux vidéo : d'une part, l'expérience de jeu permet de formaliser des stratégies à mobiliser dans un travail en équipe (éducation par les jeux vidéo) ; d'autre part, ces stratégies apprennent aux élèves à mieux jouer à *Keep talking and nobody explodes* en développant un méta-jeu (éducation aux jeux vidéo).



### À Propos des Fils

Les fils sont le seul point d'accès aux différents dispositifs. Ils sont connectés aux différents dispositifs et les différents dispositifs les fils sont placés les uns par rapport aux autres. Voici leur usage :

- Un module fils contient entre 3 et 6 fils.
- Uniquement un fil doit être coupé afin de déminer le module.
- L'ordre des fils commence par celui du haut.

<b>2 Fils</b>	Il n'y a pas de fil rouge, coupe le deuxième fil. Siens, et le dernier fil est blanc, coupe le dernier fil. Siens, et il y a plus d'un fil blanc, coupe le dernier fil blanc. Siens, coupe le dernier fil.
<b>4 Fils</b>	Il y a plus d'un fil rouge et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupe le dernier fil rouge. Siens, et le dernier fil est jaune et qu'il n'y a pas de fil rouge, coupe le premier fil. Siens, et il y a exactement un fil blanc, coupe le premier fil. Siens, et il y a plus d'un fil blanc, coupe le dernier fil. Siens, coupe le deuxième fil.
<b>5 Fils</b>	Si le dernier fil est noir et que le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupe le quatrième fil. Siens, et il y a exactement un fil rouge et s'il y a plus d'un fil jaune, coupe le premier fil. Siens, et il n'y a pas de fil noir, coupe le second fil. Siens, coupe le premier fil.
<b>6 Fils</b>	Il n'y a pas de fil jaune et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupe le troisième fil. Siens, et il y a exactement un fil blanc et s'il y a plus d'un fil blanc, coupe le quatrième fil. Siens, et il n'y a pas de fil rouge, coupe le dernier fil. Siens, coupe le quatrième fil.

*Keep talking and nobody explodes*, Steel Crate Games, 2018.

### 3. EN RÉSUMÉ

– Le jeu vidéo n’a pas, en contexte scolaire, un potentiel pédagogique intrinsèque : c’est l’activité pensée par l’enseignant — qui intègre le jeu dans ses pratiques — qui peut (ou non) permettre aux élèves de construire des apprentissages.

– Éduquer par les jeux vidéo consiste à instrumentaliser un jeu vidéo pour atteindre des objectifs qui lui sont externes. Le jeu est alors utilisé comme outil, comme détour. Éduquer aux jeux vidéo consiste à étudier des jeux vidéo en tant qu’œuvres culturelles et à outiller un public en vue de modifier son rapport aux jeux explorés. Ces deux paradigmes sont conciliables.

– La littératie vidéoludique d’un individu représente l’ensemble des activités de médiatisation et de médiation qu’il est capable de réaliser en autonomie dans un environnement de (conceptualisation de) jeu et ce, en mobilisant, en socialisant et/ou en enrichissant son capital vidéoludique. Ce dernier est constitué d’un conglomérat d’aptitudes et de connaissances discriminantes, acquises et régulièrement ajustées dans une multitude de contextes (en jeu et hors du jeu), qui permettent à un individu, d’une part, de faire fonctionner le jeu, de lui donner sens, d’en singulariser l’expérience, de s’y sociabiliser, voire de le (re)créer ; d’autre part, de mobiliser le produit de ses expériences vidéoludiques dans des situations variées (en jeu et hors du jeu).

– Chaque domaine d’activité (jouer, interpréter, conceptualiser) et chacune des dimensions (sémiotique, technique, transludique, culturelle) de la littératie vidéoludique peuvent être éclairés et outillés par une variété de champs disciplinaires (littérature, mathématiques, physique, informatique, art, langues, etc.), dont les ressources spécifiques alimentent le capital vidéoludique des publics à travers les médiations pédagogiques qui leur sont proposées.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

La thèse de Gaël Gilson, qui a servi de cadre à ce chapitre, est consacrée à l’éducation aux jeux vidéo et à la littératie vidéoludique. Elle propose notamment des exemples d’activités et du matériel pédagogique qui ont été expérimentés en contexte scolaire, dans des écoles secondaires en Belgique francophone.

GILSON G. (2021), *Littératie vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse de doctorat, Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.

Blog de recherche de Gaël Gilson : <https://luduminvaders.com>.



Le dossier pédagogique *Éducation aux médias & jeux vidéo : Des ressorts ludiques à l'approche critique* rédigé par Daniel Bonvoisin et Martin Culot propose plusieurs articles et réflexions pour introduire les liens entre éducation aux médias et jeux vidéo.

BONVOISIN D. et CULOT M. (2015), *Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique*, <https://media-animation.be/Education-aux-medias-jeux-video-912.html>.

Julien Annart a coordonné un manuel de pédagogie (vidéo)ludique avec, essentiellement, des propositions d'éducation par les jeux (vidéo).

ANNART J. (dir.) (2019), *Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie vidéoludique*, <http://www.educajeux.be>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Keep talking and nobody explodes* (2018), STEEL CRATE GAMES.

*Papers, Please!* (2013), LUCAS POPE. Conçu par Lucas Pope.

*Pyre* (2017), SUPERGIANT GAMES.

*Subnautica* (2014), UNKNOWN WORLDS ENTERTAINMENT. Conçu par Charlie Cleveland.

*TowerFall Ascension* (2013), MATT MAKES GAMES. Conçu par Maddy Thorson.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

AMADIEU F. et TRICOT A. (2014), *Apprendre avec le numérique. Mythes et réalités*, Paris, Retz.

ARANDA D., SANCHEZ-NAVARRO J., MARTINEZ S. et WHITTON N. (2016), *Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy*, <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/58365/1/The%20Unfinished%20Business%20of%20Media%20literacy.pdf>.

BONENFANT M. (2015), *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

GILSON G. (2021), *Littératie vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse de doctorat, Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.

DELAMOTTE E., LIQUÈTE V. et FRAU-MEIGS D. (2014), « La Translittératie ou la Convergence des cultures de l'information : Supports, contextes et modalités », in *Spirale — Revue de Recherches en Éducation*, vol. 53, n° 1, p. 145–156.

FASTREZ P. et PHILIPPETTE T. (2017), « Un modèle pour repenser l'éducation critique aux médias à l'ère du numérique », in *Ticetsociété*, vol. 11, n° 1, <http://ticetsociete.revues.org/2266>.

FIÉVEZ A. (2017), *L'Intégration des TIC en contexte éducatif. Modèles, réalités et enjeux*, Québec, Presses universitaires du Québec.

- JENKINS H., PURUSHOTMA R., CLINTON K., WEIGEL M. et ROBISON A.J. (2006), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge, MacArthur.
- LAVERGNE BOUDIER V. et DAMBACH Y. (2010), *Serious game, révolution pédagogique*, Cachan, Lavoisier.
- LIGURGO V. (2019), *Le Travail collaboratif à distance : Cartographie des compétences en littératie médiatique. Le Cas du travail de bureau soutenu par les technologies de l'information et de la communication (TIC)*, thèse de doctorat, Université de Louvain-la-Neuve, Louvain-la-neuve, <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:221188>.
- PAPI C. et PERAYA D. (2018), « Entretien avec Daniel Peraya », in *Médiations et médiatisations*, vol. 1, n° 1, p. 102–111, <https://revue-mediations.telug.ca/index.php/Distances/article/view/61>.
- POTTER W.J. (2004), *Theory of Media Literacy: A Cognitive Approach*, Thousand Oaks, Sage Publications.
- PRÉAT C. (2019), « Comment les instituteurs primaires intègrent-ils des médias ludiques à leurs pratiques d'enseignement ? Discours sur la construction d'instruments d'enseignement », in *Composite*, vol. 20, n° 2, <http://www.composite.org/index.php/revue/article/view/312>.
- RABARDEL P. (1995), *Les Hommes et les Technologies : Approche cognitive des instruments contemporains*, Paris, Armand Colin.
- SQUIRE K. (2005), « Toward a Media Literacy for Games », in *Telemedium*, vol. 52, n° 1–2, p. 9–15.
- ZAGAL J.P. (2010), *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, Pittsburgh, ETC Press.

# Créer des jeux vidéo : une pratique culturelle et éducative

Pierre-Yves HUREL

Université de Lausanne

## 1. INTRODUCTION

La création de jeux vidéo est souvent perçue comme une pratique réservée à une élite cumulant capitaux culturels et économiques. L'on entend régulièrement les chiffres impressionnants liés à la réalisation des blockbusters vidéoludiques : des centaines d'individus, des millions d'euros de budget et des années de développement sont nécessaires à la réalisation de ces jeux. Depuis les années 2000, la figure de l'indépendant (issue des années 1980 puis tombée dans l'oubli dans les années 1990) propose un récit alternatif : quelques individus, bien formés et très dévoués, sont capables de produire des jeux intéressants, généralement de moindre envergure sur le plan technique. Dans ce contexte, peu de visibilité a été accordée au secteur non-marchand du jeu vidéo : ceux développés par des amateurs sur leur temps libre (qu'ils veuillent passer professionnels ou qu'ils vivent cela comme une pratique culturelle ; voir Hurel, 2020a), par les professeurs et leurs élèves au sein des classes d'écoles, ou encore dans le secteur associatif de l'animation culturelle et de l'éducation populaire. Et pourtant, des centaines de milliers de personnes sont concernées par ces activités, réalisant ici de petits prototypes sans prétention, là des œuvres modestes aux finalités militantes ou éducatives. Ces amatrices et amateurs, professeures et professeurs ou animatrices et animateurs peuvent compter sur l'utilisation de nombreux logiciels qui facilitent la création et tentent de la rendre plus accessible. Dans cet article, nous brosons un panorama des principaux lieux du jeu vidéo non-marchand : aux domiciles par les amateurs, à l'école par les professeurs et enfin dans les institutions culturelles par les animateurs et médiateurs. Nous en profitons pour présenter quelques-uns des outils les plus en vogue ou les plus importants historiquement — sans prétendre à l'exhaustivité, tant le champ est vaste.

## 2. ÉTUDE

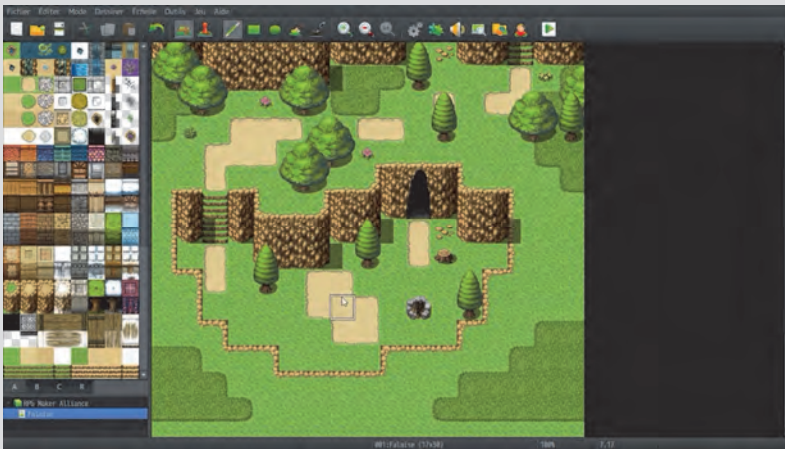
### 2.1. *Créer au domicile : le jeu vidéo amateur*

Les histoires du jeu vidéo (Triclot, 2011) considèrent généralement l'invention de *Spacewar!* par les hackers du MIT en 1962 comme un point pivot. S'il fallait définir une origine à la création de jeu vidéo comme pratique culturelle et pédagogique, il conviendrait de déplacer le regard d'environ 150 miles au nord-ouest et de quelques années. C'est au Dartmouth College, en 1964, que John George Kemeny, Thomas Eugene Kurtz et Mary Kenneth Keller inventent le langage informatique nommé *BASIC* (*Beginner's all-purpose symbolic instruction code*). Parmi les langages destinés aux non-professionnels, celui-ci aura le plus grand retentissement dans l'histoire. Il se compose uniquement, dans sa première version, de quatorze instructions — qui doivent être assimilable par les étudiants en une après-midi. Deux ans plus tard, en 1966, est ajoutée la commande *INPUT* qui permet de créer des logiciels interactifs et, dès la fin des années 1960, plusieurs jeux textuels sont créés en *BASIC*. Le langage étant intégré aux premières générations de micro-ordinateurs produits à destination du grand public à partir de 1975, il marquera profondément cette période où l'informatique était affaire de pionniers et de hobbyistes. Dès l'émergence du jeu vidéo industriel, des pratiques parallèles, non-commerciales, peuvent donc être observées. Et cela perdurera, de différentes manières, jusqu'à nos jours. Le *modding* consiste à modifier des jeux vidéo existants sur ordinateur (ce qui peut aller jusqu'à une conversion totale, soit une modification si grande qu'elle est assimilable à la création d'un jeu original), le *ROM hacking* est une forme de *modding* qui prend pour objet d'anciens jeux publiés sur consoles après qu'ils aient été émulés sur PC, le *homebrew* est une pratique qui consiste à créer des jeux vidéo sur consoles sans avoir reçu l'aval des détenteurs de droit, et l'on ne compte plus les jeux vidéo livrés avec un éditeur de niveaux (cf. ludographie) et, enfin, les logiciels dédiés à la création de jeux originaux.

Toutes ces composantes, que l'on propose de regrouper sous le terme de « jeu vidéo amateur » (Hurel, 2020a et 2020b) reposent sur des logiques d'usages communes : des outils cherchent à faciliter l'accès à la création, en proposant des banques de ressources (images, sons, codes) et en facilitant ou contournant les difficultés liées à l'apprentissage d'un langage de programmation. Les communautés dédiées à un outil, ou à la modification d'un jeu, sont innombrables. Certaines contribuent à vivifier des genres vidéoludiques relativement obsolètes selon les standards de l'industrie. C'est par exemple le cas des forums liés à *RPG Maker* (cf. encadré) ou des communautés dédiées à

*Adventure Game Studio* (logiciels de création de jeux *Point & Click*). D'autres logiciels sont spécialisés dans des genres en vogue actuellement, comme *Ren'py*, qui facilite la création de *visual novels*. Parmi les scènes les plus actives aujourd'hui, l'on retrouve des communautés d'utilisateurs de logiciels généralistes aussi différents que *Dreams* (outil qui promet de mettre le photoréalisme en trois dimensions à portée de joueurs) ou *Pico-8* (logiciel présenté comme une console imaginaire, invitant à jouer avec des contraintes techniques particulièrement drastiques). Ces communautés ne sont pas que des lieux d'entre-aide technique : elles développent aussi leurs propres normes. Un des résultats structurants de notre recherche est que le jeu vidéo amateur est à comprendre en tant que pratique culturelle : ils créent des jeux vidéo « pour le plaisir », c'est-à-dire pour approfondir, renouveler ou prolonger leur goût pour le jeu vidéo (Hurel, 2017).

