

## Conclusion

Dominic Arsenault

*Émulations - Revue de sciences sociales*

2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

---

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/arsenault>

Pour citer cet article

---

Dominic Arsenault, « conclusion », *Émulations*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.

DOI : 10.14428/emulations.030.09

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : [ojs.uclouvain.be](https://ojs.uclouvain.be)

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

# Conclusion

---

Dominic Arsenault<sup>1</sup>

À l'issue de ce numéro, nous avons choisi de laisser au professeur Dominic Arsenault toute latitude afin de proposer une conclusion « ludique ». Celle-ci offre à la fois la perspective d'un professeur en études du jeu vidéo (ou sciences du jeu dans le vocable européen) sur les travaux présents dans ce numéro, mais aussi le témoignage d'un chercheur de première génération sur l'évolution de la recherche dans le champ et les enjeux qui y sont attachés.

## 1. Comment la recherche sur le jeu fait-elle société ?

Rémi Cayatte, Fanny Barnabé et Julien Bazile m'ont demandé d'écrire la conclusion d'un numéro de revue qui allait porter sur une question stimulante, mais dont je ne suis en aucun cas un expert. Nul besoin d'être un sociologue pour se rendre compte que le jeu vidéo est une pratique sociale et que cet aspect ne peut être négligé sans nuire à toute recherche autour des objets et pratiques vidéoludiques – même pour des formalistes comme Bernard Perron, Carl Therrien et moi-même au Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludique (LUDOV), qui avons l'habitude de référer nos étudiants s'intéressant aux aspects sociaux du jeu vidéo à des collègues autrement plus compétents que nous sur ces questions (Maude Bonenfant et Gabrielle Trépanier-Jobin, notamment). Quel sens puis-je alors donner à cette conclusion, sans l'aura d'un spécialiste qui viendrait sanctionner ou sanctifier les apports des auteurs avec un grand sceau d'approbation ?

Il y a bien la posture pluridisciplinaire : les jeux vidéo sont des objets complexes et des expériences multidimensionnelles (pour faire écho au titre d'un colloque organisé par le groupe de recherche *Homo Ludens* desdites collègues, datant maintenant de dix ans), et les comprendre exige une vue d'ensemble qui traverse les frontières disciplinaires. En d'autres termes, comme l'indique la politique éditoriale de cette revue, il y a « la nécessité de rendre compte de la diversité des angles d'analyse possibles sur un même phénomène social »<sup>2</sup>. On retrouve là une tension entre les hérissons et les renards, pour reprendre le jeu intellectuel auquel s'est livré Isaiah Berlin (1953) : entre les spécialistes qui approfondissent une question et gardent en tête un seul objet de taille, et les généralistes qui s'intéressent à de multiples petits sujets.

---

<sup>1</sup> Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Section Cinéma et jeu vidéo, Université de Montréal, Canada.

<sup>2</sup> En ligne, consulté le 12 juillet 2019. URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/information/readers>.

## 2. La pluridisciplinarité comme nécessité

J'irais un peu au-delà du *logos* et jusque dans le *pathos*, car il me semble qu'en réduisant l'intérêt de la pluridisciplinarité à la seule logique, on passe à côté d'autre chose de bien plus fort. Je souhaiterais profiter de cette tribune pour livrer un petit plaidoyer pour la pluridisciplinarité comme facteur de santé psychologique et de cohésion sociale chez les chercheurs. On pourrait ainsi se demander : « comment les chercheurs font-ils société ? ». Ce que je voudrais partager, en somme, c'est le plaisir que j'ai pris à lire les six textes de ce numéro.

Du plaisir ? Et pourquoi pas ? Je parle de *cupido studendi*, que mon collègue et ami Bernard Perron mettait en avant dans un texte sur le « lecteur de théorie du jeu vidéo » (2010) que je trouve fort inspirant. Si la recherche demeure foncièrement un travail, elle peut aussi être un objet de plaisir, de jouissance, de désir. Puisque je ne travaille pas sur les sujets soulevés par ce numéro, il est pour moi purement de l'ordre du plaisir : le plaisir de voir une question brillante – comment les jeux font-ils société ? – s'épanouir en six, soixante ou six cent idées et trajectoires qui ouvrent autant de chantiers. C'est là que la pluridisciplinarité prend toute sa force.

