

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA CONSTRUCTION PROBLÉMATIQUE DU CHAMP D'ÉTUDES DU JEU VI-  
DÉO: POUR UNE SOCIOLOGIE CRITIQUE DU LUDIQUE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAITRISE EN SOCIOLOGIE

DE L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PAR

KEVIN MORIN

Août 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.03-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Anouk Bélanger pour son support tant financier, moral, qu'intellectuel, et sans qui rien de tout cela n'aurait été possible. Je veux aussi remercier Jonathan Roberge pour toutes les opportunités qu'il m'a offertes. Je veux remercier ma famille et tous mes ami-e-s qui m'ont supporté durant ces années. Finalement, je veux remercier Marion Sirieix, non seulement pour son support et sa participation active à ce projet, mais aussi pour la personne qu'elle est et qui m'a en soi permis de mener à terme ce mémoire.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	i
TABLE DES MATIÈRES .....	ii
RÉSUMÉ .....	i
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I.....	9
Problématique .....	9
1.1 Le joueur : portrait démographique en termes d'âge et de genre.....	10
1.2 La pratique du jeu vidéo : portrait médiatique et scientifique .....	13
1.2.1 Les frontières de la pratique du jeu vidéo.....	17
1.2.2 Pratiques et stéréotypes : identités, identification et reproduction .....	20
1.3 Démarche méthodologique .....	25
1.4 Conclusion .....	30
CHAPITRE II .....	27
Revue de littérature: Le champ des <i>game studies</i> .....	27
2.1 La constitution historique du champ des <i>game studies</i> .....	27
2.2 Les trois dimensions du « défi » de la définition de l'objet jeu vidéo .....	31
2.2.1 Regard ontologique.....	35
2.2.2 Regard esthétique .....	37
2.2.3 Regard éthique.....	40
2.3 Conclusion .....	43
CHAPITRE III .....	46
L'impact historique de la ludologie sur l'intégration des sciences sociales à l'analyse du jeu vidéo .....	46
3.1 Narratologie et ludologie: deux approches antagonistes constitutives du champ .....	46
3.1.1 L'approche ludologique : les limites d'une méthode d'analyse strictement esthétique et la question de la primauté du <i>gameplay</i> sur le symbolique.....	47

3.1.2 La narratologie contre-attaque.....	57
3.1.3 La résolution du conflit ou un champ de moins en moins polarisé .....	59
3.2 Critique des fondements théoriques des <i>game studies</i> .....	60
3.3 L'actualisation des <i>game studies</i> ou le début de la prise en charge du jeu vidéo par les sciences sociales. ....	65
3.4 Perspective d'une contribution sociologique aux <i>game studies</i> .....	73
3.5 Conclusion .....	76
CHAPITRE IV .....	79
De la représentation culturelle du genre à la reproduction des pratiques patriarcales et capitalistes du jeu vidéo.....	79
4.1 Travail immatériel et capitalisme cognitif.....	79
4.2 Historiques de la révolution permanente.....	81
4.3 Masculinité hégémonique et conspiration féministes .....	88
4.4 Individuation et subjectivation.....	98
4.5 Conclusion .....	99
CONCLUSION .....	103
BIBLIOGRAPHIE .....	106
MEDIAGRAPHIE .....	123