### Les communautés spécialisées : l'exemple de *RPG Maker*



*RPG Maker* est une suite de logiciels spécialisés dans la création de jeux de rôle à la japonaise, dans un style de la génération 16 bits (Mega Drive, Super Nintendo) — comme par exemple *Final Fantasy VI* ou *ChronoTrigger*. L'on y crée d'abord la carte d'un monde vue du dessus, en assemblant des tuiles d'images intégrées au logiciels (ou en y ajoutant ses propres productions), avant d'y disposer des « événements » contextuels dont la programmation se fera via l'utilisation de menus (lorsque l'avatar se trouve sur telle tuile graphique, afficher tel message à l'écran, ou déclencher tel combat). Un menu séparé prend la forme d'une banque de données où l'on y ajoute et configure des personnages, ennemis, sorts de magies et autres équipements.

Si *RPG Maker* n'était initialement destinée qu'au marché japonais (où il est connu sous le nom de *RPG Tsukūru*), ses premières versions furent traduites (et piratées) par des amateurs dans les années 1990 et 2000. En francophonie, *RPG*

*Maker* a assurément tenu une place très particulière, où des dizaines de forums dédiés furent créés et où les « *makers* », alors souvent adolescents, développèrent une véritable « scène du *making* » dans les années 2000. Actuellement, deux forums restent centraux dans cette communauté (et sont articulés à certains réseaux sociaux tels que des groupes Facebook ou des serveurs discord) : *rpg-maker.fr* et *rpgmakervx-fr.com*. L'on y trouve des tutoriels, de l'entraide, et une curation des œuvres jugées les plus intéressantes par ces communautés — qu'ils s'agissent de RPG très classiques ou d'œuvres plus originales et produites via le détournement des codes génériques et de l'outil de création.

## 2.2. Créer à l'école : le jeu vidéo pédagogique

La question de l'éducation à l'informatique, et notamment de la programmation, est au cœur de l'attention du milieu éducatif, c'est pourquoi l'existence d'outils de facilitation — qu'ils soient destinés aux enseignants ou aux amateurs — représente une ressource pédagogique importante. Aussi, de nombreuses recherches s'attachent à étudier comment utiliser la création de jeux vidéo à des fins pédagogiques. Les travaux de Seymour Papert (1980 et 1993) sont sans doute parmi les premiers à s'être intéressés à la manière dont des enfants apprennent à créer des jeux vidéo sur ordinateur, et à en tirer des enseignements à porter dans le milieu éducatif. L'auteur met notamment au jour un modèle d'apprentissage opportuniste, les enfants cherchant à apprendre spécifiquement les commandes dont ils ont besoin pour avancer dans leur projet au fur et à mesure. Plus récemment, de nombreuses expérimentations ont été menées pour faire de la réalisation de jeux vidéo en classe un dispositif pédagogique pertinent, ou pour en évaluer les bénéfices. Dans un état de l'art spécifiquement dédié à cette tendance, Burke et Kafai (2014) distinguent cinq axes de recherche afin d'évaluer les plus-values pédagogiques de la création de jeux vidéo dans le cadre de : 1) l'aide à l'apprentissage de la programmation; 2) la promotion de filières techniques et informatiques auprès de catégories démographiques sous-représentées; 3) l'apprentissage de matières traditionnelles (créer des jeux vidéo en classe pour apprendre les langues, les mathématiques, l'histoire, etc.); 4) l'amélioration des concepts liés au *design*; 5) le développement d'une littérature vidéoludique et médiatique.

L'intérêt des sciences de l'éducation pour la création de jeux vidéo est particulièrement développé aux États-Unis, en raison des nouvelles orientations de l'enseignement secondaire américain. Dans un ouvrage récent (2016), très enthousiaste quant à cette évolution, Kafai et Burke expliquent en effet que la popularité de ce type d'étude et de pratique profite en réalité de la convergence du *coder movement* (promotion de l'enseignement de la

programmation) et du *maker movement* (favoriser la fabrication *Do-It-Yourself* et de *fablabs*). Ces deux mouvements trouvent un écho particulièrement favorable au sein de l'école pédagogique « constructionniste » (*constructionnist*) selon laquelle les étudiants progressent mieux et sont plus motivés lorsqu'ils créent une production tangible en cours d'apprentissage. Ce tournant peut aussi compter sur un discours d'escorte appuyant le rôle supposément « enfin actif » des joueurs, qui créent et ne font pas « que » jouer (avec tout ce que cela comprend de dépréciatif). Enfin, dans le contexte européen, l'existence de pratiques culturelles numériques trouvera nécessairement des échos importants avec la question très vive actuellement des compétences numériques (qui font l'attention de nouveaux référentiels comme le DigComp — Digital Competence Framework for Citizens) et de leur enseignement (Baron et Drot-Delange, 2016). Il est enfin à noter une absence quasi-totale de recherche concernant les effets que l'utilisation de ces outils de création peuvent opérer sur les dispositifs d'apprentissage. Or, les outils techniques ne sont jamais neutres et favorisent, par exemple, certains types de création et certaines références culturelles.

### Scratch : l'outil phare en milieu éducatif



Scratch est sans doute le logiciel le plus utilisé en milieu éducatif lorsqu'il s'agit d'initier à la programmation et à la création de jeux vidéo. Il est né au MIT dans les années 2000 et a été adopté par de nombreux enseignants de par le monde. Ses avantages sont nombreux : il est gratuit, accessible depuis un simple navigateur web, traduit en de nombreuses langues et surtout il est réputé facile d'accès — y compris pour les enfants. En effet, le logiciel propose de glisser-déposer des blocs de couleurs, rangés par catégories logiques (apparence, mouvement, etc.) et de les assembler afin de programmer des interactions donnant vie à un petit univers en 2D. Il est dès lors possible de tester en direct le résultat de sa création.

### 2.3. *Créer au musée ou à la maison de jeunes : le jeu vidéo associatif*

À partir des années 2010, la création de jeu vidéo semble être devenu un dispositif de plus en plus courant dans le milieu associatif, en particulier dans les milieux de la médiation culturelle, de l'éducation aux médias ou de la médiation numérique. Même en se limitant au cas de la Belgique francophone, il y a désormais de nombreuses institutions qui proposent d'organiser et d'animer des ateliers de création de jeux vidéo — que ce soient des ateliers à destination de jeunes ou qu'ils soient intergénérationnels<sup>1</sup>. Arts et Publics, par exemple, est une association historiquement connue pour son organisation et sa promotion de journées de visites gratuites dans les musées belges. Depuis 2014, elle a développé un pôle « jeu vidéo & société » qui consiste à initier des publics néophytes à la création de jeux vidéo, puis à les encadrer dans la création de jeux traitant de thématiques socioculturelles (le réchauffement climatique, la migration, les stéréotypes de genres, etc.). D'autres institutions, comme PointCulture (le réseau des médiathèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles) organise des stages de création à destination de jeunes adolescents sans autre thématique sociale ou sociétale que le jeu vidéo : il s'agit là d'utiliser la création comme vecteur de réflexivité par rapport à une pratique de consommation ordinaire. Kodo Wallonie, une association d'initiation à l'informatique, intègre la création de jeux vidéo à des activités plus orientées sur la technique (tel que la robotique). Actions Médias Jeunes est une association d'éducation aux médias qui a, elle aussi, ajouté l'atelier de création de jeux vidéo à son ensemble de dispositifs travaillant sur différents médias. D'autres encore ont recours au jeu vidéo *Minecraft* pour initier les enfants aux principes de l'intelligence artificielle (tel que Technocité à Mons), pour inviter à l'appropriation de son environnement urbain (Inforjeunes d'Hannut) ou pour mobiliser l'héritage culturel de sa région (C-Paje à Liège).

Jusqu'à présent, le jeu vidéo associatif semble avoir été délaissé par la recherche académique — ce que sa nouveauté explique sans doute en partie. Pourtant, ce secteur aborde le jeu vidéo d'une manière différente des amateurs ou du milieu éducatif et favorise ainsi l'émergence d'une nouvelle manière de penser le jeu vidéo. D'abord, la plupart des ateliers cités sont le fruit de partenariats entre différents acteurs culturels (musée, maison de jeune, etc.) qui peuvent être plus ou moins éloignés du jeu vidéo. Ceci participe à penser le jeu vidéo comme un vecteur d'expression citoyenne : les institutions

---

1. Nous avons organisé des ateliers de création de jeux vidéo entre 2014 et 2017 et avons été amené à collaborer avec certains acteurs mentionnés dans cette section — Arts et Publics et PointCulture.



deviennent des lieux de création où s'expriment leurs publics, et non des lieux de diffusions d'œuvres (vidéoludiques ou non) sélectionnées après curation.

Outre une démarche de recensement plus systématique que les quelques exemples listés ici, ce milieu offre de nombreux angles d'études encore laissés en jachère. Il serait par exemple intéressant de qualifier les contenus de ces productions d'ateliers : sont-ils identiques ou différents de ceux produits dans le secteur marchand ? Sont-ils plus critiques ? Véhiculent-ils des messages plus intimes ou moins lisses que les productions commerciales ? Une autre approche possible consisterait à comprendre comment les associations, aux buts très hétérogènes, intègrent le jeu vidéo dans leurs outils déjà établis et ce qu'elles font au jeu vidéo en le transformant comme dispositif d'animation culturelle.

### Construct 3 : l'outil généraliste



*Construct 3* est un outil de choix dans le milieu de l'animation culturelle, tant il est simple à prendre en main — tout en restant très puissant. Son système de programmation repose, lui aussi, sur un ensemble d'instructions à assembler en passant par des menus — à quoi il faut ajouter un système de comportements disponibles clés en main : en quelques clics, une image peut devenir un personnage de plateforme, un projectile, ou encore tourner sur elle-même. Le logiciel permet la création de tous types de jeux en deux dimensions, est disponible en français et propose une version d'essai gratuite. Mais surtout, il est très régulièrement mis à jour et fait l'attention de dizaines de milliers d'utilisateurs — qui produisent autant de ressources et d'aide en ligne. Enfin, il permet de diffuser son jeu sur les principales plateformes vidéoludiques actuelles (y compris les smartphones). *GDevelop*, logiciel très similaire mais open-source et gratuit, constitue une alternative intéressante — bien que bénéficiant du soutien d'une communauté moins importante. Ces logiciels peuvent représenter une porte d'entrée dans le développement de projets plus ambitieux, avant de se tourner vers des outils plus puissants et en trois dimensions, tels *Unity*, *Unreal Engine* ou *Game Maker*.

### 3. EN RÉSUMÉ

- La **création non-marchande de jeux vidéo** s’appuie généralement sur l’utilisation d’outils qui facilitent le processus de création — par exemple en simplifiant ou contournant le besoin de programmer.
- Les **outils de facilitation** proposent chacun une certaine façon d’aborder le jeu vidéo et ne sont donc pas neutres.
- La création de jeux vidéo peut tant constituer une **pratique culturelle d’amateur**, qu’une **pratique éducative ou de sensibilisation** à des thèmes socioculturels.
- Les communautés d’amateurs en ligne produisent des **ressources** et visent à **s’entraider** sur le plan technique — mais elles produisent aussi leurs propres **normes et standards culturels**.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour qui chercherait à utiliser la création de jeux vidéo dans sa pratique de l’enseignement, on ne saurait que conseiller ces ouvrages faisant un état de la question et proposant des pistes pratiques :

ROMERO M., LILLE B. et PATIÑO A. (2017), *Usages créatifs du numérique pour l’apprentissage du XXI<sup>e</sup> siècle*, Presses de l’université du Québec.

KAFAI B.Y. et BURKE Q. (2016), *Connected Gaming: What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*, MIT Press.

Il existe plusieurs catalogues d’outils de création de jeux vidéo, qui permettent d’avoir une vue d’ensemble et de choisir l’outil qui convient le mieux à ses propres besoins — mais aussi éventuellement de développer une perspective historique sur ce domaine encore peu étudié. Nous recommandons particulièrement le site contributif, mis en place par Damien Djaouti dans le cadre de sa thèse de doctorat :

*Game Creation Tools Classification*, <http://creatools.gameclassification.com/FR/>.

DJAOUTI D. (2011), *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création à vocation utilitaire*, thèse de doctorat en Mathématiques Informatique Télécommunications (MITT), Université Toulouse III Paul Sabatier.

Depuis quelques années, la scène *YouTube* a vu émerger des vidéastes qui se dédient à la création de jeux vidéo. Ils partagent les résultats de leurs apprentissages (tant sur le plan de la programmation, du *level design*, *game design*, ou du marketing et de la commercialisation de leurs jeux) tout en invitant leur audience à se lancer :

*La Développeuse du Dimanche*, <https://www.youtube.com/@DeveloppeuseDuDimanche>.

*Doc Geraud*, <https://www.youtube.com/@DocGeraud>.

*At0mium*, <https://www.youtube.com/@At0miumVOD>.

*Mathieu*, [https://www.youtube.com/@MATHIEU\\_YT](https://www.youtube.com/@MATHIEU_YT).

## 5. LUDOGRAPHIE

*Fortnite* (2017), EPIC GAMES. Conçu par Darren Sugg.

Le mode créatif de *Fortnite* se présente comme un simple éditeur de niveaux du jeu phénomène qui a popularisé le genre du battle royale — mais il permet en réalité de créer différents types de jeux multijoueurs en ligne (jeux de tir, de plate-forme, *escape games*, etc.). L'on reconnaît là sans doute la patte de Tim Sweeney, le fondateur d'Epic Games, aussi connu pour avoir créé *ZZT* — dont l'éditeur de monde donna lieu à de nombreuses œuvres d'amateurs dans les années 1990.

*Minecraft* (2011), MOJANG STUDIOS. Conçu par Markus Persson et Jens Bergensten.

Dix ans après sa première parution, le succès de *Minecraft* s'inscrit dans la durée. Son mode « créatif », en particulier, permet d'assembler de gros blocs pixélisés afin de reproduire des environnements. De plus, de nombreux *mods* permettent d'étendre ses capacités créatives (par exemple en permettant de programmer l'intelligence artificielle de personnages non-jouables qui viendront peupler le monde créé).

*Roblox* (2006), ROBLOX. Conçu par David Baszucki.

Si *Roblox* n'est pas nouveau, il connaît un succès croissant ces dernières années. *Roblox* est à la fois une plate-forme de diffusion de jeux et un logiciel de création — Roblox Studio. Ce dernier a la particularité de faciliter grandement la création d'univers en trois dimensions : il suffit de dessiner le décor et d'y déposer des objets préconçus pour assembler une nouvelle scène. Il est ensuite possible de paramétrer les objets ou de programmer en *Lua*, pour ceux qui souhaiteraient personnaliser leur production. L'accès au logiciel est gratuit, mais on nous propose rapidement d'acheter des contenus (des avatars, des fonctions spéciales, etc.).