Je crois que la recherche est une activité mue d'abord par une étincelle de désir. Quand le désir de connaître devient le plaisir de chercher, on navigue dans les eaux de la philosophie, l'amour de la sagesse. Le temps du désir passé, il nous reste alors le travail (qui peut certes comprendre ses moments de plaisir, ne soyons pas misérabilistes). Mais plus on connaît, plus on trouve, et plus la part de désir s'amenuise. Il faut d'autres étincelles pour raviver le désir. De temps à autre, elles peuvent survenir de l'approfondissement de questions (c'est la logique disciplinaire), mais comme tout joueur de *Minecraft* (Mojang, 2011) le comprend vite, à force de creuser plus loin, on finit par ne plus rien voir tout au fond de son trou. C'est pourquoi on a besoin de compléter l'approfondissement par un travail d'un autre genre, en étendue plutôt qu'en profondeur, pour que la lumière vienne irriguer le puits.

La pluridisciplinarité est un briquet pour la pensée. Elle nous ouvre des territoires de bonheur parce qu'elle nous met en contact avec de nouvelles idées, de nouveaux problèmes, de nouvelles possibilités. S'ouvrir à un nouveau champ, c'est revivre le choc de l'étincelle originelle et attiser le désir. Et il me semble que les jeux, complexes et multidimensionnels, excellent à ceci.

## 3. Qu'est-ce qu'un joueur ?

L'article de David Peyron aborde une question qui se trouve au cœur des recherches sur le jeu vidéo depuis plus de vingt ans : celle des joueurs et des joueuses. Un *gamer*, c'est quelqu'un qui joue, mais qui joue à quelque chose de précis (des *games*), et qui y joue d'une certaine manière (en faisant du *gaming*). *Hardcore* contre *casual*, *ludus* contre *paidia*, *achievers* contre *socializers*, l'idée est récurrente : un *gamer*, c'est quelqu'un qui joue à des « real games », c'est-à-dire des jeux perçus comme étant difficiles d'accès, issus

d'entreprises et de créateurs venant d'un certain milieu de pratique, conçus pour certaines plateformes vidéoludiques consacrées, et légitimés par une sous-culture *gaming* qui arbitre cette authenticité par le biais de publications spécialisées (Consalvo et Paul, 2013). À travers le balado *Profil ludique*, Hugo Montembeault et Maxime Deslongchamps ont mis en lumière les tensions qui animent des camps distincts autour du genre du *walking simulator*, des « faux jeux » pour plusieurs<sup>3</sup>.

Les jeux font ainsi société en ce sens où l'image sociale du jeu vidéo passe bien plus par les *God of War* (série de Sony, démarrée en 2005) et *Tomb Raider* (série de Square Enix, démarrée en 1996) que les *Farmville* (Zynga, 2009) et *Bejeweled* (série de PopCap, démarrée en 2001). Les mêmes distorsions ont caractérisé les travaux de plusieurs chercheurs qui se sont intéressés aux jeux vidéo (et caractérisent encore les miens). Cela me rappelle des discussions soulevées au colloque annuel de la *Canadian Game Studies Association* en 2006 sur le fait qu'à peu près personne n'écrivait sur les jeux vidéo de sports, pourtant régulièrement en tête des palmarès de vente. Depuis, des publications ont pu combler en partie cet écart, mais il reste qu'encore aujourd'hui, il est nécessaire de « déconstruire l'ensemble jeux vidéo », comme l'écrivait Laurent Trémel que cite Peyron. C'était vrai en 2002, ce l'était aussi en 2006 quand j'ai entrepris ma thèse de doctorat sur le genre en jeu vidéo, et ce l'est encore, notamment quand des études d'effets (des jeux vidéo sur l'agressivité par exemple ; voir à ce sujet les travaux de Christopher J. Ferguson, 2011) font grand bruit dans les médias en comparant des pommes avec des oranges (sinon des patates, voire des épices, pour imager la diversité du champ occupé par les jeux vidéo).