## RÉSUMÉ

Ce mémoire tente d'apporter un regard sociologique et critique sur le jeu vidéo. Sur la la prémisse que l'étude du jeu vidéo devrait pouvoir expliquer les pratiques sociales qui en découlent, nous analysons le champ d'études du jeu vidéo comme une construction problématique au niveau social. À partir d'une revue de littérature extensive, on révèle que l'étude du jeu vidéo s'est construite malgré une difficulté à se légitimer comme objet d'étude. Par conséquent, les auteurs dominants du champ ont théorisé cet objet à partir de caractéristiques formelles, l'ancrant ainsi dans ses aspects matériel, ludique et interactif. Ces théories se sont concentrées sur certains aspects du jeu vidéo excluant de ce fait l'analyse en termes de pratiques sociales, ce qui a eu pour effet de retarder le déploiement d'une perspective sociologique et critique sur l'univers du jeu vidéo. L'étude des pratiques sociales problématiques, en particulier les pratiques sexistes et patriarcales, est donc restée marginal dans le champ. Dans le but de combler ce manque, nous avons fait l'analyse des pratiques patriarcales du jeu vidéo d'un point de vue historique, économique, politique et sociale, afin de mieux les circonscrire, et d'ouvrir ainsi la voie à une étude pleinement sociale de cet objet. Au cours de ce mémoire, nous explorons différentes définitions du jeu vidéo et plusieurs concepts critiques. À partir de ceux-ci nous avons construit un cadre d'analyses nous permettant de mettre en place les bases d'une perspective sociologique sur le jeu vidéo. En définitive, nous espérons contribuer au renouvellement de l'étude du jeu vidéo et à la compréhension des nouveaux médias en général.

Mots-Clés : Jeux vidéo, Approches critiques, Sociologie, Patriarcat, Capitalisme

## INTRODUCTION

Notre quotidien est aujourd'hui habité par un ensemble de technologies nous permettant d'être en interaction constante avec une forme ou une autre de média (téléphones intelligents, tablettes, montres intelligentes, ordinateurs portables). Nous nous informons, nous nous divertissons, nous travaillons sur un ensemble de plateformes qui s'entrecroisent, se complètent, se connectent et communiquent entre elles. Une part de plus en plus grande de notre socialisation, de notre interaction avec d'autres individus et avec le monde se déroule à travers ces différentes technologies. On parle de plus en plus d'une numérisation du monde. Les jeux vidéo, aujourd'hui omniprésents, incarnent bien ce contexte: jouer les yeux rivés vers un écran dans le métro, joué le soir en revenant du boulot pour décompresser, regarder les matchs et les tutoriels de joueurs professionnels les fins de semaines, méthodes de récompense à l'école, systèmes ludiques de progression au travail, etc. À elles seules, les images diffusées à partir de jeux vidéo représentent une part de plus en plus importante de celles qui sont vues, partagées, modifiées, discutées, critiquées tous les jours sur les réseaux sociaux, mais aussi dans les médias traditionnels et rapportent ainsi des milliards de dollars. Les jeux vidéo attirent toujours plus d'individus vers des plateformes diverses et en constante transformation (Twitch.tv, Facebook, YouTube, Xbox live, PSN, Google Play, etc.). De leurs débuts, dans le complexe militaro-industriel dans les années 50, jusqu'à leurs succès actuels et comme industrie culturelle à part entière, les jeux vidéo ont connu un développement d'une rapidité étonnante, mais dont l'ensemble des conséquences sont encore aujourd'hui rarement prises en compte. Pensons ici par exemple aux ramifications des campagnes publicitaires sexistes ou encore au développement de *gameplay* volontairement addictif.

Depuis déjà plusieurs années, le jeu vidéo se démarque dans l'industrie du divertissement et se rapproche en termes de profit de l'industrie du cinéma ou de la musique

(Dyer-Witheford et Sharman, 2005). Il déploie une structure de médiatisation particulièrement innovante, par exemple dans son utilisation de sites de diffusion en continu. Cette structure emprunte à l'imaginaire du sport professionnel, d'une part dans une volonté de donner une légitimité aux exploits des meilleurs joueurs étant ainsi traités comme des athlètes<sup>1</sup> et d'autre part pour susciter l'intérêt des amateurs de sports déjà socialisés comme spectateurs (Lee et Schoenstedt, 2011). Cette plateforme collaborative se dynamise par l'interpénétration des rôles des producteurs et des spectateurs. Ce genre d'emprunt culturel montre que les modes et méthodes de distribution du jeu vidéo poussent les logiques médiaculturelles vers de nouveaux développements (Maigret et Macé, 2005). En tant qu'industrie culturelle, le jeu vidéo est marqué par la multitude et l'originalité des modes de financement adoptés (par paiement mensuel ou à l'année, par contenu en tant que *season pass* ou par micro-transactions, avec accès anticipé ou par financement participatif).