## 6. BIBLIOGRAPHIQUE

BARON G. et DROT-DELANGE B. (2016), « L'Informatique comme objet d'enseignement à l'école primaire française ? Mise en perspective historique », in *Revue française de pédagogie*, vol. 195, n° 2, p. 51–62.

BURKE Q. et KAFAI Y. (2014), « Decade of Game Making for Learning: From Tools to Communities », in ANGELIDES M. et AGIUS H. (dir.), *Handbook of Digital Games*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 689–709.

- HUREL P.-Y. (2017), « Le Passage du jeu à la création : Le Cas du jeu vidéo amateur », in *Sciences du jeu*, n° 7, <https://journals.openedition.org/sdj/766>.
- HUREL P.-Y. (2020a), « Créer des jeux vidéo en amateur. La Prévalence de l'improvisation », in *Réseaux*, n° 224, p. 143–167, <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-143.htm>.
- HUREL P.-Y. (2020b), *L'Expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat en Information et Communication, Université de Liège.
- PAPERT S. (1980), *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, New York, Basic Books.
- PAPERT S. (1993), *The Children's Machine: Rethinking school in the age of the computer*, New York, Basic Books.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

# Entre structuration des pratiques et circulations des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques

Esteban GINER

Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

« En effet, il y a deux sortes de jeux vidéo » (Usul), « *top o' the morning to you laddies* » (Jacksepticeye), ou encore « *every Kel meme is canon* ». Ces trois expressions particulières ont marqué des communautés à diverses époques et à plusieurs échelles. La première est issue d'une émission, le *3615 Usul*, la seconde est une façon pour Jacksepticeye de saluer ses *viewers* (son audience) et enfin la dernière fait référence à un accord implicite de la communauté présente sur *Reddit* autour du jeu *Omori* (Omocat, 2020) qui stipule que chaque nouveau mème concernant le personnage Kel fait automatiquement partie du récit canon du jeu. Ce qu'il y a d'intéressant avec ces expressions, c'est qu'elles sont situées temporellement (l'émission *3615 Usul* fut diffusée de 2011 à 2014), spatialement sur des plateformes (le « *top o' the morning* » fait référence à un vidéaste particulier) et communautairement. Il est peu probable que l'adage « *Every Kel meme...* » soit connu de toutes et tous au-delà d'une communauté particulièrement connaisseuse d'*Omori* et de son *fandom*.

Tous ces phénomènes font partie plus largement de la médiasphère. Ce terme, proposé par Régis Debray en 1991 dans son *Cours de médiologie générale*, définit « la sphère de circulation des traces et des individus techniquement déterminée par les modes de transport dans l'espace et dans le temps prévalant à un moment donné de l'histoire » (Debray et Merzeau, 2005, p. 1). En somme, il s'agit d'un système de réseaux dans lequel des médias circulent entre des acteurs humains et non-humains et ce, par le biais de pratiques et de technologies. Plus spécifiquement, il est possible de parler d'une

médiasphère vidéoludique pour faire référence au système de réseaux dans lequel sont partagés des jeux vidéo et des médias à leur propos. Il est également possible de parler d'écologies des médias vidéoludiques, c'est-à-dire : « Des univers sociaux et symboliques où circulent et s'échangent des signes, des images, des messages » (Proulx, 2008, p. 72) à propos des jeux vidéo. Toutes ces notions font référence à la façon dont les objets vidéoludiques et les audiences baignent dans des flux continus d'informations.

L'intérêt de la notion proposée par Debray est qu'elle met en perspective une certaine périodisation de l'histoire culturelle et de sa complexité. L'objectif de ce chapitre est d'appréhender cette complexité des médiasphères vidéoludiques afin de constater les façons dont leur étude peut nourrir plus largement des études de pratiques, de discours et de la place sociale des jeux vidéo.

Ultime précaution cependant, l'emploi du terme « médiasphère » diffère ici de l'utilisation faite par Debray dans le sens où il est associé à un système de réseaux. De fait, plutôt que d'associer la notion à des périodes historiques — Debray parle de logosphère, de graphosphère ou encore d'hypersphère — les médiasphères évoquées ici sont d'avantage associée à des jeux (micro) ou au milieu du jeu vidéo (macro), d'où la notion de médiasphère(s) vidéoludique(s).

## 2. ÉTUDE

Si la notion de médiasphère vidéoludique peut sembler vague au premier abord, il est important cependant de considérer que son étude, exhaustive ou partielle, permet de produire des données servant à l'étude des pratiques et des discours des jeux vidéo et à propos des jeux vidéo. Si les méthodologies sociologiques étudient des terrains, soit par des méthodes quantitatives (comme des enquêtes) ou qualitatives (entretiens, ethnographies), l'étude des médiasphères peut également se faire à partir de documents et de traces et donc d'une certaine matière laissée au gré des médias sociaux comme *YouTube* ou *Twitter* par des acteurs divers. Ces études peuvent alors être exploratoires lorsqu'il s'agit de défricher une communauté de pratiques par exemple, exemplaires lorsqu'il s'agit d'assembler un argumentaire et exhaustives lorsqu'il s'agit d'étudier minutieusement un sujet, une pratique ou un discours. En tout état, il convient également de rappeler le caractère situé de ces approches dans l'objectif de ne pas réifier un certain rapport aux jeux vidéo, « comme si tous [les joueurs] jouaient pour les mêmes raisons et dans les mêmes conditions, recherchaient le même plaisir de jeu » (Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 193).

C'est pourquoi ici une approche sémio-pragmatique, c'est-à-dire qui se focalise sur la construction d'une signification dans un contexte précis d'un phénomène communicationnel, inclusive d'autres disciplines, est de rigueur afin d'aborder la complexité des médiasphères avec une certaine flexibilité.

### **2.1. Appréhender les acteurs, les nœuds et les réseaux de la médiasphère vidéoludique**

Étudier une médiasphère signifie en premier lieu un travail de formalisation d'un ou de réseaux dans lesquels circulent à la fois des acteurs humains (les internautes, les joueurs et joueuses, les audiences, etc.) et les acteurs non-humains (les documents, les algorithmes, les médias sociaux, les médias en tant que tels, les groupements, etc.).

C'est pourquoi il est intéressant d'appréhender la médiasphère comme étant un réseau ou un système de réseaux, notamment en s'inspirant de la théorie de l'acteur-réseau proposée par Michel Callon et Bruno Latour (Latour, 2005; Callon et Ferrari, 2006). Il s'agit alors de penser les médiasphères comme des organisations d'actants humains et non-humains qui agissent comme intermédiaires exerçant une fonction de médiation et de remédiations entre les uns et les autres. Cependant il est nécessaire de concéder « que la réalité est plus riche que ses schémas d'appréhension » (Debray et Merzeau, 2005, p. 9). De plus, le caractère mouvant et la vitesse de transformation de la médiasphère implique que les propositions théoriques à l'égard des médiasphères sont situées, ou plutôt « orientées » dans le sens où elles sont indissociables du corpus étudié (Ahmed, 2006).

Appréhender les actants humains passe par l'étude de leurs compétences et de leur littératie médiatique (Fastrez, 2010), définie ici à partir de la définition de l'OCDE (2000) comme l'aptitude à utiliser et comprendre les médias en vue d'atteindre un objectif, d'étendre ses connaissances. À partir de ce paramètre, il est possible de distinguer de manière granulaire des vidéastes, des *game designers* et autres actants en fonction de leur professionnalisation et de leur professionnalisme (qui fait référence aux acteurs professionnels; Faucher, 2009). C'est ce qui permet de distinguer par exemple le vidéaste Squeezie (dont la création de contenus est son métier à temps plein) et des amateurs et amatrices organisant par exemple un *stream* bénévole et caritatif comme le ReconduStream.

Ensuite, il est nécessaire de considérer les façons dont les traces vont être produites : soit de manière individuelle comme lorsqu'un article, un même ou une vidéo est uploadée de manière autonome, soit de manière assistée

par une équipe de production, des générateurs de contenus, soit de manière collective à la façon des pages wiki entièrement dédiées à un jeu vidéo, pages dont les auteurs et autrices sont une foule d'internautes contribuant à la même production d'ensemble.

#### Co-construire les connaissances

*Minecraft* (Mojang, 2011) est parfois considéré comme un « jeu à wiki », c'est-à-dire un jeu s'appuyant sur la mise en commun de connaissances en dehors du jeu par les audiences joueuses. Sa médiasphère est notamment composée de multiples vidéastes qui s'organisent telle une communauté scientifique populaire avec ses propres systèmes de références, citations, etc. (voir Bensaude-Vincent, 2010). Par ailleurs, elle a en son centre des sites participatifs comme *minecraft.fandom.com* qui réunit plus de 7000 articles dédiés au jeu du même nom. Cette immense archive n'aurait pu être possible si des internautes ne s'étaient pas organisés pour la rédiger. De fait, il est également important de considérer que la médiasphère actuelle est soutenue par des acteurs humains plus ou moins experts (Pélissier, 2008) qui peuvent incarner une figure entrepreneuriale dans le sens où ce sont des « humains d'action » (Schumpeter, 1926) qui vont déployer une certaine énergie à produire puis diffuser un contenu ou qui vont se répartir des rôles de manière intermédiée ou désintermédiée au sein d'une foule s'organisant autour de formes d'économies collaboratives (Tapscott, 2007).

Pour finir, il est important d'être en mesure d'évaluer la portée d'un média, d'une page web ou autre acteur non-humain afin de savoir s'il s'agit d'une production qui circule ou qui ne circule pas au sein du réseau. Dans le second cas, cela peut être parce qu'elle est peu ou pas remédiée ou partagée, ce qui n'entache pas forcément son importance à petite échelle. Dans le premier, il peut alors s'agir d'un nœud, c'est-à-dire un point d'intérêt fédérateur qui va créer et/ou remédier de l'information, générer du trafic (quantifiable par exemple par le nombre de vues) et qui va servir de point de redistribution (quantifiable par le nombre de partages). Un exemple évocateur de ce type de circulation va être le cas des contenus agrégant des théories de fans à propos d'un jeu. C'est particulièrement le cas de la vidéo *The Undertale Iceberg Explained* (silentchatterbox52, 2021) qui cumule 780 000 vues et qui remédie un post publié par Cheeseseatbelt au sein du *subreddit* (une page dédiée) consacrée à *Undertale* (Fox, 2015). Et l'on pourrait poursuivre l'exercice tel des enchevêtrements de médias typiques : « Le "contenu" d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium » (McLuhan, 1968, p. 26).

Ainsi donc il est nécessaire de considérer la médiasphère vidéoludique comme un système de réseaux dans lequel circulent de l'information, des actants, des médias, etc. Ces derniers sont alors des artefacts de pratiques



vidéoludiques variées et d'événements qu'il convient d'aborder plus en détail. Cette circulation fait écho à la façon dont la culture participative (Jenkins, 1992) crée, remédie, détourne (Barnabé, 2019) des productions médiatiques mais aussi comment les studios et éditeurs les comodifient (c'est-à-dire qui associent une valeur marchande à quelque chose, une idée, que n'en avait pas). Dans la section suivante, il sera donc question de ces médias, pratiques et évolutions actuelles.

## **2.2. De Youtube à la Games Done Quick : l'évolution des médias et leur circulation au sein de la médiasphère**

Retracer l'évolution de la médiasphère vidéoludique dans son ensemble est un projet bien trop large pour ce chapitre. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon observaient déjà ses prémises par le biais de journaux professionnels d'information à propos de l'Automatique (2020). La médiasphère contemporaine est bien trop complexe pour être présentée de manière exhaustive en quelques lignes. Cependant, comme pour la section précédente, il est possible de faire émerger des paramètres facilitant l'étude de son agencement, de ses configurations.

De manière assez explicite, la médiasphère s'agence en fonction des pratiques vidéoludiques des audiences, pratiques qui aboutissent à des productions médiatiques multiples, et des communautés de jeu qui s'organisent autour d'un jeu ou d'une pratique. *R/shitpostbound* est un *subreddit* réunissant des contenus humoristiques, des mèmes et des réflexions à propos de la trilogie *Mother* de Shigesato Itoi. *The Gametographers* permet aux joueurs et joueuses passionnés de photographier vidéoludiques d'échanger. Les pratiquants et pratiquantes du *speedrun* (une pratique visant à atteindre un objectif de jeu le plus rapidement possible) peuvent diffuser leurs sessions de jeu sur *Twitch*, faire valider leurs records par la communauté sur *speedrun.com* ou encore regarder ou participer à des événements nationaux comme *Speedons* ou internationaux comme la *Games Done Quick*. Le parallèle vaut également pour les scènes sportives, du *let's play* commentée ou du *walkthrough* non commenté, les *slowruns* (Grine, 2018; Lebreton, 2021), la liste est longue. Cependant, de cela ressort une convergence entre les actants humains qui organisent, jouent, partagent et non humains qui diffusent, servent de point de rencontre au sein d'un réseau. Il est alors nécessaire de considérer les façons dont ces convergences modifient les comportements des audiences, joueuses ou non, mais aussi des industries.

De par son statut qui lui est donné ici de système de réseaux, la médiasphère vidéoludique contemporaine est porteuse de multiples discours à propos des jeux, des façons de jouer et de façons d'interpréter une expérience vidéoludique. Faisant partie des contextes pragmatiques (Genvo, 2013), cela influence les rapports qu'une audience peut avoir à l'égard des jeux vidéo, de ce qui peut être « légitime » de ce qui ne l'est pas (Consalvo et Paul, 2019). Par exemple, de nombreux vidéastes essayistes peuvent à un moment donné participer à la structuration des discours. C'est le cas des contenus de la chaîne Game Spectrum comme le documentaire *Qui sont les joueurs de jeux vidéo ?* (Versaveau, 2020) qui interroge les « masculinités geeks » (Taylor, 2012). Certains événements peuvent également mettre en exergue certaines pratiques peu visibles à un moment donné.

#### Les effets papillons dans les médiasphères vidéoludiques

En 2021, le streamer Zerator a mis à disposition un serveur *GTA Online*. L'initiative, nommée *RPZ*, avait pour objectif de faire jouer des streamers en *role play* pendant deux semaines. Entre improvisation et mise en récit atypique de l'acte de jouer (voir Atucha, 2021), ce type de phénomènes actualise, non pas l'ensemble de la médiasphère, mais l'un de ses réseaux (une partie de l'audience francophone en l'occurrence) : l'événement est très rapidement devenu viral, remixé ; des internautes ont pris l'initiative de documenter le *lore* qui se développait par l'interaction des streamers incarnant leurs avatars.