Les questionnements sur l'authenticité soulevés par Peyron me semblent imager ceux que l'on peut trouver dans d'autres champs, notamment les *metal music studies* (Weinstein, 2000). L'authenticité des amateurs de jeux vidéo comme des amateurs de *heavy metal* passe par le fait « d'avoir été là avant », dans les mots de Peyron (que Blizzard fusionne avec Activision ou qu'Evanescence popularise Nightwish par ricochet) ; par une « individualité matérielle » (Cardwell, 2017) qui peut passer aussi bien par la veste cousue d'écussons de groupes que par les pièces et accessoires d'ordinateur qu'on exhibe (Simon, 2007) ; par des dynamiques genrées très fortes (et traditionnellement exclusives), qui ouvrent des « arènes sociales au sein desquelles la masculinité hégémonique peut être expérimentée et pratiquée » (Alloway et Gilbert, 1998 : 9) ; enfin, par une question de goût (auquel Pierre-Yves Hurel consacre ses travaux), et plus précisément du bon goût, tel que normé par le groupe auquel on cherche à appartenir (Coulangeon, 2003). Il y a des *gamers* qui passent beaucoup de temps à jouer, des *ludophiles* qui s'intéressent à l'écosystème et à la culture des jeux comme les cinéphiles au cinéma (Jullier et Leveratto, 2010), des omnivores et des univores qui ne jouent qu'à *Tetris* (Alekseï Pajitnov, 1984), *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) ou *Fortnite* (Epic, 2017), des dilettantes ou « occasionnels », des boulimiques souffrant d'addiction (encore que

<sup>3</sup> « Profil Ludique », SoundCloud. En ligne, consulté le 23 mai 2019. URL : <https://soundcloud.com/profil-ludique>.

la chose est controversée, comme nous le rappelle sans arrêt Yann Leroux), etc. Mais surtout, ces identités se croisent, il me semble, au sein des individus : on peut être un boulimique *achiever* dans *Civilization* (série 2K Games, démarrée en 1991) pendant des mois, puis avoir des périodes d'omnivorisme prolongées avant de trouver une nouvelle obsession, tout en étant un *socializer* dans *Mario Party* (série Nintendo, démarrée en 1998). Cartographier ces intersections d'identités de *gamer*, de *player* et de *gameplayer* (Perron, 2003) est un travail qui reste à faire. Identités multifacettes, modes d'engagement ponctuels, fréquences fondamentales auxquelles un être vibre tour à tour, écrivant par là une mélodie de sa psyché ponctuée aux battements des événements de sa vie.

#### 4. Qu'est-ce qu'un jeu ?

L'article de Guillaume Grandjean m'a interpellé car la question des villes et villages de jeux vidéo est une de mes vieilles marottes. Comme je l'exprime chaque année dans mon cours de scénarisation de jeux vidéo, on sait que les mondes vidéoludiques sont des décors créés pour les besoins du scénario. On le sait parce que les villes suivent un plan d'urbanisme pensé pour faciliter la vie d'un aventurier (et c'est à se demander comment l'économie locale se portait avant qu'un héros ne vienne y acheter des épées magiques à 12 000 pièces d'or...). Mais si on le sait et qu'on accepte de se prêter au jeu et de tolérer ces invraisemblances de la fiction, c'est par nécessité et non par conviction. Pour beaucoup de créateurs, ces artifices restent des pis-aller bien inconfortables, des aspérités qui nuisent au programme narratif, ludique ou artistique de leur entreprise. Il est fascinant de voir comment des questions, des problèmes ou des figures sont sans cesse renouvelés à travers les différents jeux vidéo qui l'abordent. C'est là une des pierres d'assise du genre, que je décrivais dans ma thèse en citant Thomas Roberts (1990) et la trajectoire d'innovation qu'il esquissait pour décrire l'apparition et la popularité du *body shield* dans la littérature de science-fiction. Ce dispositif qui protège son porteur des tirs balistiques et des décharges énergétiques concentrées (mais sans pour autant bloquer les contacts physiques) permet aux écrivains d'imaginer des récits où des combats excitants au corps-à-corps coexistent avec des tirs de pistolets technologiques de manière crédible.