Dans la littérature scientifique et dans les médias, le jeu vidéo est d'ailleurs souvent d'abord considéré comme une industrie culturelle (De Prato, 2012 ; Gray, 2012). Or, le jeu vidéo constitue d'abord et avant tout, et d'un point de vue sociologique, un univers vaste de pratiques et de productions. Le jeu vidéo se démarque en général par un auditoire fortement engagé, par son industrie en constante évolution et son investissement pervasif des différentes sphères de l'activité quotidienne et leur transformation en espaces ludiques et ce pour le meilleur et pour le pire. Le jeu vidéo a été interrogé et investigué par le biais de diverses dimensions et dynamiques : du « play as labor » (jeu comme travail) au joueur professionnel Dyer-Witheford et De Peuter, 2009) ; de la dépendance au jeu aux fortunes perdues en microtransactions (Feijóo et Gomez-Barroso, 2012) ; du jeu « sérieux » éducatif à ceux qui sont utilisés dans le développement

---

<sup>1</sup> Il existe depuis 2015 des bourses d'excellence pour athlètes de jeu vidéo dans les collèges et universités américaines. Pour plus d'information : <http://time.com/3756140/video-games-varsity/>

de nouvelles méthodes de travail et technologies (Kline et al. 2003). Il est donc important de saisir ce média en tant qu'intermédiaire quasi omniprésent de notre rapport au monde.

Pour exprimer cet état des médias numériques dans nos sociétés, Nick Couldry utilise le terme *supersaturated* (Couldry, 2012). Ce terme est tiré du langage de la chimie et signifie originalement qu'il existe un point à partir duquel un matériau ne peut plus être dissout dans un liquide sans en briser l'équilibre et le rendre ainsi instable. Couldry utilise ce terme comme métaphore pour indiquer que la croissance incessante des médias dans notre société atteint un point où l'ordre social s'en trouve transformé. Nous serions donc à une époque où le social, du moins la forme historique qu'il prenait jusqu'à récemment, en est arrivé à saturation, c'est-à-dire à un point où la sur-médiation des rapports sociaux, notamment à travers le complexe « d'infotainment », entraînerait l'ensemble du social dans un processus de reformulation<sup>2</sup>. Dans ce mémoire, l'objectif n'est pas d'argumenter la réalité effective de cette coupure historique, mais plutôt d'investiguer l'état d'une médiation spécifique que nous considérons comme la représentation la plus manifeste de cette reformulation, soit celle des pratiques sociales de l'univers des jeux vidéo. Comme le démontrent plusieurs auteurs, dont nous détaillerons la pensée plus tard, cette médiation est en effet symptomatique de l'état général des médias, de la culture du divertissement, ainsi que de la ré-articulation du capitalisme en des formes toujours plus pervasives et ludiques (Dyer-Witheford et de Peuter, 2009). L'univers du jeu vidéo, entendu ici comme étant l'ensemble des phénomènes socioculturels qui composent le jeu vidéo, autant dans l'acceptation populaire du terme

---

<sup>2</sup> Cette lecture radicale est par ailleurs décriée par certains auteurs et s'ancre dans un débat sur la post-modernité/modernité avancé/modernité liquide qu'il ne sera pas ici question de trancher (Debord, 1996; Giddens, 1996; Bauman, 2011).

que dans son acception académique, prend de plus en plus de place dans notre quotidien, et concerne une portion toujours plus grande de la population. Avec la montée en popularité du phénomène (54 % des citoyens canadiens sont maintenant des joueurs), il convient plus que jamais de s'interroger sur l'impact de sa « colonisation » des différentes sphères de la vie quotidienne.