Ce qui se dégage de cela, c'est la façon dont les éléments de la médiasphère interagissent entre eux et figent rapidement des pratiques et des discours à un moment donné avant de les actualiser à nouveau. À une période où l'*archeogaming* existe avec des travaux comme ceux de Summoning Salt (retraçant l'histoire des records mondiaux de *speedruns*) ou ceux de SalC1 (qui retrace l'histoire du plus vieux serveur anarchique de *Minecraft* : 2B2T), les traces laissées, disponibles et produites par les actants de la médiasphère sont une matière première d'étude pour les chercheurs et chercheuses futures (Carl Therrien, cité par Audureau, 2018). C'est pourquoi il est important de faire preuve de précaution et de rigueur dans l'analyse des médiasphères vidéoludiques, d'où l'intérêt de l'approche sémio-pragmatique défendue ici, mais qui fonctionne de pair avec des approches sociologiques, historiques, psychologiques, etc.

### Convergences des sphères médiatiques, industrielles et académiques

Au-delà de l'étude des médias ou des acteurs, il est également nécessaire de prêter attention aux relations potentielles de causalité, de corrélation ou autres qui *a posteriori* viennent constater une certaine simultanéité d'événements sans aucun lien. C'est pourquoi il est nécessaire d'intégrer, lorsque l'on étudie la structuration de la médiaphère ou son actualisation, des structurations et actualisations de sphères parallèles comme celle académique (Meunier, 2017). Par exemple, lorsque Julie Delbouille parle de « jeu secondaire » pour étudier les audiences observatrices des joueurs et joueuses (2018), la chaîne YouTube « *Girlfriend Reviews* » participe à la visibilisation des *backseat gamers*, c'est-à-dire les personnes qui ne jouent pas directement mais qui vont contribuer, par les interactions qu'elles ont avec les joueurs, à l'expérience.

Des convergences similaires sont également visibles entre médiaphères et industries. Par exemple, le compte Twitter @CanYouPetTheDog, qui catalogue les jeux en fonction de savoir s'il est possible ou non de caresser les chiens en jeu, a valorisé cette fonctionnalité à telle point qu'il peut y avoir une forme de pression sur les studios pour qu'ils intègrent ce paramètre sans pour autant que cela soit corrélé à leurs ventes (Cassidy, 2021).

Enfin, il est intéressant de constater aussi la structuration de la médiaphère vidéoludique qui s'appuie sur de multiples *benchmarks* au sein de l'industrie et des autres médiaphères. Les cérémonies telles que les *Game Awards* ou des *Pégases* reproduisent les instances de légitimation du cinéma comme les *Césars* ou les *Oscars*. Les confinements, à la suite du COVID19, ont également accéléré les formats brefs inspirés du Nintendo Direct côté industriel (le *State Of Play* de Sony, l'*Ubisoft Forward*, etc.) mais aussi côté non industriel (le *Wholesome Direct* géré par *wholesomegames.com*, le *Mother Direct* géré par *motherforever.net*, etc.).

### 2.3. Conclusion : Entre élaboration des connaissances, des discours et des pratiques sociales du jeu vidéo

Appréhender la médiaphère vidéoludique en tant que système de réseaux permet de la penser tel un rhizome, c'est-à-dire

une structure qui n'a pas de centre ni de périphérie, ni dedans ni dehors, et dont les éléments peuvent se connecter entre eux en plusieurs nœuds, c'est-à-dire des points focaux, selon les intentions de l'individu qui choisit, lui-même, la direction à imprimer à son propre trajet. (Lovito, 2013, p. 352.)

Tout au long de ce chapitre, il s'est dégagé que les médiaphères vidéoludiques contemporaines sont des constructions en mouvement permanent. Au-delà de la simple étude des formes médiatiques, il est également nécessaire de considérer la façon dont les acteurs non-humains participent à une forme d'éditorialisation des contenus (Vitali-Rosati, 2018) et plus généralement à la coconstruction des pratiques et des discours (Giner, 2019).

Ultimement, étudier la médiasphère vidéoludique permet d'appréhender la réalité pragmatique dans laquelle évoluent les jeux vidéo, leurs pratiques et les façons dont les discours vidéoludiques circulent et se transforment au gré de leurs remédiations par des productions médiatiques et des audiences, joueuses ou non.

### 3. EN RÉSUMÉ

- La médiasphère vidéoludique est un système de réseaux qui peut s'apparenter à un rhizome, c'est-à-dire un réseau sans début, centre ou fin.
- Il est possible de parler de la médiasphère vidéoludique dans sa généralité et d'une médiasphère spécifique à un jeu ou une pratique, etc.
- La médiasphère contemporaine fait interagir des actants humains (des communautés de jeu ou de réception, des audiences) et des actants non-humains (des informations, des médias, des algorithmes, etc.).
- Chaque actant contient, produit et remédie de l'information et des médias, ce qui participe à leur circulation au sein du système de réseaux.
- Depuis une perspective sémio-pragmatique, l'observation des traces présentes dans la médiasphère permet d'étudier les pratiques vidéoludiques et les audiences.
- La médiasphère vidéoludique se structure et s'actualise en parallèle d'autres sphères (industrielles, institutionnelles, académiques, etc.). L'étude des interconnexions permet de révéler les façons dont ces sphères s'influencent mutuellement.
- De nombreuses méthodologies, peu évoquées ici, peuvent servir l'étude des médiasphères vidéoludiques : *web scrapping*, analyses de corpus, analyses de controverses, formalisation de réseaux, etc.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Les vidéastes, sur *YouTube*, *Twitch* ou autre, ne sont pas une catégorie homogène d'individus. Cette communication permet de les aborder au prisme d'un certain militantisme à l'égard de l'objet jeu vidéo mais aussi plus général.

GINER E. (2017), « Entre médiation des savoirs et militantisme vidéoludique : Le Cas des vulgarisateur·ices francophones sur le jeu vidéo », communication orale au *Colloque Youtubeurs, Youtubeuses : Figures — Formats — Savoirs — Pouvoirs*, Équipe Pratiques et Ressources de l'Information et des Médiations, novembre 2017, Université de Tours, Tours, France, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02411046>.

Dans son article, Mathieu Cocq interroge la commodification de l'acte de jouer à un jeu sur la plateforme *Twitch*.

COCQ M. (2018), « Constitution et exploitation du capital communautaire. Le Travail des streamers sur la plateforme Twitch », in *La Nouvelle Revue du travail*, n° 13, <https://doi.org/10.4000/nrt.3911>.

La *Games Done Quick* est un marathon caritatif biennuel durant lequel des *speedrunners* se relaient pendant une semaine. La *run* de SnowieY101 est passionnant pour de nombreux aspects puisqu'il concentre et discute de nombreuses interprétations du jeu et discours sur la façon de jouer au jeu : « *hug the goat!* » pouvait scander l'audience.

« Undertale by SnowieY101 in 1:36:10—SGDQ2018 », in *Games Done Quick*, <https://www.youtube.com/watch?v=WnDBZTRXd7s>.

Les deux vidéos ci-dessous sont des exemples d'*archeogaming* et de mise en récit de l'histoire d'une pratique. Leur visionnage permet d'appréhender les façons dont des communautés conscientisent et documentent leurs pratiques.

« I Went to 2b2t's World Border », in *SalCI*, (2021), [https://www.youtube.com/watch?v=AjAc6RgvH\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=AjAc6RgvH_A).

« 4-2: The History of Super Mario Bros.' Most Infamous Level », in *Summoning Salt*, (2018), <https://www.youtube.com/watch?v=i1AHCaokqhg>.

## 5. LUDOGRAPHIE

*GTA Online* (2013), ROCKSTAR NORTH, *Multiplateforme*. Conçu par Leslie Benzies.

*GTA Online* est particulièrement intéressant lorsqu'il s'agit d'étudier une pratique particulière : le *roleplay*. Par ailleurs, *RPZ* fut particulièrement heuristique pour les façons dont il interroge les manières dont des foules documentent un événement autour du jeu vidéo.

*Minecraft* (2011), MOJANG, *Multiplateforme*. Conçu par Notch.

*Minecraft* est un jeu bac à sable qui permet une grande liberté à ses audiences joueuses. Sa longévité fait que de nombreuses pratiques diverses co-existent. Il s'agit-là d'un terrain de contenus permettant d'appréhender tout un pan des plateformes comme *YouTube* avec versatilité.

*Omori* (2020), OMOCAT LLC, *Windows*. Conçu par Omocat.

*Undertale* (2015), TOBY FOX, *Multiplateforme*.

Ces deux jeux de rôle sont réputés pour leurs façons de poser des questions existentielles à leurs audiences. De fait, si l'on souhaite découvrir les façons dont des *fandoms* créent des théories et des univers alternatifs, ces jeux sont des points d'entrée passionnants.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- ATUCHA I. (2021), « Improvisation et réécriture narrative : Jouer au mode libre de GTA Online », in *Cahiers de Narratologie*, n° 38.
- AUDUREAU W. (2018), « Dans le futur, la mémoire des jeux vidéo sera-t-elle sauvée par les youtubeurs ? », in *Le Monde*, 11 février, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs\\_5255094\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs_5255094_4408996.html). (Consulté le 14/05/2021.)
- BENSAUDE-VINCENT B. (2010), « Splendeur et décadence de la vulgarisation scientifique », in *Questions de communication*, n° 17, p. 19–32.
- BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love Éditions.
- CALLON M. et FERRARY M. (2006), « Les Réseaux sociaux à l'aune de la théorie de l'acteur-réseau », in *Sociologies pratiques*, vol. 13, n° 2, p. 37–44.
- CASSIDY R. (2021), « How Hard Is it to Make Your Video Game Dog Petteable? », in *Rock Paper Shotgun*, 22 janvier, <https://www.rockpapershotgun.com/how-hard-is-it-to-make-your-video-game-dog-petteable/>. (Consulté le 15/05/2021.)
- CHEESESEATBELT, « Undertale Iceberg Remake », in *r/IcebergCharts*, [https://www.reddit.com/r/IcebergCharts/comments/lfc057/undertale\\_iceberg\\_remake/](https://www.reddit.com/r/IcebergCharts/comments/lfc057/undertale_iceberg_remake/). (Consulté le 14/05/2021.)
- COLLECTIF (2000), *La Littératie à l'ère de l'information*, Paris, Les éditions de l'OCDE.
- DEBRAY R. et MERZEAU L. (2005), « Médiasphère », in *Medium*, vol. 4, n° 3, p. 162–169.
- DELBOUILLE J. (2018), « Jouer à travers l'autre : Jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », communication orale à la journée d'étude *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, 18 mai, UQAM, Montréal.
- FAUCHER C. (2009), *Explicitation du raisonnement chez des optométristes de niveaux compétents et experts : Développement d'un modèle de raisonnement en optométrie*, thèse de doctorat, Université de Sherbrooke.
- GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine.
- GINER E. (2017), « Entre médiation des savoirs et militantisme vidéoludique : Le Cas des vulgarisateurs francophones sur le jeu vidéo », communication orale au *Colloque Youtubeurs, Youtubeuses : Figures — Formats — Savoirs — Pouvoirs*, Équipe Pratiques et Ressources de l'Information et des Médiations, novembre 2017, Université de Tours, Tours, France.
- GINER E. (2019), « Pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludiques : La Narration à n-corps », communication orale *Colloque Lusor In Fabula*, 7–8 novembre 2019, Université de Rouen, Mont-Saint-Aignan, France.
- LATOUB B. (2005), *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, nouvelle édition, OUP Oxford.

- MCLUHAN M. (1968), *Pour comprendre les média. Les Prolongements technologiques de l'homme*, Mame/Seuil.
- MEUNIER S. (2017), « Les Recherches sur le jeu vidéo en France », in *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, n°3, p. 379–396.
- PÉLISSIER C. (2008), « Le Crowdsourcing, une intermédiation hybride du marché », in *5<sup>e</sup> Doctoriales du GRD TIC & Société*, Faculté des Sciences Économiques de l'Université de Rennes.
- PROULX S. (2008), « Écologie des médias : Une ouverture critique », in BADILLO P.Y. (éd.), *Écologie des médias*, Bruxelles, éditions Bruylant, p. 71–79.
- SCHUMPETER J. (1926), *Théorie de l'évolution économique*, Paris, Dalloz.
- SILENTCHATTERBOX52 (2021), « The Undertale Iceberg Explained—A Deep Dive », in *SilentChatterBox52*, [https://www.youtube.com/watch?v=2cYC-q3NV\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=2cYC-q3NV_4). (Consulté le 14/05/2021.)
- TAPSCOTT D. (2007), *Wikinomics*, Paris, Pearson.
- TAYLOR T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press.
- VERSAVEAU S. (2020), « Qui sont les joueurs de jeux vidéo ? — Documentaire », in *Sofia — Game Spectrum*, [https://youtu.be/\\_sUvKvoK9I8](https://youtu.be/_sUvKvoK9I8). (Consulté le 14/05/2021.)
- VITALI-ROSATI M. (2018), *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*, Institute of Network Cultures.





# Les jeux vidéo d'histoire : le passé comme terrain de jeu

Julien BAZILE

Université de Sherbrooke  
Université de Lorraine

## 1. INTRODUCTION

Les jeux vidéo d'histoire « représentent, relatent ou font usage du passé » au travers de leur contenu (Chapman, 2016, p. 8–10). Leur spécificité ne tient pas tant au type de jouabilité qu'ils proposent qu'aux types d'univers dans lesquels s'ancrent leurs fictions : des univers historiques.

En dépit de leur diversité, on peut aujourd'hui brosser un portrait général de cette catégorie de jeu vidéo. Du point de vue du nombre de publications par an, les jeux vidéo d'histoire connaissent leur apogée entre les années 2000 et 2010. Ils prennent le plus souvent la forme d'un jeu de stratégie, jouable sur ordinateur personnel (PC) et représentent majoritairement l'histoire de la période contemporaine et plus particulièrement la Seconde Guerre mondiale (30% des jeux d'après Rochat, 2019).

Il n'est pas nouveau de convoquer l'histoire dans la création d'un jeu vidéo. On peut citer l'exemple de jeux tels qu'*Oregon Trail* (Minnesota Educational Computing Consortium, 1975), ou de concepteurs comme Chris Crawford, qui accompagne la conception de son jeu sur la Guerre froide *Balance of Power* (1985) par des lectures et des recherches documentaires. Cependant, ce n'est qu'au cours des années 2010 que le jeu vidéo d'histoire prend une toute autre ampleur et devient un objet d'étude à part entière. Le champ spécifique des « études des jeux vidéo d'histoire » ou « études historiques du jeu vidéo » (« *historical game studies* ») offre un changement de perspective : les jeux vidéo d'histoire ne sont plus seulement une sous-catégorie de jeux vidéo, mais aussi le pendant vidéoludique de la famille des « fictions historiques ».