Ce que le cas illustre, c'est comment des créateurs faisant face à un problème donné peuvent faire communauté en adoptant des stratégies de résolution de problème. Des jeux comme *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda, 1996) ont eu recours à la génération procédurale pour créer des villes entières au sens fort du terme, dotées de dizaines de rues et de maisons ordinaires, de nombreuses boutiques, auberges et guildes, et de centaines de citoyens. D'autres comme *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) ou *Final Fantasy VII* (Square, 1997) ont choisi de présenter une tranche de ville aux joueurs, leur permettant d'explorer seulement un quartier d'intérêt pour leur mission. Une belle astuce est mise en œuvre dans *Ys III: Wanderers from Ys* (Nihon Falcom, 1989), jeu présenté en vue latérale : on marche le long de maisons et commerces, mais d'autres

maisons défilent en arrière-plan, créant l'illusion qu'on ne fait que marcher le long d'une rue (principale). Toutes ces stratégies visent à résoudre la quadrature du cercle en présentant un monde cohérent et autosuffisant (exigence diégétique) tout en facilitant la vie (et les besoins fonctionnels) d'un joueur et d'un scénario (exigences ludique et narrative). En d'autres termes, même en s'intéressant aux stratégies de production ou au design d'un jeu, on en arrive au caractère social de ces conventions, qui sont acceptées, négociées, ou redéfinies. Se pourrait-il qu'un jeu soit, bien plus qu'un objet ponctuel issu de la volonté d'un créateur, une étape le long d'un processus de pensée, un coup joué dans une longue partie collective du jeu des innovations, voire une partie entière jouée dans le grand jeu des idées humaines ?

## 5. Qu'est-ce que jouer ?

L'article de Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras touche au même sujet mais par un angle bien différent : celui de notre intégration dans l'espace du jeu, et par là même, notre raison d'y être. Si le jeu vidéo est souvent décrit comme un art de l'espace par excellence (comme le résume l'article de Grandjean), il reste qu'on ne s'y rend pas par un hasard désintéressé, mais pour y faire quelque chose de précis. C'est l'intérêt de cette formulation du rapport à l'espace comme forme de tourisme, plutôt que de simplement constater un effet de transport (Ryan, 2001). Il me semble que cette question soulève un grand nombre de pistes qui mériteraient d'être explorées plus loin. *Jouer à un jeu*, oui, c'est *jouer*, et *jouer*, c'est tout ce qu'en ont dit Johan Huizinga (1951), Roger Caillois (1958), Jacques Henriot (1969), Maude Bonenfant (2016), et d'autres encore : une forme d'expression personnelle, d'affirmation de l'être comme sujet, et un cadre dans lequel déployer sa créativité et ses valeurs. Mais c'est aussi jouer à un jeu, s'y soumettre et devenir objet du jeu maintenant élevé comme sujet ; le jeu se joue de nous, dans la pensée de Hans Gadamer (1996), il agit en posant les cadres et en émettant des injonctions de participation, et nous réagissons.

Si les joueurs socialisent dans un jeu vidéo (Perraton, Fusaro, Bonenfant, 2011), cette socialisation est souvent subordonnée aux impératifs de la pratique ludique – pour socialiser dans un jeu, il faut d'abord jouer. Il est clair que la pratique instrumentée mène les types de socialisations possibles, mais il faut encore cartographier ce territoire, pour rester dans la métaphore spatiale. Il y a ces jeux où la pratique « chacun pour soi » en parallèle devient un prétexte pour la socialisation, et d'autres qui prennent la socialisation à bras-le-corps, pour faire un jeu de mots avec l'affirmation de Jenova Chen selon laquelle dans *Journey* (2012), il avait fait le choix de ne pas donner de bras aux personnages pour éviter que les contacts entre les joueurs ne tournent à l'affrontement (Chen, 2012).