À cet effet, l'intérêt de la métaphore de « sursaturation » (Couldry, 2012) permet d'indiquer qu'il devient aujourd'hui nécessaire à la compréhension de notre société d'élargir le champ d'analyse des médias et d'interroger leurs développements du point de vue de la reconfiguration du social par les médiacultures (Macé, 2006). Conséquemment, il devient nécessaire d'interroger l'objet « média » du point de vue d'une théorie sociale<sup>3</sup>. Différentes approches théoriques se sont développées (*media studies*, *political economy*, *medium theory*), mais le processus de numérisation du social auquel participe cet objet impose que nous construisions une perspective liant le médiatique au social, plutôt que d'alimenter une perspective médiacentrique. Ainsi, les *media studies* qui se concentrent sur les effets ou les contenus de médias en particulier, l'économie politique des médias qui investigate principalement le moment de la production et la *medium theory* qui évalue les effets sur la communication de différents médias sont tous des approches essentielles. Cependant, nous tentons dans ce mémoire de comprendre le lien entre les transformations « sociales » et le développement de cet univers médiatique : il faut donc une perspective qui soit englobante.

C'est dans cette perspective que nous voulons aborder le jeu vidéo, c'est-à-dire dans l'objectif de générer une réflexion critique portant sur les dimensions sociales spécifi-

---

<sup>3</sup> C'est-à-dire à partir d'un cadre théorique qui est utilisé afin de comprendre, d'interpréter et d'analyser les rapports sociaux au sein d'une société.

quement liées à cet univers médiatique ainsi que sur ses relations avec le développement général de la *supersaturated society*. Notre perspective s'ancre dans un rapport au monde qui souhaite faire scission avec la pensée néolibérale et le développement industriel et capitaliste des sociétés occidentales. Il s'agit donc ici de s'opposer aux discours médiacentriques qui abordent les médias selon un point de vue technologiquement ou économiquement déterministe ce qui limite le développement d'un discours social critique sur la question<sup>4</sup>.

Pour aborder le jeu vidéo à travers une perspective à la fois sociologique et critique, nous allons d'abord éclairer la pratique du jeu vidéo, en particulier les pratiques sociales qui entourent cet univers, afin de fournir une idée générale du type de rapports problématiques à étudier. Nous explorerons ensuite le champ d'études du jeu vidéo, champ d'études multidisciplinaire constitué en majeure partie des *game studies*. Grâce à un corpus constitué de la littérature scientifique traitant du jeu vidéo, nous réfléchissons à la constitution du champ des *games studies* à travers deux angles d'approche : d'une part en effectuant une synthèse de différents objets d'études et leur définition afférente du jeu vidéo et d'autre part en soulignant les problématiques médiacentriques dans la construction historique du champ. Ce point de départ nous permettra de mettre en lumière les dimensions sociales qui ont été abordées jusqu'à maintenant et les approches qui ont été investies et de souligner enfin plusieurs problèmes dans l'édification de l'objet d'étude du jeu vidéo en particulier en rapport à l'intégration de perspectives critiques. Ce corpus, comme nous le verrons, nous permet d'identifier certaines

---

<sup>4</sup> On pense ici notamment aux discours qui relativisent la place de cette industrie dans l'économie globale sans prendre en compte son poids en terme d'influence culturelle, ou encore aux analyses qui abordent l'univers du jeu vidéo uniquement du point de vue des nouveaux développements technologiques qu'il engendre, sans prendre en compte la notion d'usage, et de *trade off*, entre pourvoyeurs et consommateurs de ces technologies dont l'utilisation peut se retrouver en définitive très loin de ce qu'avaient prévu les industriels (Crawford, 2012). Dans tous les cas, c'est la notion de culture qui est parfois un peu trop rapidement évacuée de ces perspectives, et c'est sur la base de ce constat que l'on tentera d'articuler ici un discours qui place ce poids culturel du jeu vidéo au centre de l'analyse.