La discipline historique multiplie, quant à elle, les appels à étudier et comprendre le jeu vidéo à la lumière de ses prétentions historiques, tout en reconnaissant l'existence d'intérêts de recherches spécifiques concernant les modes de production, d'appropriation et d'utilisation de représentations du passé dans la conception de jeux (Notamment Chapman, 2012; Joutard, 2013; Martin, 2016; Martin et Turcot, 2015). Ce chapitre propose quelques pistes de réflexion afin de comprendre le jeu vidéo d'histoire selon sa double dimension ludique et historique.

## 2. ÉTUDE

Nous présenterons ici quatre manières d'envisager le jeu vidéo d'histoire. Bien que nous ayons choisi de les distinguer pour plus de clarté, ces directions sont complémentaires.

Le jeu vidéo d'histoire peut ainsi être compris aussi bien comme :

- une simulation permettant l'exploration de multiples aspects d'une période historique;
- un récit interactif offrant la possibilité d'effectuer différents choix, de réfléchir sur les causes et les conséquences de certaines décisions;
- un support de témoignages, exposant les motivations, l'environnement conceptuel et la vision du monde d'acteurs subjectifs;
- une œuvre au caractère hybride, résultant d'un travail de conception mêlant références factuelles et interprétation artistique au sein d'une même démarche créative.

### 2.1. Explorer le passé : le jeu vidéo comme simulation historique

Le jeu vidéo d'histoire se comprend d'abord comme un logiciel interactif proposant une simulation du passé. C'est ainsi qu'il est singularisé par rapport aux autres productions vidéoludiques. En 2003, les théoriciens Salen et Zimmerman énoncent dans leur *Rules of Play* que la prémisse du « genre historique » est de chercher à reproduire certains aspects du réel historique (Salen et Zimmerman, 2003, p. 434–435, p. 441–443), soulignant la spécificité du lien au réel qu'ils entretiennent. Les jeux vidéo d'histoire se rapprochent de ce que le chercheur Espen Aarseth nomme des « jeux mimétiques<sup>1</sup> » :

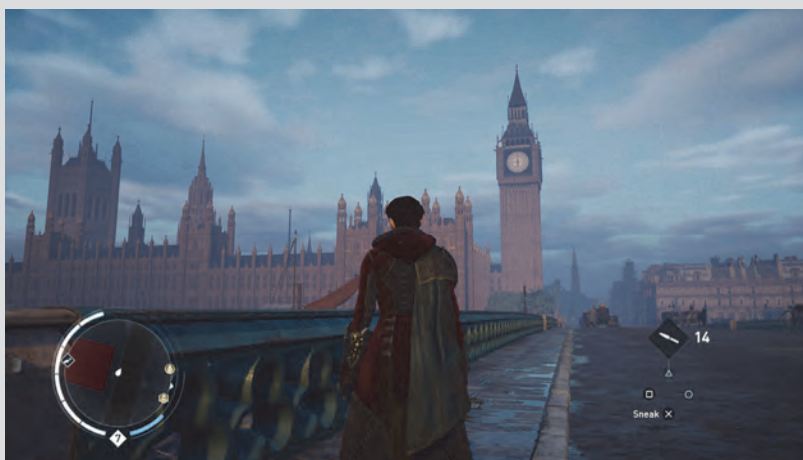
---

1. Aarseth nomme « jeux mimétiques » ces jeux qui « représentent des événements, des êtres ou des mondes » qui puissent être « reconnus indépendamment du jeu ». AARSETH E. (2007), « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », in *Intermédialités*, n° 9, p. 36 : « *mimetic games, that is, games that represent events, beings and worlds in a way that makes it possible for these elements to be recognized independently of the game* ».

en tant que logiciels de simulation, ils prennent appui sur le réel et cherchent à en reproduire le fonctionnement.

Les simulations vidéoludiques du passé permettent d'explorer plusieurs aspects d'une période donnée (espaces, arts, personnages et événements historiques), ces aspects étant représentés avec un certain degré de réalisme. En l'occurrence, la notion de réalisme est essentielle à mobiliser lorsque l'on désigne un environnement ludique dont le style visuel émule la perception humaine, notamment par l'image et le son. Il est important de distinguer le réalisme de l'exactitude, cette dernière renvoyant à la correspondance entre la représentation véhiculée par le jeu et l'état des connaissances historiques.

*Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015)



Les jeux de la saga *Assassin's Creed* constituent un exemple de jeux vidéo d'histoire compris comme des simulations de style réaliste. Le joueur contrôle un personnage en vue à la troisième personne et peut explorer librement des environnements reproduisant avec un haut degré de réalisme la vie quotidienne d'acteurs du passé. *Assassin's Creed Syndicate*, ci-contre, plonge le joueur au cœur du Londres victorien, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

## 2.2. (Re)jouer le passé : le jeu vidéo comme histoire contrefactuelle

La représentation du passé dans un jeu vidéo est procédurale : elle résulte des actions (ou procédures) effectuées par le joueur. Dans ce genre d'œuvres, la (re)jouabilité est alors au cœur de la production du sens : jouer différemment, effectuer de nouvelles combinaisons et mettre en pratique de nouvelles stratégies produit de nouvelles représentations. C'est pourquoi certains jeux vidéo d'histoire proposent un mode d'engagement avec le passé que l'on peut

qualifier de contrefactuel, et ainsi être placés aux côtés d'œuvres historiques qui explorent les alternatives historiques et « offrent une perspective sur les futurs non advenus » (Deluermoz et Singaravélou, 2012, p. 88). Ces jeux peuvent mettre en lumière les facteurs du changement historique et montrer dans quelle mesure ces facteurs affectent le processus socio-historique.

Pour apprécier le caractère historique de ce type de jeux, il importe de s'interroger sur la nature et la variété des facteurs sur lesquels le joueur peut agir, ainsi que sur le type et l'ampleur de leur impact sur la situation de jeu. Bien que cette histoire soit contrefactuelle, elle n'est pas forcément élaborée à rebours des faits : les concepteurs peuvent proposer une série de choix plausibles, virtuellement compatibles avec les faits historiques. Quant au joueur, il trouve un intérêt ludique aussi bien à recréer le déroulement de l'histoire qu'à l'altérer radicalement, deux attitudes désignées par le chercheur Adam Chapman sous les noms respectifs de « résonance » et de « dissonance configurative » (Chapman, 2016, p. 42–45).

*Hearts of Iron IV (Paradox Development Studio, 2016)*



Les studios Paradox Interactive sont réputés pour proposer des jeux de stratégie dont les aspects historiques et géopolitiques sont particulièrement documentés.

Aux commandes d'une nation de son choix, le joueur agit sur différents paramètres (démographie, économie, guerre, politique) afin de faire émerger de nouvelles situations et ainsi refaire l'histoire, parfois radicalement. L'exemple ci-contre montre une partie ayant abouti à l'apparition d'un régime insurrectionnel, la « commune française », dans l'Europe de 1948.

### 2.3. Comprendre le passé : choix et agentivité historique

Un jeu vidéo d'histoire peut communiquer une forme d'explication historique, c'est-à-dire présenter les facteurs de l'occurrence de certains phénomènes et placer le joueur en contrôle de ces facteurs. Le jeu vidéo peut également proposer une forme de compréhension historique véhiculée par la jouabilité, et dépeindre des événements et phénomènes comme étant des actions motivées par des intentions humaines. Le joueur est parfois mis à la place d'un acteur historique, perçoit le monde à travers ses yeux et est conduit à faire des choix analogues à ceux qui lui étaient proposés. L'objectif n'est alors pas seulement de parvenir à appliquer la meilleure solution, mais de faire l'expérience d'une série de décisions dont il faudra apprécier les conséquences.

Les jeux vidéo d'histoire ne mettent pas seulement en scène des personnages, mais aussi des acteurs historiques, c'est-à-dire des individus dotés d'un certain degré d'agentivité, capables d'agir de manière autonome d'après des motifs librement établis. La situation de jeu permet de restituer les facettes d'un processus de décision humaine complexe et multifactoriel, et propose un cadre dans lequel il est possible de faire l'expérience de situations historiques marquées par un certain degré de contingence, d'incertitude et d'indétermination.

#### *Papers, Please* (3909 LLC, 2013)



*Papers, Please* met à l'épreuve le sens moral du joueur en le mettant en charge des entrées à un poste de douane situé à la frontière de l'Arztotzka, un état fictif illustrant les travers de la bureaucratie de l'Allemagne de l'Est des années 1980.

Chaque décision à prendre est évaluée par le joueur, à la fois à la lumière du contexte duquel elles émergent mais aussi des effets potentiels qu'elles peuvent provoquer. Pressé par le temps, contraint par les directives de sa hiérarchie et

cherchant à subvenir aux besoins de sa famille, l'agent frontalier incarné par le joueur voit se succéder les usagers et les tranches de vie, et est tenu de prendre des décisions parfois lourdes de conséquences.

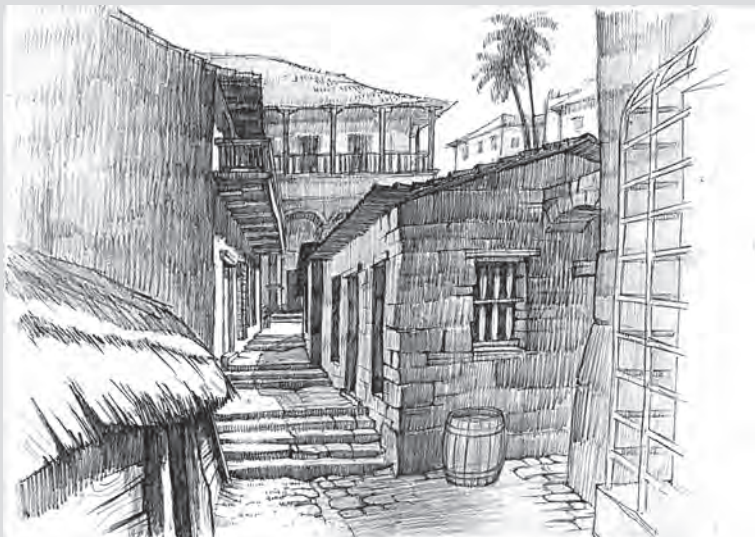
*Papers, Please* permet de faire l'expérience dans un contexte de jeu de dilemmes moraux emblématiques de contextes historiques particuliers, en l'occurrence dans le cas présent de la dichotomie entre résistance et obéissance, entre principes moraux et calcul d'intérêt personnel.

#### **2.4. Construire l'histoire : le jeu vidéo comme « œuvre-frontière »**

Comme le récit historique, le jeu vidéo est construit au terme d'un processus d'élaboration spécifique. La représentation du passé revêt un caractère hybride (Joly-Lavoie, 2017, p. 462) : elle résulte de l'imbrication de références factuelles et de constructions fictionnelles. Les jeux vidéo d'histoire peuvent être considérés comme des « œuvres-frontière » (Telles et Alves, 2015) : des représentations du passé qui s'écartent des conventions académiques du récit historique. Elles s'appuient sur la sensibilité artistique et la fiction, mais cherchent à maintenir un rapport de référence avec le passé.

Loin de rechercher la confusion, reconnaître les zones de superposition entre les pratiques et intentions respectives des concepteurs de jeu et celles des historiens permet de mieux les distinguer. Le « magistère des historiens » est disputé par les concepteurs de jeu vidéo : pour eux comme pour d'autres « artisans culturels », selon la terminologie proposée par le didacticien de l'histoire Marc-André Éthier, « fiction et réel ne forment pas des catégories conceptuellement duelles » (Éthier *et al.*, 2018, p. 44). L'anachronisme, le stéréotype, la caricature, la fiction, la licence poétique et d'autres avatars du « regard artistique » des concepteurs sont des instruments au service d'une pratique créative singulière. Il est éclairant d'approcher le jeu vidéo d'histoire à partir de son contexte de production, notamment afin d'élucider les influences culturelles et les choix qui président à la sélection et au traitement des références historiques mobilisées.

Dessin d'observation réalisé à Cuba  
pour informer la conception de *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2012)



Un jeu vidéo d'histoire doit être considéré en tant qu'objet réalisé à partir de certains matériaux de référence. Cet objet est dès lors à la fois une œuvre et un produit : la collecte et l'exploitation des matériaux qui inspirent sa conception relève de logiques artistiques et industrielles.

Par exemple, la représentation des rues de La Havane du XVIII<sup>e</sup> siècle dans le jeu *Assassin's Creed IV: Black Flag* a été inspirée par un dessin d'observation qui nous renseigne sur le point de vue, la sensibilité et le parti-pris esthétique d'un individu, mais aussi sur le fait que ce regard artistique découle d'une demande formulée par l'industrie touristique. Un document comme celui présenté ci-dessus dénote l'existence d'un observateur évident, le dessinateur, mais implique aussi le studio Ubisoft en tant que mandataire qui assigne à cette observation un objectif et des ressources spécifiques.

### 3. EN RÉSUMÉ

- Aborder **les jeux vidéo en tant qu'histoire** ne revient pas à leur accorder une valeur égale à l'un et l'autre, mais à permettre la comparaison selon des termes communs (intentions, pratiques, contexte productif).
- Les jeux vidéo représentent le passé comme une situation présente dans laquelle **tout n'est pas joué**. Dans un jeu, le passé « n'est pas seulement le révolu, [que] ce qui a eu lieu et ne peut plus être changé » (Deluermoz et Singaravélou, 2012, p. 88), mais demeure ouvert à la possibilité d'être altéré.

– Dans un jeu vidéo d’histoire, il importe de distinguer quels éléments précis relèvent d’une recherche de **réalisme** (appréciation du style) ou d’**exactitude** (appréciation de véracité).

– **Le passé est un terrain de jeu** : le terrain des sources sur lequel s’avancent les concepteurs pour nourrir leur création, mais aussi le terrain virtuel au moyen duquel les joueurs explorent un récit sur le passé.

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Bien qu’il ne soit disponible qu’en anglais, l’ouvrage de Chapman pose d’importants jalons dans l’étude du jeu vidéo d’histoire. Il développe en particulier l’idée selon laquelle la conception d’un jeu vidéo d’histoire consiste à formuler un propos historique, faisant du créateur de jeux un concepteur d’espaces à explorer autant que l’auteur d’un récit.

CHAPMAN A. (2016), *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge.

Réalisée dans le cadre d’un doctorat bi-disciplinaire (histoire — sciences de l’information de la communication), cette thèse met en lumière la conception vidéoludique en tant qu’acte créatif mobilisant une véritable « opération historiographique ». Cette recherche présente le travail concret de sélection et de mise en forme de sources historiques dans le contexte de la création des jeux vidéo, à partir de l’exemple des jeux *Assassin’s Creed IV: Black Flag* et *Assassin’s Creed: Freedom Cry*.

BAZILE J. (2021), *Opération historiographique et game design de jeux vidéo*, thèse, Université de Sherbrooke.