Poursuivons donc notre lecture : au-delà de *jouer* et de *jouer à*, on joue aussi à *un jeu* : chacun de ces objets ludiques ouvre autant de fenêtres différentes sur l'être (ou plus exactement, chacun de ces objets ludiques agit sur lui pour le transformer, si l'on souscrit plutôt à la philosophie processuelle), ce qui nous oriente alors vers des territoires



comme l'éthique, la responsabilité sociale, ou les *serious games*. Les jeux peuvent traiter l'effet de transport de manière très différente en nous invitant à faire du tourisme, du repérage, une fouille archéologique, du transit efficace, de l'arpentage, un voyage d'affaires, une planification de développement et d'occupation de l'espace urbain, et ainsi de suite. Si la figure du tourisme est riche et éclairante, il faudrait peut-être réfléchir au genre d'expériences de déplacement impliquées dans une variété de jeux, du parcours à obstacles à la visite ponctuelle en passant par le long séjour, voire la résidence permanente ou l'immigration.

## 6. Quels modèles de sociétés, société de quels modèles ?

Sébastien Wit aborde la question du lien entre jeu et fiction, autour de laquelle les études sont foisonnantes autant en narratologie qu'en historiographie, en philosophie ou en ludologie (Besson, 2015 ; Caïra, 2011 ; Éthier, Lefrançois, Joly-Lavoie, 2018 ; Lavocat, 2016 ; Marti, 2018...), et dans l'anglosphère que dans la francophonie. Si Wit relève bien comment le discours du concepteur de jeux Yasumi Matsuno fait état de liens entre l'actualité (politique internationale) et la création vidéoludique, et comment il croit que les joueurs percevront et réagiront (ou pas) à cette structuration de sens, les postulats que s'autorise Matsuno sur son public sont déjà pertinents en soi. Pour un créateur japonais du début des années 1990, on peut envisager qu'un public dispose des clés nécessaires pour décrypter le travail sur l'imaginaire auquel il se livre à travers le théâtre de références que deviennent le jeu et ses événements, pour paraphraser Wit. Autrement dit, le public japonais, par sa relation de proximité politique avec la Yougoslavie d'une part, et par l'âge de ses joueurs et leur goût pour les jeux complexes d'autre part, est une des conditions qui permet d'envisager cette possibilité. Dans l'autre grand marché du jeu vidéo sur console exploité par Nintendo à l'époque, soit les États-Unis (et le Canada et le Mexique par extension), la firme vise plutôt les jeunes et les adolescents ; en outre, on sait qu'en Amérique du Nord, les médias écrits et audiovisuels se sont désengagés de la couverture de l'actualité internationale pendant les années 1990 (Dvorkin, 2013).

Les concepteurs étasuniens des années 1990 pourraient-ils même envisager une intrigue relativement complexe et non manichéenne, sur fond de conflits ethniques et inspirée de l'actualité ? La politique de publication de Nintendo of America, à laquelle devaient se conformer les développeurs et éditeurs pour la mise en marché de leurs jeux sur la Super NES, indiquait en toutes lettres que Nintendo n'approuverait pas de jeux « qui incluent des messages politiques subliminaux ou manifestes », bien que « des exceptions peuvent être faites pour préserver le contenu d'un jeu » (Schwartz et Schwartz, 1994). On ne peut pas dire que c'est une incitation à traiter de tels sujets... et on voit que les déterminants sociaux sont nombreux : il y a le public et ses attentes, mais aussi les promesses et réputations du fabricant de console, que la console elle-même finit par incarner. Il faut considérer le fait que les différentes plateformes de jeux forment toutes, chacune, une certaine société, comme les débats entre *fanboys* de

Nintendo ou de Sony nous le montrent constamment, sans parler de la *glorious PC master race* que l'on retrouve dans l'anglosphère...