faiblesses des approches sociales du jeu vidéo. Il nous permet d'illustrer un champ multidisciplinaire éclaté où l'analyse de type sociologique est présente, mais sans toutefois assumer une position critique nécessaire (comme de nombreux autres *theme studies*, sous-champ en développement des *cultural studies* qui se multiplient à l'heure actuelle autour de différents objets). Dans l'objectif de participer à la mise en forme d'une sociologie « critique » du jeu vidéo et de l'inscrire parmi les théories sociales des médias, nous allons apporter des éléments de contextualisation aux développements des pratiques sociales du média, particulièrement à travers le développement du capitalisme cognitif qui a mis en forme son industrie. À partir des bases que nous aurons jetées, nous ferons l'étude d'une des pratiques sociales problématiques dans l'univers jeu vidéo : les dynamiques patriarcales qui ont cours sur de nombreuses plateformes. L'ampleur et la récurrence de ces pratiques ont entraîné récemment la production d'un certain nombre d'études qui permettent une illustration particulièrement percutante du poids que peuvent avoir le culturel et le social au sein d'un univers que certains ont tenté de penser de manière purement technique, ou ludique, mais dont l'influence sur les autres sphères de la vie sociale ne cesse de grandir.

Nous espérons que notre recherche sera un apport aux approches sociologiques et critiques de l'étude du jeu vidéo et qu'elle permettra ainsi de réfléchir à partir de l'hétérogénéité des pratiques et leur articulation dans un ensemble de relations de pouvoir plus large (Couldry, 2012). Nous voulons donc répondre à cet appel de Couldry, qui comme d'autres (Galoway 2012, Zabban, 2012, Dyer-Witford et de Peuter, 2009), affirme le besoin criant d'analyses sociales et critiques des médias et des nouveaux médias en tentant dans ce mémoire de poser les bases d'une « approche sociologique et critique du jeu vidéo ».

Le mémoire est organisé en quatre parties : le premier chapitre présente la problématique, puis une seconde partie comprend une revue de la littérature critique divisé en

deux chapitres, soit (chapitre 1) un historique et (chapitre 2) une analyse du champ d'étude, ainsi qu'un corpus d'ouvrages sélectionné et analysé. Finalement, le chapitre 4 présente une proposition d'analyse sociologique et critique. Dans le premier chapitre, nous décrirons les pratiques du jeu vidéo d'un point de vue empirique et statistique puis nous tenterons de donner une idée de la multiplicité de ces pratiques. Nous nous attarderons particulièrement aux pratiques patriarcales (dont nous traiterons plus amplement au chapitre quatre). Dans le deuxième chapitre, nous présentons une première partie de la revue de littérature critique du champ d'études du jeu vidéo à travers une synthèse présentée en trois temps ou trois regards sur l'objet jeu vidéo afin d'en comprendre les principaux enjeux théoriques et méthodologiques. Dans le troisième chapitre, nous présenterons la deuxième partie de notre revue de littérature critique en nous attardant cette fois aux aspects sociologiquement problématiques de la constitution historique du champ qui ont conduit à l'évitement, selon nous, de certaines dimensions sociales et ainsi du manque de critique dans ces études. Pour ce faire, nous procéderons en un premier temps à une revue critique des principaux auteurs qui ont rendu le champ des *games studies* hermétique à certaines dimensions sociales, puis dans un deuxième temps, nous présenterons les principales critiques qui leur ont été adressées. Dans un quatrième chapitre, nous construirons les bases d'une approche critique en proposant certains éléments de contextualisation historique des pratiques sociales problématiques de l'univers du jeu vidéo. Nous ciblerons en particulier deux dimensions sociales correspondant à deux grands systèmes de domination (capitalisme et patriarcat) afin de concrétiser les limites théoriques et politiques intrinsèques au champ des *game studies*. Nous mobiliserons ensuite une littérature qui se situe en marge des *game studies*, soit la littérature féministe, sur le traitement des rapports sociaux de pouvoir et de domination qui sont reproduits à l'intérieur de la culture du jeu vidéo pour poser un diagnostic sur la compréhension sociologique du jeu vidéo et sa médiatisation. Nous démontrons ainsi la nécessité et l'urgence de l'apport des approches critiques dans le champ du jeu vidéo en révélant les principaux rapports de pouvoir et de domination qui selon