Cet ouvrage regroupe les communications présentées lors du colloque éponyme qui s’est tenu au 85<sup>e</sup> congrès de l’ACFAS en 2017. Aux côtés d’études portant sur les romans, bandes dessinées et films, une section entière est consacrée aux jeux vidéo à caractère historique. La perspective comparative et interdisciplinaire est spécialement utile pour comprendre les spécificités du support vidéoludique. En complément, on consultera aussi le récent *Le Jeu et l’histoire* (Éthier et Lefrançois, 2021), consacré entièrement au jeu vidéo.

ÉTHIER M.-A., LEFRANÇOIS D. et JOLY-LAVOIE A. (2021), *Mondes profanes : Enseignement, fiction et histoire*, 2<sup>e</sup> édition, Presses de l’université de Laval.

Un point de vue inédit sur la participation d’historiens à la conception d’un jeu vidéo d’histoire. Historiens modernistes, Laurent Turcot et Jean-Clément Martin reviennent sur leur participation à l’élaboration du jeu *Assassin’s Creed*



*Unity* en qualité de consultants historiques afin d'éclairer les concepteurs cherchant à recréer le contexte de la Révolution française.

MARTIN J.-C. et TURCOT L. (2015), *Au cœur de la révolution : Les Leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire.

Dans ce court billet, propose que les historiens et historiennes adoptent face au jeu vidéo d'histoire une attitude de « garde-chasse, chargé d'évaluer la pertinence des prélèvements possibles dans le réservoir des héros et des grands faits disponibles dans un passé particulier », faisant valoir que « le mot *game*, qui désigne le jeu vidéo, se traduit autant par jeu que par gibier » (Martin, 2016). Tout en prenant acte de « l'inquiétude » historique à l'égard des prétentions historiques de certains jeux, il revendique d'adoption d'une posture critique et constructive, entre condamnation catégorique et acceptation inconditionnelle.

MARTIN J.-C. (2016), « L'Historien et le Jeu vidéo, ou l'Inquiétude du garde-chasse », in *Écrire l'histoire*, n° 16, p. 225–227.

## 5. BIBLIOGRAPHIE

- ARSENAULT D. et MAUGER V. (2012), « Au-delà de “l'envie cinématographique” : Le Complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », in *Nouvelles Vues*, n° 13, <http://hdl.handle.net/20.500.11794/16001>.
- CHAPMAN A. (2016), *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge.
- CHAPMAN A. (2012), « Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames », in *Journal of Digital Humanities*, vol. 1, n° 2, p. 42–46.
- DELUERMOZ Q. et SINGARAVÉLOU P. (2016), *Pour une histoire des possibles : Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Éditions du Seuil.
- ETHIER M.-A. et LEFRANÇOIS D. (2021), *Le Jeu et l'Histoire : Assassin's Creed vu par les historiens*, Del Busso.
- KAPELL M. et ELLIOTT A.B.R. (2013), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Academic.
- KEMPSHALL C. (2015), *The First World War in Computer Games*, Palgrave Macmillan.
- LALU J. (2018), « L'Historien et le Jeu-vidéo. L'Exemple de Versailles 1685 : Complot à la cour du roi soleil. Conserveries mémorielles », in *Revue transdisciplinaire*, n° 23, <http://journals.openedition.org/cm/3422>.
- MARTI M. (2018), « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? Le Cas de la guerre d'Espagne (1936–1939) et de sa ludicisation », in *Sciences du jeu*, n° 9, <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- MARTIN J.-C. (2016), « L'Historien et le Jeu vidéo, ou l'Inquiétude du garde-chasse », in *Écrire l'histoire*, n° 16, p. 225–227.

- MARTIN J.-C. et TURCOT L. (2015), *Au cœur de la révolution : Les Leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire.
- METZGER S.A. et PAXTON R.J. (2016), « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past », in *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, p. 532–564.
- WHALEN Z. et TAYLOR L.N. (2008), *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*, Vanderbilt University Press.

# L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo

Nicolas BESOMBES

Université Paris Cité

## 1. INTRODUCTION

Le sport électronique, ou esport, connaît une popularité croissante depuis le tournant des années 2010 (Jenny *et al.*, 2018), comme en témoignent les 10,8 millions de pratiquants et de fans réguliers en France (France Esports, 2022) et à travers le monde, la hausse constante des audiences des compétitions internationales majeures, l'augmentation régulière des investissements financiers dans le secteur (étude Cepheid, 2021), l'intérêt des mouvements sportif et olympique pour le phénomène, ou encore les nombreux articles et reportages qui lui sont consacrés dans la presse généraliste. D'une pratique confidentielle réservée à une poignée d'initiés à la fin des années 1990, l'esport est devenu au début des années 2020 un phénomène de masse (Gawrysiak *et al.*, 2020) pouvant réunir lors de certains événements internationaux des dizaines de milliers de personnes dans des stades et des dizaines de millions de spectateurs derrière leurs écrans.

Malgré cela, pour les personnes peu familières de cette activité, l'esport reste encore source de confusions et d'interrogations quant à sa définition, son histoire, le profil de ses pratiquants, son écosystème, ou encore sa dimension sportive. Phénomène relativement récent, protéiforme et en constante évolution (que ce soit en termes de jeux, de genres vidéoludiques ou de technologies sur lesquelles il prend appui), la difficulté d'appréhension de l'esport réside notamment dans le fait qu'il se situe au croisement de plusieurs domaines, que ce soient le jeu vidéo, le sport, les médias, ou encore la culture. Ce chapitre a donc pour objectif de proposer des éléments de compréhension afin de révéler la singularité de cette pratique spécifique du jeu vidéo.

## 2. ÉTUDE : D'UNE PRATIQUE D'INITIÉS À UN SPECTACLE DE MASSE

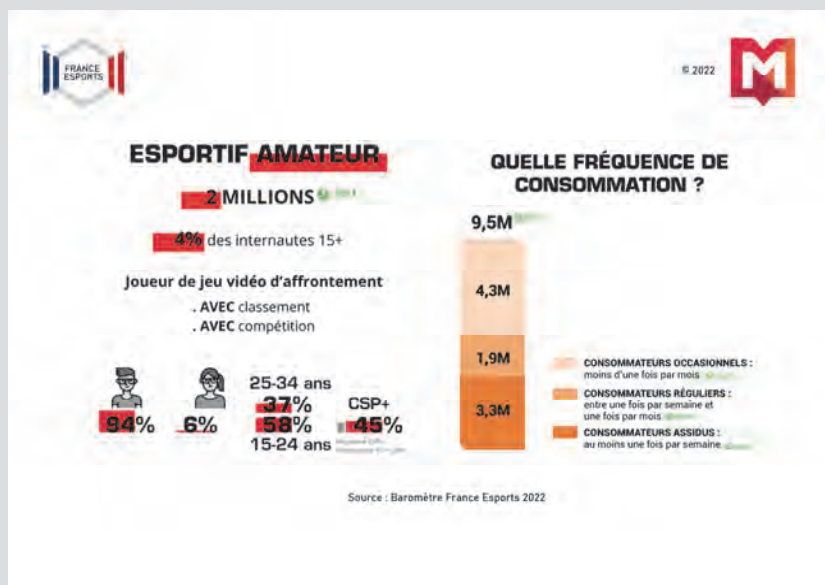
### 2.1. *L'esport : un terme parapluie qui recèle une pluralité de disciplines et pratiques*

La première confusion à laquelle chacun est confronté lorsque l'on évoque l'esport concerne sa définition. Schématiquement, ce terme apparu en 1999 (Wagner, 2006), désigne la pratique compétitive du jeu vidéo, au cours de laquelle les joueurs s'affrontent de manière synchrone lors de tournois organisés et réglementés (Besombes, 2016). Bien que l'étymologie du terme laisse penser que l'esport ne concerne que les jeux vidéo qui simulent des pratiques sportives réelles existantes (comme *FIFA* ou *PES* pour le football, *NBA 2K* pour le basketball ou *Madden NFL* pour le football américain), les compétitions prennent en réalité place sur l'ensemble des genres de jeux qui permettent la confrontation simultanée de joueurs, et plus particulièrement les jeux de tir (*Counter-Strike*, *Call of Duty*, *Fortnite*, *Valorant*, etc.), les jeux en arène de combat ou MOBA (*League of Legends* ou *Dota 2*), les jeux de stratégie en temps réel (*StarCraft*), les jeux de cartes (*Hearthstone* ou *Legends of Runeterra*), les jeux de combat (*Street Fighter*, *Tekken*, *Smash Bros Ultimate*, etc.), les *auto-battlers* (*Team Fight Tactics* ou *Dota Underlords*) ou encore les jeux de courses automobiles (*Formula 1*, *Gran Turismo*, *Assetto Corsa*, *Project Cars*, etc.).

De la même manière, la pratique esportive ne se restreint pas aux jeux sur ordinateurs ou consoles, mais se déploie également sur mobile (smartphones et tablettes), notamment dans certaines régions du monde comme en Asie du Sud-Est et en Amérique latine. Les joueurs, amateurs ou professionnels, s'affrontent alors soit à distance lors de compétitions qui se déroulent en ligne sur internet, soit en présentiel lors d'événements physiques, dénommés LANs (pour *Local Area Network*). Les circuits compétitifs majeurs sont par ailleurs retransmis sur des plateformes de (re)diffusion en ligne (comme *Twitch* ou *YouTube* en Occident) et voient les meilleurs joueurs remporter — individuellement ou en équipe — des gains financiers pouvant dans certains cas atteindre quelques millions de dollars.

L'esport ne se cantonne donc ni à un genre vidéoludique en particulier, ni à un support de jeu spécifique. Il se pratique seul ou en équipe, quel que soit le niveau de jeu (Hamari et Sjöblöm, 2017). Et si certaines compétitions sont relativement confidentielles, les plus importantes connaissent une médiatisation notable. Pourtant, cela n'a pas toujours été le cas.

## Profil des pratiquants et consommation de l'esport en France



En France, le nombre d'esportifs amateurs de 15 ans et plus qui ont participé à au moins une compétition organisée de jeux vidéo au cours des douze derniers mois, qu'elle soit en ligne ou physique, est estimé à 2 millions en 2022. Cette population se caractérise notamment par une très forte proportion d'hommes (94%), jeunes (95% de générations Z et *millennials*), et plutôt issus de classes sociales favorisées (45%). Les esportifs sont particulièrement engagés dans leur pratique à la fois en tant que pratiquants mais également en tant que spectateurs puisque 75% d'entre eux jouent plus de cinq heures par semaine et 48% d'entre eux regardent des compétitions plus de cinq heures par semaine. Ils sont également significativement plus nombreux que la population française à avoir une activité physique régulière, à aller voir des expositions, à se rendre à des événements sportifs, à un concert ou au cinéma. Cela déconstruit la représentation caricaturale d'un adolescent obsédé par le jeu vidéo au point de s'isoler socialement et de n'avoir plus aucune autre activité, notamment sportive. La France compte également 9,5 millions de fans d'esport, dont 3,3 millions qui regardent des compétitions au moins une fois par semaine, et 1,9 million entre une fois par semaine et une fois par mois (France Esports, 2022).

## 2.2. 1972–1996 : *Des racines socialement contextualisées et géographiquement situées*

Bien que l'esport se soit mondialement popularisé au tournant des années 2010, les racines de cette pratique compétitive du jeu vidéo remontent en réalité au début des années 1970. En effet, l'histoire de l'esport est intrinsèquement liée à l'histoire-même du jeu vidéo, ainsi qu'au développement des technologies, et à l'émergence de certains titres vidéoludiques qui en ont constitué de véritables points de bascule au cours du temps.

La toute première trace d'une compétition de jeu vidéo date de 1972. En pleine période de guerre froide et de course à la lune, les laboratoires de recherches nord-américains s'équipent d'ordinateurs aux capacités de calculs jusque-là inégalées, sur lesquels de jeunes chercheurs programment les premiers jeux vidéo. C'est sur le jeu de guerre spatiale, *Spacewar!*, que se déroulent les *Intergalactic Spacewar Olympics*, dont Bruce Baumgart sortira vainqueur. Les années 1970 marquent parallèlement l'apparition et l'apogée des bornes d'arcade dans les centres commerciaux nord-américains. Des laboratoires de recherches, le jeu vidéo passe dans la sphère publique. La possibilité offerte d'enregistrer son meilleur score dans la machine et de le personnaliser grâce à ses initiales, démocratise la performance sur le jeu vidéo (Triclot, 2011). Dès lors, pendant plusieurs années, les joueurs s'affrontent par *high scores* interposés sur des titres aussi variés que *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Asteroids*, *Centipede*, *Galaga* ou encore *Donkey Kong*.

Au début des années 1980, se tiennent plusieurs événements compétitifs organisés par les éditeurs de certains des plus célèbres de ces titres : les *National Space Invaders Championships* en 1980 qui réunissent près de 10000 joueurs, les *Atari World Championships* sur les jeux *Centipede* et *Pac-Man* en 1981 et 1982 ou bien encore le *International Konami Track & Field Challenge* en 1984 (Borowy et Jin, 2013). Particulièrement exigeants, ces jeux requièrent de la part des compétiteurs adresse, coordination, stratégie, mémoire, anticipation et dextérité. Les meilleurs joueurs nord-américains sont réunis au sein de l'US National Video Game Team, symbole d'un premier processus de stardification et de professionnalisation de ces champions. À la même période, le jeu vidéo passe de la sphère publique des centres commerciaux à la sphère privée des foyers grâce à l'apparition des consoles de salon qui proposent de nouvelles expériences vidéoludiques. L'éditeur japonais Nintendo organise quatre années durant les *Nintendo World Championships* entre 1990 et 1994.

Avec les années 1990, les ordinateurs et connexions internet personnelles se multiplient dans les foyers et permettent aux joueurs d'affronter n'importe

qui, n'importe où dans le monde, et à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, depuis leur domicile. L'affrontement vidéoludique prend dès lors place sur de nouveaux genres de jeux, dans deux zones géographiques distinctes : en Amérique du Nord tout d'abord, sur les jeux de tir à la première personne, tels que *Doom*, *Wolfenstein 3D* puis surtout *Quake* et *Unreal Tournament*, et en Asie du Sud-Pacifique sur d'un côté les jeux de combat, tels que *Street Fighter II* au Japon, et de l'autre sur des jeux de stratégie en temps réel tels que *StarCraft: Brood War* puis plus tard *Warcraft 3* en Corée du Sud (Jin, 2010).