En se déplaçant plus loin en amont, depuis les consoles matérielles ou plateformes logicielles qui forment des groupes, cultures ou sociétés de réception des jeux vers les créateurs et concepteurs de jeux, on trouvera derrière eux un autre registre de cultures et de sociétés : celles d'où ils proviennent, qui traversent (en partie) leurs créations. Julien Hocine et Patrick Deslauriers s'intéressent à *Kisima Inñitchuṇa (Never Alone)* pour en cerner les stratégies et rouages qui ouvrent un discours sur le Grand Nord et le patrimoine culturel des inñupiats. Ce faisant, ils explorent une question résolument au goût du jour depuis environ 2012, c'est-à-dire depuis la montée du jeu indépendant causée entre autres par les dynamiques de sociofinancement, les plateformes de distribution numérique, la démocratisation des outils de création vidéoludiques et les transformations des modèles économiques alternatifs qui ont permis à de nombreux créateurs de développer et distribuer des jeux vidéo à l'extérieur du circuit « AAA » des mégaproductions industrielles. Dans une industrie régulée par le grand capital, les barrières à l'entrée limitent énormément l'expression de thématiques ou de sujets de niche, faisant d'initiatives du genre des exceptions plutôt que des secteurs d'activité légitimes et à part entière.

On pourrait croiser des études sur *Kisima Inñitchuṇa, Kona* (Parabole, 2016) et *Sang-Froid : Un Conte de Loups-Garous* (Artifice, 2013), pour voir comment les différentes représentations du Nord américain se distinguent et se complètent, en fonction non seulement des espaces et du récit mis en scène dans la fiction vidéoludique, mais aussi des cultures d'appartenance ou de provenance des développeurs ou partenaires au développement impliqués dans la réalisation du jeu. Mais, au-delà des études d'inspiration biographique (qui doivent composer avec les questions habituelles autour de ces approches en termes d'intentionnalité, de maîtrise du discours par les figures d'auteurs, etc.), on peut (et on doit, à mon avis) s'intéresser à la construction de sens dans les espaces de circulation des jeux, ou, pour le dire autrement, au versant de la réception. C'est vers ce terrain que le texte d'Esteban Giner nous mène.

## 7. Qu'est-ce qu'un joueur qui joue ?

Le texte de Giner traite une question déjà largement étudiée : comment les jeux vidéo communiquent-ils des idées ? La réponse la plus commune consiste à les envisager comme des programmes qui livrent des contenus (entendre ici : un scénario avec images, sons, espaces, textes, dialogues, etc.) selon des procédures (les règles et le code) et qui sont configurés à la manière d'un discours, suivant ainsi les cadres usuels de la rhétorique. Cette dernière peut se décliner de diverses manières : rhétorique textuelle, rhétorique visuelle, et rhétorique procédurale sont autant de facettes d'un prisme par lequel on peut voir l'activité ludique comme la soumission des joueurs à une instance de discours qui déploie une « parole » pour tenter de les « convaincre » et ainsi livrer un « message ». On peut, comme le propose Giner, distinguer et opposer dans une cer-



taine mesure les jeux persuasifs et les jeux expressifs, mais, dans tous les cas, cette posture repose sur ce que Marie-Laure Ryan appelait une conception « verbale élargie » (2006) de la sémiotique audiovisuelle, à savoir l'idée selon laquelle les images et les sons peuvent communiquer à la manière du langage, par transposition du domaine de la sémiotique de la linguistique vers des phénomènes non linguistiques mais perceptuels. Les images sont alors assimilables à des énoncés, avec la présence d'un énonciateur, et le sujet percevant devient le récepteur d'énoncés qui forment un discours.