nous devraient se trouver au cœur de la compréhension des pratiques sociales du jeu vidéo et ainsi conduire à une compréhension sociale et sociologique du jeu vidéo. Au final, ce mémoire synthétise les différents approches théoriques et enjeux du jeu vidéo *en rapport avec la dimension fondamentalement politique de celui-ci*, c'est-à-dire le rôle qu'il joue dans la reproduction d'un système patriarcal et capitaliste. Nous espérons que ce mémoire pourra contribuer à la compréhension critique de cet univers médiatique de plus en plus central dans nos vies.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, nous tracerons un portrait des pratiques du jeu vidéo dans le but d'en révéler les enjeux politiques, sociaux et culturels. Nous ferons ressortir des représentations culturelles particulièrement problématiques et les pratiques sociales qui en découlent. Ce faisant, nous établirons les bases sur lesquelles nous voulons à terme contribuer à une approche sociologique et critique du jeu vidéo. Cette illustration des problématiques sociales nous permettra plus tard de pouvoir apporter un contraste entre ce que nous identifions comme une compréhension sociologique et critique des pratiques du jeu vidéo et les dimensions sociales du jeu vidéo telles qu'elles se sont développées dans le champ des *game studies*.

Le chapitre est organisé comme suit : nous dresserons d'abord un portrait de la population des joueurs à partir de statistiques sur les joueurs aux États-Unis et au Canada. Ces deux pays ont été choisis d'abord pour la facilité à obtenir des données sur les publics et ensuite pour leur pertinence historique. Ainsi, comme le jeu vidéo prend forme à l'origine aux États-Unis avant d'être déployé ailleurs dans le monde, nous nous concentrerons sur le portrait des joueurs américains et l'évolution récente de ce premier public. Nous inclurons certaines données du Canada puisque le contexte culturel est similaire et parce que l'industrie américaine s'y est étendue rapidement. Ensuite, nous présenterons une première définition des pratiques du jeu vidéo et nous nous attarderons à montrer leurs relations problématiques au déploiement généralisé du jeu vidéo dans les pratiques culturelles. Dans un troisième temps, et à partir de thématiques centrales de la littérature féministe (l'identité, le sexisme et le financement), nous problématiserons, à travers une approche critique, l'univers des jeux vidéo. Ceci nous per-

mettra d'établir en amont ce que nous entendons par pratiques du jeu vidéo et d'identifier des éléments qui devraient être inhérents au champ d'études. Finalement, nous présenterons notre stratégie de recherche ainsi que notre démarche méthodologique.

### 1.1 Le joueur : portrait démographique en termes d'âge et de genre

L'« Entertainment Software Association » (ESA), association états-unienne qui promeut l'industrie du jeu vidéo aux États-Unis et au Canada, décrit ainsi l'état des pratiques du jeu vidéo et de son industrie :

« Video games are ingrained in our culture. Driven by some of the most innovative minds in the tech sector, our industry's unprecedented leaps in software and hardware engages and inspires our diverse global audience. Our artists and creators continue to push the entertainment envelope, ensuring that our industry will maintain its upward trajectory for years to come. » (Entertainment Software Association, 2013)

L'industrie du jeu vidéo, bien que désormais vieille d'une trentaine d'années, est toujours en pleine expansion, et prévoit encore une forte croissance axée sur le développement d'un axe stratégique principal qu'est le divertissement. Pour servir ces objectifs de croissance, la recherche et le développement se concentrent notamment sur la diversification des publics et des types de jeux. Ces matérialités ou réalités du jeu vidéo aujourd'hui doivent nourrir la perspective sociologique que nous recherchons.