### 2.3. 1997–2009 : Lorsque le jeu vidéo devient sport

Il est communément admis que l'année 1997 constitue un point de bascule dans l'histoire de l'esport. Un premier tournoi majeur intitulé le *Red Annihilation* organisé sur le jeu de tir *Quake* lors de l'*Electronic Entertainment Expo* (E3) d'Atlanta réunit après plusieurs qualifications les 16 meilleurs joueurs pour tenter de remporter la Ferrari 328 GTS du développeur du jeu John Carmack. Du fait de son caractère inédit, l'événement bénéficie d'une forte résonance à travers les médias. Quelques mois plus tard, Angel Munoz crée le premier circuit professionnel de compétitions esportives, la *Cyberathlete Professional League* (CPL). De tournois épisodiques avant tout créés comme des événements promotionnels de leurs jeux par les éditeurs, l'esport se structure en saisonnalités régulières et récurrentes pensés par les communautés de joueurs comme de véritables championnats sportifs. Ce sont les prémices de l'esport tel qu'on le connaît aujourd'hui.

Dès lors, de nombreux organisateurs d'événements à travers le monde développent leurs propres circuits, qu'ils soient nationaux ou internationaux : la *Deutsche Clan League* (DeCL) en 1997 depuis renommée l'*Electronic Sports League* (ESL) en Allemagne, les *World Cyber Games* (WCG) en 2001 en Corée du Sud, la *DreamHack* (DH) en 2001 en Suède, la *Major League Gaming* (MLG) en 2002 en Amérique du Nord, ou encore l'*Electronic Sports World Cup* (ESWC) en 2003 en France. Ces circuits compétitifs, pour la majorité d'entre eux *multi-gaming*, rassemblent des centaines, voire des milliers de participants (Hutchins, 2008). Parallèlement, les joueurs se réunissent au sein de structures (clans, guildes, équipes et clubs) qui pour certaines sont aujourd'hui devenues de véritables institutions : Fnatic, Ninjas in Pyjamas, SK Gaming, ou encore Evil Geniuses.

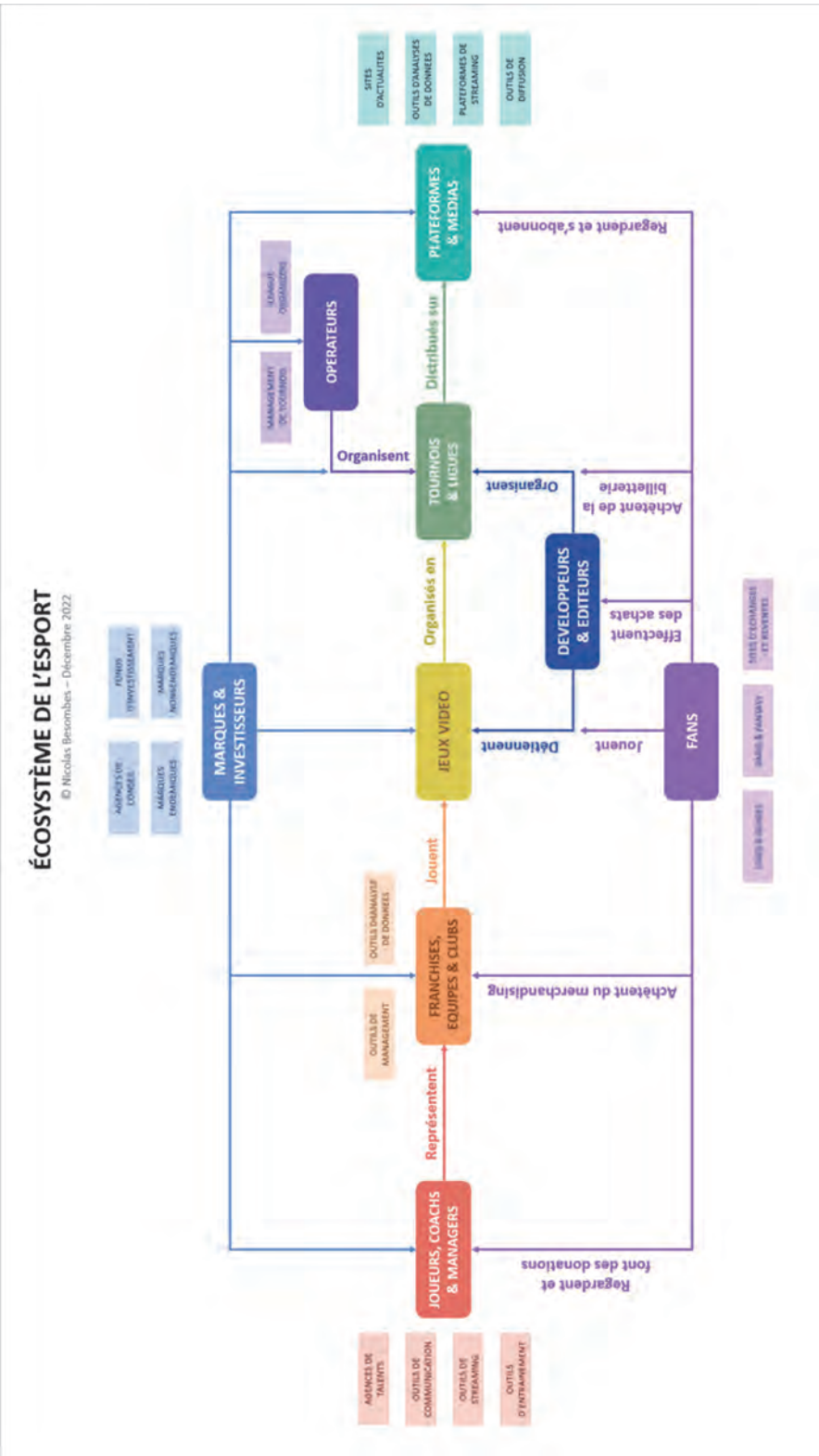
En empruntant certaines des caractéristiques formelles et fonctionnelles apparentes du sport sans pour autant être reconnu comme tel par les

institution sportives des différents pays du monde, le jeu vidéo entame cependant un véritable processus de sportivisation (Bordes, 2008) : les compétitions se dotent de règlements stricts qui assurent un cadre d'affrontement identique et une opposition équilibré, les championnats s'organisent en saisons régulières avec leurs temps morts (les périodes sans compétitions), temps forts et points culminants (les finales nationales et internationales), les joueurs se regroupent au sein de clubs, structurent leurs entraînements à l'aide d'entraîneurs et se spécialisent sur des jeux et dans des rôles spécifiques, le haut niveau se caractérise par une hyper-technologisation de son matériel de pratique (ordinateurs, écrans, périphériques de contrôles, etc.), de nouveaux espaces dédiés à l'esport émergent (*PC Bangs* pour la détection, *Bootcamp* pour les entraînements, *Booth* pour les compétitions), tandis que les jeux intègrent des systèmes de classements, limitent l'aléatoire et promeuvent le duel (de joueurs ou d'équipes) comme modèle d'affrontement quasi-unique.

#### L'esport, un écosystème complexe et fragmenté

La sportivisation du jeu vidéo a entraîné une structuration de l'écosystème esportif. Au centre de celui-ci se trouvent les éditeurs. Ils en sont les régulateurs, car ils détiennent la propriété intellectuelle des jeux sur lesquels se déroulent les compétitions et sur lesquels les joueurs s'affrontent. Les joueurs constituent la partie la plus visible de l'écosystème. Ils en sont les ambassadeurs et les stars et représentent généralement un club qui les rémunère pour leur activité compétitive. Les clubs esportifs, constitués dans la majorité des cas de plusieurs équipes sur différents jeux (clubs multi-esports), participent à des compétitions, dont l'organisation est gérée soit par les éditeurs, soit déléguée à des organismes tierces ou opérateurs. Ces compétitions sont diffusées sur internet par le biais de plateformes de streaming. Enfin, les investisseurs et annonceurs sponsorisent l'ensemble de ces acteurs tandis que les fans regardent les joueurs s'entraîner, supportent leurs équipes préférées, jouent au jeu, se déplacent lors des compétitions et les suivent sur internet.





Malgré une croissance régulière pendant une dizaine d'années, le secteur, porté par des passionnés, se développe dans un relatif anonymat et demeure fragile, notamment en raison de sources de revenus grandement dépendantes du sponsoring. La crise financière des *subprimes* de 2008 frappe de plein fouet les investisseurs de nombreux organisateurs d'événements et clubs sportifs, signant par la même occasion l'arrêt de leurs activités. Pour la première fois depuis 1998, les gains financiers cumulés distribués chaque année toutes compétitions confondues, sont divisés par deux entre 2008 et 2009.

#### **2.4. Depuis 2010 : Le jeu vidéo comme spectacle sportif**

Le salut du secteur provient alors de plusieurs facteurs qui permettent à l'esport de connaître une relance et une démocratisation inattendues. Tout d'abord, la sortie de plusieurs jeux vidéo modifie radicalement le paysage sportif. *League of Legends* en 2009, *StarCraft II* en 2010, *Counter-Strike: Global Offensive* en 2012 et *Dota 2* en 2013 connaissent un succès retentissant et sont pensés dès leur conception pour non plus seulement être joués, mais également pour être regardés. D'une seule pratique compétitive, l'esport devient également un spectacle médiatisé, qui prend ensuite appui sur l'émergence à cette période des plateformes de (re)diffusion sur internet comme *Twitch*, qui rendent le contenu vidéoludique compétitif accessible au plus grand nombre (Taylor, 2012). Enfin, certains éditeurs et notamment Riot Games, font d'une part le choix de s'impliquer dans la pratique compétitive de leurs jeux en apportant des ressources (humaines, financières et temporelles) dont le secteur n'avait jusqu'à présent jamais bénéficié, et modifient d'autre part le modèle économique de leurs productions en rendant leurs jeux gratuits (*Free-to-Play*), permettant ainsi d'attirer des millions de joueurs, et donc de massifier le nombre de spectateurs en puissance.

Avec le rachat de *Twitch* par Amazon en 2014, la croissance de l'esport s'accélère (Burroughs et Rama, 2015), lui permettant de devenir progressivement un véritable phénomène générationnel et de s'imposer comme une culture et un divertissement de masse. Longtemps stigmatisé à travers les médias, le jeu vidéo gagne en crédibilité auprès de nouveaux acteurs qui investissent dans l'industrie esportive, contribuant ainsi à la spectacularisation des événements et à la professionnalisation de l'ensemble des acteurs du secteur. Ces investissements massifs couplés à l'apparition de nouveaux jeux et genre de jeux inattendus tels que *Hearthstone* en 2014 pour les jeux de cartes et surtout *Fortnite* en 2018 pour les *Battle Royale*, sont à l'origine de la démocratisation récente de l'esport, et de sa forte médiatisation.

En passant d'une activité de loisir à une pratique professionnelle (Witkowski et Manning, 2019), l'esport permet aujourd'hui aux meilleurs joueurs de certaines disciplines de bénéficier de salaires fixes auxquels s'ajoutent des contrats de sponsoring, des droits à l'image et des primes de tournois aux montants de plus en plus élevés, tandis que les équipes s'entourent de préparateurs physiques et mentaux, d'ostéopathes et kinésithérapeutes, de nutritionnistes et de responsables de la performance, dont la mission est de pérenniser la carrière de ce nouveau genre d'athlètes. Ce processus s'accompagne également d'un intérêt grandissant d'une part des gouvernements du monde entier pour le secteur se traduisant par la mise en place de politiques publiques de soutien (développement de la filière économique, simplification des visas pour l'accueil de joueurs étrangers, aménagements de la fiscalité pour les acteurs économiques, déploiement d'infrastructures de pratique pour les acteurs locaux et internationaux, etc.), et d'autre part des mouvements sportif et olympique qui investissent financièrement et symboliquement le secteur (création de sections esportives dans les clubs professionnels et amateurs, développement de ligues professionnelles sur les versions électroniques et virtuelles de certains sports, intégration de l'esport au sein de certaines fédérations, implication d'anciens olympiens dans les staffs esportifs, création de compétitions de jeu vidéo comme les *Olympic Virtual Series* et l'*Intel World Open* en marge des événements olympiques, etc.).

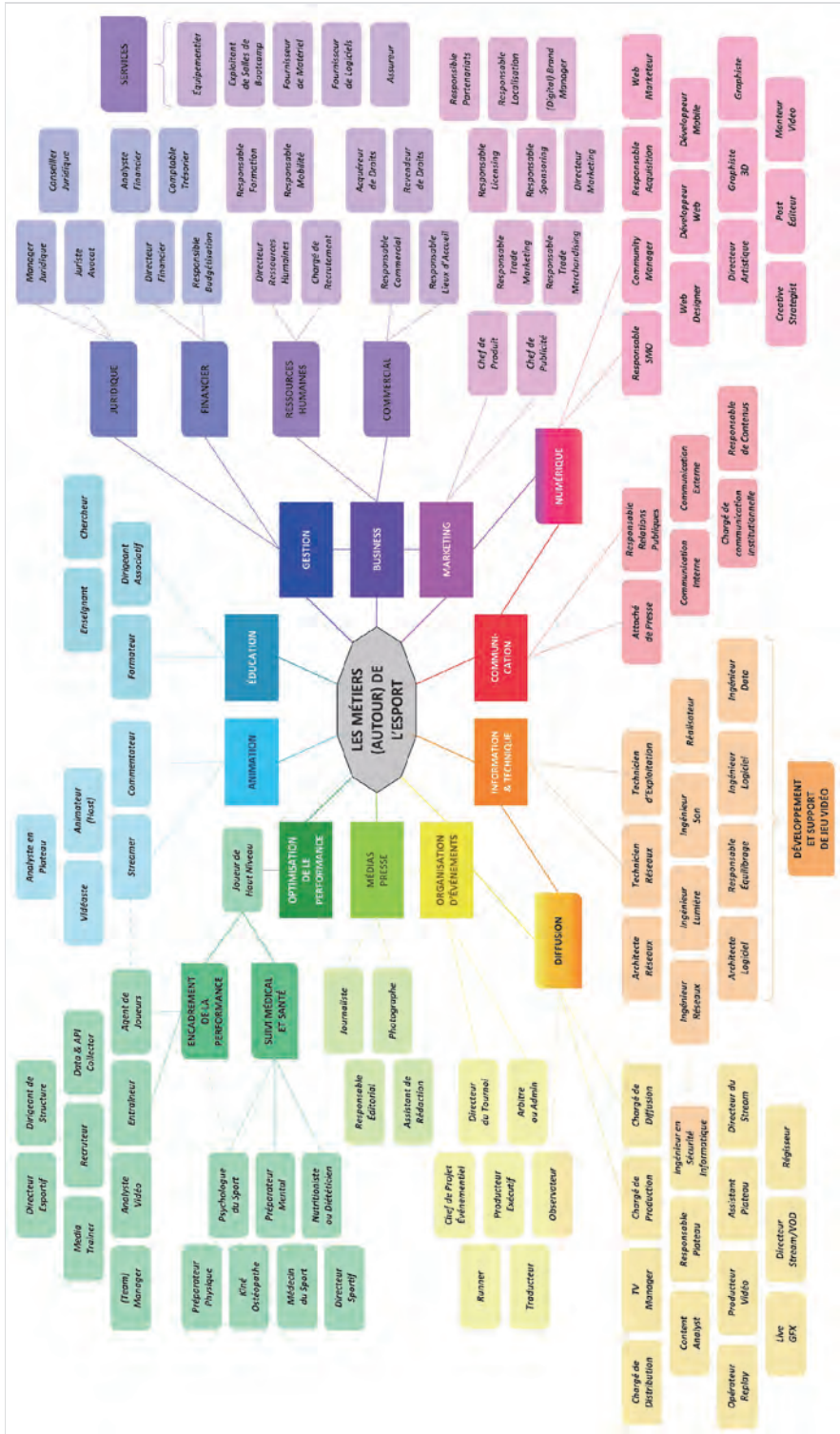
Le développement de l'esport est, comme nous l'avons vu, dépendant des choix culturels, politiques, institutionnels et sociétaux des pays dans lesquels il s'exerce. Bien qu'étant par essence une pratique sans frontière et mondialisée en raison de son caractère intrinsèquement numérique, la professionnalisation de l'esport diffère entre l'Asie, l'Amérique du Nord et l'Europe, ainsi qu'entre la Corée du Sud, les États-Unis et la France. De nouvelles zones géographiques émergent également (Océanie, Amérique du Sud et Afrique) et constituent indéniablement de nouveaux terrains de jeux à observer et analyser dans les années à venir.