Le texte de Giner est intéressant en ce sens qu'il aborde la question de la persuasion et de la rhétorique avec des approches et des cadres qui détaillent l'objet support du discours plutôt que le discours lui-même (tel que projeté ou interprété), et les joueurs et joueuses et leurs actions pour analyser les situations de communication dans un jeu vidéo. Le discours n'est donc pas un donné (qui précède son incarnation dans le jeu), ni un caché que les joueurs auraient la responsabilité de découvrir par inférences et interprétation, suivant des constructions théoriques comme le joueur-modèle (dérivé du lecteur modèle d'Umberto Eco, 1985) ; comme l'écrit Giner, « les discours sont alors le produit de controverses entre la machine et l'opérateur-riche et ce au travers de situations de communication plus ou moins persuasives ». Il y a là des pistes prometteuses pour traiter la question, que Giner laisse déjà entrevoir avec la notion de référentiel de compétences, tirée des sciences de l'éducation, et qu'on pourrait décliner par genres, par profils-types de joueurs, etc.

Si répandue soit-elle, cette approche n'en repose pas moins sur des *a priori* tout à fait relatifs et contestables, particulièrement en ce qui concerne toute la production audiovisuelle à visée peu (ou pas du tout) narrative. Ainsi du sempiternel *Tetris*, qu'on a interprété (sinon surinterprété) ici et là. Et, depuis le développement des circuits alternatifs du jeu vidéo que j'évoquais plus tôt, il y a une énorme production de jeux à visée esthétique non narrative voire non figurative. Si ces jeux peuvent aussi être interprétés comme des discours, ils ont le mérite de rendre explicite ce travail d'interprétation souvent invisibilisé par la force de l'habitude, qu'on effectue presque de manière automatique par réflexe culturel (*a fortiori* pour des joueurs et joueuses qui auraient fait société ou tenteraient de faire société autour d'une identité partagée de chercheur ou chercheuse universitaire en jeu vidéo). Jouer à un jeu, c'est aussi jouer avec des idées et envisager des possibles improbables.

## 8. Comment les chercheurs font-ils société ?

Dit autrement, les jeux qui résistent aux réflexes interprétatifs convenus instaurent la saine distance ludique entre nos objets et nous, et nous rendent notre liberté pour déployer des efforts d'appropriation créative (Bonenfant, 2016). Ils révèlent par là même qu'au cœur de notre activité de recherche en études du jeu vidéo ou en sciences du jeu – notre activité quasi professionnelle et notre rapport souvent intellectualisé au jeu – il y a une pratique de jeu devenue courante, standardisée, calcifiée : du jeu de la pensée. C'est ce plaisir de jouer avec des idées qui nous a intéressés à faire l'étude des

jeux – quel meilleur objet auquel s’intéresser que celui qui inscrit dans sa nature même les conditions d’exercice de notre liberté créative ? Être chercheur ou chercheuse, c’est chercher ; et chercher, c’est jouer avec des idées, s’adonner à un jeu de la pensée créatrice.

C’est à nous qu’il revient d’entretenir cette flamme, notre *cupido studendi*, en cultivant cette ouverture attentionnelle curieuse à ce qui déborde de notre seule discipline, notre seul terrain, notre champ, notre sujet, objet, genre, période, auteur, série, plateforme, concept, figure, ou peu importe ce que vous voulez utiliser comme marqueur de territorialité pour circonscrire un sous-ensemble et s’y enfermer. Et je (non-)ferme en reprenant la citation d’Esteban Giner pour mieux appeler à l’ouverture quant à notre posture de chercheurs et chercheuses universitaires en jeu, par un plaidoyer pour la pluridisciplinarité :

À la différence d'un simple contrôle de l'activité qui tente de résorber les imprévus venus du contexte, l'ouverture attentionnelle curieuse, que l'on peut aussi appeler « agir exploratoire », consiste à se rendre disponible à des perturbations, à ne pas les traiter comme des interruptions (qui créeraient une discontinuité dans l'action), mais à ne pas non plus les envisager comme des dispersions (qui créeraient une simple versatilité de la personne au gré des situations, sans guidage) (Auray et Vétel, 2013 : 159).