L'ESA nous donne un aperçu de la population des joueurs et la diversité des pratiques du jeu vidéo en chiffres aux États-Unis<sup>5</sup>. Selon ses données, les joueurs se répartissent

---

<sup>5</sup> À noter que cette association est controversée du fait de son support clair à des politiques américaines d'anti-piratages (SOPA, PIPA) qui limitent selon ses détracteurs (et notamment les associations militantes du logiciel libre) le droit d'expression et donnent plus de pouvoir à des monopoles de distribution.

d'abord en sous-groupes d'âge et de genre; 54 % des joueurs sont des hommes contre 46 % de femmes. Les femmes de plus de 18 ans représentent la plus grande proportion des joueurs avec 33 %, comparativement, par exemple, à 18 % de la population pour les garçons de moins de 18 ans. En moyenne, le joueur jouerait à des jeux vidéo depuis l'âge de 13 ans et l'âge moyen serait de 43 ans chez les femmes et de 35 ans chez les hommes.

Dans la version canadienne de l'ESA, d'autres informations sont données sur la nature des pratiques par genre. Les données canadiennes sont intéressantes d'une part pour comparer les données entre deux pays au contexte culturel similaire et d'autre part pour souligner la ressemblance dans les données en termes d'âge et de genre. Les garçons de 13 à 17 ans jouent majoritairement aux jeux de tir à la première personne sur console (*Call of duty*, *Battlefield*, *Gear of war*) tandis que les filles du même âge jouent plutôt à des jeux de type arcade (*Bejeweled 2*, *Farmville*, *Candy Crush*). Le type de jeux joués et les plateformes vont différer vers l'âge moyen des joueurs de 33 ans, se déplaçant vers des jeux de plus en plus stratégiques et demandant moins de réflexes (*Europa Universalis IV*, *Civilisation V*, *Total War : Warhammer*). Les 55 ans et plus se situent aussi dans une classe à part où ce sont principalement des jeux de cartes sur ordinateur qui constituent le cœur des pratiques (*Freecell*, *Spider solitaire*, *Dame de pique*).

Les catégories de joueurs que l'ESA trace dans ses statistiques nous font voir une diversité d'expériences du jeu vidéo bien différentes les unes des autres. Par exemple, elles semblent montrer que les femmes ne sont pas aussi attirées par les jeux de tir à la première personne en général et ces mêmes jeux perdent en popularité chez les catégories d'âge vieillissantes. Ces démarcations claires nous permettent de nous interroger sur les différents aspects (communauté, esthétique, publicité) du jeu qui tendent à attirer certaines populations spécifiques vers certains types de *gameplay*, formant ainsi des communautés très caractérisées et relativement homogènes. Prenons comme exemple

le cas de certains jeux multi-joueurs comme *Counter Strike : Global Offensive* (Valve, 2012) où la population moyenne atteint 80% d'hommes entre 24 et 27 ans<sup>6</sup>. Les frontières de ces communautés sont dans certains cas fortement marquées par des effets d'homogénéisation entraînant potentiellement des barrières à l'entrée et une cristallisation des identités de *gamer*.

Chez les États-Uniens, près de 155 millions d'individus sont considérés comme jouant à des jeux vidéo et un peu moins (42 % de la population états-unienne) comme jouant régulièrement, c'est-à-dire 3 heures et plus par semaine. Les jeux vidéo les plus joués sont les jeux « sociaux » comme *FarmVille*, suivis de loin par les jeux d'action et les jeux de stratégie. Une autre information intéressante que l'ESA nous fournit est celle des activités délaissées au profit du jeu vidéo. Ainsi, parmi les joueurs qui passent plus de temps à jouer qu'ils ne le faisaient il y a trois ans, environ 40 % d'entre eux délaissent de ce fait la télévision et le cinéma pour le jeu vidéo. Ces chiffres montrent donc un paysage diversifié de l'industrie du jeu vidéo et de sa consommation<sup>7</sup>.