## Les métiers de l'esport

Jusqu'à récemment, l'esport était principalement porté par des passionnés bénévoles autodidactes et multitâches. La croissance constante du phénomène a progressivement conduit les différents acteurs à rechercher de nouvelles compétences (parfois dans d'autres secteurs d'activité comme le sport ou les médias par exemple), et à s'entourer de personnes de plus en plus qualifiées.

Si la partie la plus visible de cette professionnalisation concerne les joueurs de haut niveau, elle se traduit également au travers de l'ensemble des métiers qui composent cet écosystème. Les joueurs sont ainsi encadrés dans les clubs par des staffs en charge de l'optimisation de leur performance et de la prévention de leur santé. Les compétitions sont organisées par des spécialistes de l'événementiel, tandis que leur diffusion nécessite l'expertise de nombreux métiers issus de l'animation et du divertissement, des médias, de la production vidéo et de l'informatique. Les clubs, organisateurs et éditeurs de jeux valorisent parallèlement leurs activités auprès du public grâce aux métiers de la communication et du marketing, et s'appuient sur de nombreuses fonctions support telles que la gestion des ressources humaines, financière ou juridique. Enfin, le secteur fait de plus en plus régulièrement appel aux métiers de l'éducation, que ce soient des animateurs ou des enseignants au sein du tissu associatif et scolaire, ou bien des chercheurs dans le cas des organisations professionnelles.

Lien pour consulter le graphique : <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-professions-e402a1c3ab92>.



### 3. EN RÉSUMÉ

- L'esport est la pratique compétitive du jeu vidéo : les joueurs s'affrontent de manière simultanée sur une multitude de genres de jeux et de supports (PC, consoles, mobiles) lors de compétitions organisées et réglementées.
- L'histoire de l'esport est intrinsèquement dépendante des contextes géographiques et culturels des pays dans lesquels il s'est développé.
- L'esport émerge à la fin des années 1990 avec la massification des ordinateurs et des connexions internet personnelles, à la fois en Amérique du Nord et en Europe sur les jeux de tir, et en Asie du Sud-Est sur les jeux de stratégie en temps réel.
- La sportivisation du jeu vidéo se traduit par une structuration des championnats, des saisonnalités régulières, des règlements de plus en plus stricts, le regroupement de joueurs au sein de clubs, la rationalisation des entraînements, ou encore un matériel de pratique dédié à la compétition.
- Avec l'émergence des plateformes de streaming et de quelques jeux pensés dès leur conception pour être diffusés, l'esport passe au tournant des années 2010 d'une activité qui se pratique à un spectacle qui se regarde.
- La fin des années 2010 est marquée par des investissements massifs dans le secteur qui participent à sa spectacularisation et à la professionnalisation des acteurs de son écosystème.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Afin d'approfondir certains des aspects de l'esport, voici quelques ressources autour de différentes thématiques. Tout d'abord, si vous souhaitez vous tenir informé des avancées du secteur sur le territoire français, vous retrouverez de nombreuses informations sur le site de France Esports, association créée en 2016 à la demande du secrétariat d'état en charge du Numérique qui réunit l'ensemble des acteurs associatifs et économiques de l'écosystème (joueurs, organisateurs, équipes, médias, diffuseurs, équipementiers et éditeurs).

<https://www.france-esports.org/>.

Si vous souhaitez approfondir l'ensemble des thématiques qui concernent le secteur, vous pouvez vous plonger dans les écrits de T.L. Taylor, professeure en sociologie des jeux vidéo, de l'esport et du streaming au Massachusetts Institute of Technology.

TAYLOR T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press.

TAYLOR T.L. (2018), *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton University Press.

En ce qui concerne les aspects économiques de l'industrie esportive, les travaux de T. Scholz constituent une excellente porte d'entrée.

SCHOLZ T.M. (2019), *eSports is Business. Management in the World of Competitive Gaming*, Springer International Publishing.

Si la dimension sportive de l'esport vous questionne, une multitude de travaux de recherche depuis le début des années 2000 ont apporté de nombreux éléments de réponse.

BESOMBES N. (2016), « Les Jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : Du sport au sport électronique », in *Sciences du jeu*, n° 5.

JENNY S.E., MANNING R.D., KEIPER M.C. et OLRICH T.W. (2017), « Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport" », in *Quest*, vol. 69, n° 1, p. 1–18.

WITKOWSKI E. (2012), « On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" with Networked Computer Games », in *Games and Culture*, vol. 7, n° 5, p. 349–374.

Enfin, parmi les nombreux enjeux auquel est confronté l'esport, celui de la place des femmes au sein du secteur est certainement l'un de ceux qui est le plus étudié depuis quelques années.

TAYLOR N. et STOUT B. (2020), « Gender and the Two-tiered System of Collegiate Esports », in *Critical Studies in Media Communication*, vol. 37, n° 5, p. 451–465.

WITKOWSKI E. (2018), « Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-performance Play », in GRAY K.L., VOORHEES G. et VOSSEN E. (éd.), *Feminism in play*, Palgrave Macmillan, p. 185–203.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Counter-Strike: Global Offensive* (2012), VALVE CORPORATION, *Mac OS X, Ubuntu, Windows, PlayStation 3, Xbox 360*.

*Fortnite Battle Royale* (2017), EPIC GAMES, *Windows, Mac OS, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch, iOS, Android*. Réalisé par Tim Sweeney.

*League of Legends* (2009), RIOT GAMES, *Windows, Mac OS X*. Réalisé par Andrei Van Roon.

*Rocket League* (2015), PSYONIX, *PlayStation 4, Xbox One, Linux, Mac, Windows, Nintendo Switch*. Réalisé par Corey Davis.

*StarCraft 2: Wings of Liberty* (2010), BLIZZARD ENTERTAINMENT, *Windows, Mac OS X*. Réalisé par Dustin Browder.

Ces cinq jeux constituent parmi les scènes compétitives les plus populaires de l'esport. *League of Legends* et *Counter-Strike: Global Offensive* sont aujourd'hui les deux jeux sur lesquels les audiences lors des compétitions internationales majeures sont les plus importantes. *StarCraft 2: Wings of Liberty*, seconde itération du jeu qui a démocratisé l'esport en Asie Sud-Pacifique, l'a popularisé en Occident au début des années 2010. *Fortnite Battle Royale* a radicalement modifié le paysage sportif en proposant une expérience de jeu à mi-chemin entre la compétition et le divertissement. Enfin, *Rocket League* fait le lien entre simulation sportive et univers fantaisiste, et connaît un engouement croissant au fur et à mesure des années qui passent.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- BESOMBES N. (2016), *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, thèse de doctorat, Sorbonne Paris Cité.
- BORDES P. (2008), « Que peut-on entendre par sportivisation de l'éducation physique », in DUGAS É. (dir.), *Jeu, sport et éducation physique*, Éditions Afraps, p. 21–28.
- BOROWY M. et JIN D.Y. (2013), « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests », in *International Journal of Communication*, n° 7, p. 2254–2274.
- BURROUGHS B. et RAMA P. (2015), « The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures », in *Journal For Virtual Worlds Research*, vol. 8, n° 2.
- CEPHEID (2021), *Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport*, Bureau de la communication — DGE, [https://www.sports.gouv.fr/IMG/pdf/etude\\_esport\\_rapport.pdf](https://www.sports.gouv.fr/IMG/pdf/etude_esport_rapport.pdf).
- FRANCE ESPORTS (2022), « Baromètre France Esports — Résultats de l'édition 2022 », in *France Esports*, <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-edition-2022/>.
- GAWRYSIK J., BURTON R., JENNY S. et WILLIAMS D. (2020), « Using Esports Efficiently to Enhance and Extend Brand Perceptions—A Literature Review. Physical Culture and Sport », in *Studies and Research*, vol. 86, n° 1, p. 1–14.
- HAMARI J. et SJÖBLOM M. (2017), « What is eSports and Why Do People Watch It? », in *Internet research*, vol. 27, n° 2.
- HUTCHINS B. (2008), « Signs of Meta-change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games », in *New Media & Society*, vol. 10, n° 6, p. 851–869.
- JENNY S.E., KEIPER M.C., TAYLOR B.J., WILLIAMS D.P., GAWRYSIK J., MANNING R.D. et TUTKA P.M. (2018), « eSports Venues: A New Sport Business Opportunity », in *Journal of Applied Sport Management*, vol. 10, n° 1, p. 34–49.
- JIN D.Y. (2010), *Korea's Online Gaming Empire*, MIT Press.



- TAYLOR T.L. (2012), *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Zones.
- WAGNER M.G. (2006), « On the Scientific Relevance of Esports », in ARREYMBI J., CLINCY V.A., DROEGEHORN O., LU J., SOLO A.M.G., WARE J.A. et ARABNIA H.R. (éd.), *Proceedings of the International Conference on Internet Computing*, New York, Springer, p. 437–442.
- WITKOWSKI E. et MANNING J. (2019), « Player Power: Networked Careers in Esports and High-performance Game Livestreaming Practices », in *Convergence*, vol. 25, n° 5–6, p. 953–969.



# Table des matières

## INTRODUCTION

Sébastien GENVO et Thibault PHILIPPETTE .....	5
---	---

## PENSER LES JEUX VIDÉO COMME OBJET DE RECHERCHE

Sébastien GENVO	
<i>Studies, sciences du jeu et ludologie</i> .....	11
Espen AARSETH	
<i>Itinéraire du développement des game studies</i> .....	23
Thibault PHILIPPETTE	
<i>La recherche vidéoludique en Belgique</i> .....	31
Sébastien GENVO	
<i>Émergence de la recherche vidéoludique en France</i> .....	45
Bernard PERRON	
<i>La recherche vidéoludique au Québec</i> .....	55
Selim KRICHANE	
<i>L'étude du jeu vidéo en Suisse</i> .....	65
Maude BONENFANT	
<i>L'extension du jeu : la ludification</i> .....	75
<b>LES FILIATIONS</b>	
Laurent DI FILIPPO	
<i>Jeux vidéo et jeux de rôle</i> .....	87
Bruno DUPONT	
<i>Jeu vidéo, littérature et formes hybrides</i> .....	101
Selim KRICHANE	
<i>Jeux vidéo et cinéma</i> .....	117
Damien DJAOUTI	
<i>Jeux vidéo et informatique</i> .....	127

Vinciane ZABBAN	
<i>L'industrie du jeu vidéo : vers une logique de plateforme?</i> .....	139
<b>ANALYSER LES CONTENUS</b>	
Sébastien GENVO	
<i>Penser le jeu vidéo comme forme d'expression</i> .....	151
Dominic ARSENAULT	
<i>Genres de jeux vidéo</i> .....	167
Guillaume GRANDJEAN	
<i>Gameplay et level design</i> .....	177
Marc MARTI	
<i>Narration et narrativité vidéoludiques</i> .....	191
Fanny REBILLARD	
<i>Sonore et ludique : analyses à plusieurs voix</i> .....	203
<b>ANALYSER LES PRATIQUES</b>	
Olivier SERVAIS	
<i>La sociabilité en ligne : communautés et guildes</i> .....	215
Guillaume GRANDJEAN	
<i>Les formes d'espaces du jeu vidéo</i> .....	225
Fanny BARNABÉ	
<i>Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des         joueurs et joueuses de jeu vidéo</i> .....	241
Julie DELBOUILLE	
<i>Le joueur et l'entité jouable : l'identité à l'épreuve du jeu</i> .....	255
Boris KRYWICKI	
<i>La presse vidéoludique</i> .....	265
<b>DÉVELOPPEMENTS LOCAUX DANS LA FRANCOPHONIE</b>	
Alexis BLANCHET	
<i>Développements locaux en France</i> .....	279
Francis LAVIGNE et Jonathan LESSARD	
<i>Le jeu vidéo au Québec en deux temps : production et réception</i> .....	287

Björn-Olav DOZO	
<i>Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique</i> .....	299
Yannick ROCHAT et David JAVET	
<i>Panorama historique du développement des jeux vidéo en Suisse</i> .....	313
<b>DÉVELOPPEMENTS À L'INTERNATIONAL</b>	
Isabelle ARVERS et Sithe NCUBE	
<i>Afrique</i> .....	325
Dany GUAY-BELANGER, Adam LEFLOIC LEBEL et Carl THERRIEN	
<i>Amérique du Nord</i> .....	335
Victor CAYRES, Lynn ALVES et João ARAUJO	
<i>Amérique du Sud : le cas du Brésil</i> .....	353
Martin PICARD	
<i>Asie</i> .....	367
<b>AUTOUR DU JEU VIDÉO</b>	
Thibault PHILIPPETTE et Charlotte PRÉAT	
<i>Jeux vidéo et apprentissage(s)</i> .....	381
Gaël GILSON	
<i>Littérature vidéoludique et éducation aux jeux vidéo</i> .....	395
Pierre-Yves HUREL	
<i>Créer des jeux vidéo : une pratique culturelle et éducative</i> .....	411
Esteban GINER	
<i>Entre structuration des pratiques et circulations des discours :         étudier les médiasphères vidéoludiques</i> .....	421
Julien BAZILE	
<i>Les jeux vidéo d'histoire : le passé comme terrain de jeu</i> .....	433
Nicolas BESOMBES	
<i>L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo</i> .....	443

Achévé d'imprimer sur les presses d'Imprim  
Rue Saint-Hadelin, 14 — B-4600 Visé  
Mai 2023