Laissons-nous donc guider par nos étincelles qui ont brillé dans le noir, et faisons de la place à nos désirs de connaître dans nos démarches de chercheurs et de chercheuses – avec ouverture, en explorateurs et exploratrices prêts et prêtes à bifurquer des sentiers. Si nous voulons nous constituer en société autour de la recherche sur les jeux, nous n’avons pas le droit de nous formaliser derrière des barrières de catégories étanches, des divisions, numéros ou concours. À nous de jouer !

## Bibliographie

- ALLOWAY N., GILBERT P. (1998), « Video Game Culture: Playing with Masculinity, Violence and Pleasure », in S. Howard, *Wired-Up: Young People and the Electronic Media*, Londres, UCL Press, p. 95-114.
- AURAY N., VÉTEL B. (2013), « L’exploration comme modalité d’ouverture attentionnelle. Design et régulation d’un jeu freemium », *Réseaux*, vol. 182, n° 6, p. 153-86.
- BERLIN I. (1953), *The Hedgehog and the Fox: An Essay on Tolstoy’s View of History*, Londres, Weidenfeld & Nicolson.
- BESSON A. (2015), *Constellations : des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, Paris, CNRS.
- BONENFANT M. (2016), *Le libre jeu : réflexion sur l’appropriation de l’activité ludique*, Montréal, Éditions Liber.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

- CAÏRA O. (2011), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- CARDWELL T. (2017), « Battle Jackets, Authenticity and “Material Individuality” », *Metal Music Studies*, vol. 3, n° 3, p. 437-58.
- CHEN J. (2012), « A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games », *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, p. 2. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : [https://www.gamasutra.com/view/feature/170547/a\\_personal\\_journey\\_jenova\\_chens\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php).
- CONSALVO M., PAUL C. (2013), « Welcome to the Discourse of the Real: Constituting the Boundaries of Games and Players », *FDG 2013 Conference Proceedings*, p. 55-62.
- COULANGEON P. (2003), « La stratification sociale des goûts musicaux », *Revue française de sociologie*, vol. 44, n° 1, p. 3-33.
- DVORKIN J. (2013), « Vertus civiques et valeurs de l'entreprise : le journalisme américain et les intérêts concurrents sur la place publique », *Éthique publique*, vol. 15, n° 1. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <https://journals.openedition.org/ethiquepublique/1065>.
- ECO, U. (1985), *Lector in fabula, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset.
- ÉTHIER M.-A., Lefrançois D., Joly-Lavoie A. (dir.) (2018), *Mondes profanes : enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval.
- FERGUSON C. (2011), « Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents », *Youth Adolescence*, vol. 40, n° 377. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9610-x>.
- GADAMER H. (1996), *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions du Seuil.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- JULLIER L., LEVERATTO J.M. (2010), *Cinéphiles et cinéphilies*, Paris, Armand Colin.
- LAVOCAT F. (2016), *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil.
- 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 », *Sciences du jeu*, vol. 9. En ligne, consulté le 21 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- PERRATON C., FUSARO M., BONENFANT M. (dir.) (2011), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, les Presses de l'Université de Montréal.
- PERRON B. (2003), « From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies », in M. Wolf, B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York/Londres, Routledge, p. 237-58.

- PERRON B. (2010), « Le lecteur de théorie du jeu vidéo », in S. Craipeau, S. Genvo, B. Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, p. 15-26.
- ROBERTS T. (1990), *An Aesthetics of Junk Fiction*, Athens, University of Georgia Press.
- RYAN M.-L. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- RYAN M.-L. (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- SCHWARTZ S., SCHWARTZ J. (1994), *Parent's Guide to Video Games*, Rocklin, Prima Pub.
- SIMON B. (2007), « Geek Chic: Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod », *Games and Culture*, vol. 2, n° 3, p. 175-93.
- WEINSTEIN D. (2000), *Heavy Metal: The Music and its Culture, Revised Edition*, New York, Da Capo Press.