Au fil des éditions des rapports de l'ESA (2011 à 2016), la population décrite semble s'éloigner du stéréotype du jeune garçon jouant à des jeux violents. Néanmoins, ceux-ci constituent un pôle fort et structurant, qui non seulement continue de représenter une part importante de la demande, et ainsi de monopoliser la visibilité en termes d'image de *gamer*, mais constitue également l'essentiel de la population sur laquelle sont menés

---

<sup>6</sup> Pour plus d'information sur la disparité des joueurs ou sur le jeu en exemple: <http://www.polygon.com/2014/5/27/5723446/women-in-esports-professional-gaming-riot-games-blizzard-starcraft-lol>; [https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:\\_Global\\_Offensive](https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive)

<sup>7</sup> Les États-Unis sont le deuxième plus important marché au monde, juste derrière la Chine, dont l'expansion récente est due à l'arrivée des consoles de jeu vidéo sur le marché qui ont été interdites depuis 14 ans. Les données statistiques de la Chine ne sont donc pas représentatives de l'évolution historique que nous voulons traiter. Pour plus d'information à ce sujet visiter : <http://www.inaglobal.fr/en/jeu-video/article/video-games-industry-china-and-cross-cultural-gaming-8446>

les tests utilisateurs des grandes compagnies (Dyer-Witheford et De Peuter, 2009). L'industrie du jeu vidéo organise ainsi sa production en fonction d'un public cible jeune et masculin, alors que les données statistiques consultées nous offrent un portrait différent de la population de joueurs-joueuses.

## 1.2 La pratique du jeu vidéo : portrait médiatique et scientifique

Les journaux et revues traitent régulièrement des pratiques sociales du jeu vidéo et de certaines dimensions problématiques. Cependant, ces questions sont souvent soulevées de manière sensationnaliste et démentent la littérature scientifique. Par exemple, l'effet des jeux vidéo sur la concentration, la violence ou la dépendance est traité par des études en psychologie, mais les médias vulgarisent à outrance les conclusions de ces études pour ainsi parler des pratiques « sociales » du jeu vidéo et des problèmes qu'elles posent sortant ainsi ces recherches de leurs contextes de validité. C'est afin de traiter sérieusement les pratiques sociales problématiques du jeu vidéo que cette section vise à mettre en évidence comment les dimensions historiques, politiques et sociales du jeu vidéo, lorsqu'elles sont mises en avant dans le discours scientifique, révèlent un phénomène de gangrène dont les déterminants sont ancrés dans des relations de pouvoir plus complexes que celles qui transparaissent a priori entre les joueurs et les principaux acteurs du champ.

Comme c'est le cas pour le médium de la télévision, tenter de cerner globalement le jeu vidéo est un défi de taille puisqu'il change constamment de support matériel, de formes, et ses usages largement répandus évoluent en relation avec d'autres médias. Si cette recherche veut comprendre le jeu vidéo de manière globale, il devient nécessaire, de décrire l'acte de jouer et le sens produit par le joueur, mais également de se saisir de l'ensemble des pratiques significatives qui entourent et encadrent le jeu. Nous pensons

ici, par exemple, aux pratiques d'écoutes de sessions de jeu commentées, aux ligues de joueurs professionnels et aux tournois comprenant des prix cumulant plusieurs millions de dollars, mais aussi aux pratiques d'exclusion des femmes de certains de ces tournois et aux commentaires sexistes couramment utilisés dans ces circonstances<sup>8</sup>. Ces pratiques sont donc « sociales », c'est-à-dire qu'elles participent à des processus de socialisation, de construction sociale du genre et de rapports de pouvoir qui traversent l'ensemble de la société. Elles sont normatives en ce sens qu'elles standardisent les comportements en nous indiquant un rapport souhaité avec le jeu vidéo. L'univers du jeu vidéo est donc un espace de (re)production de rapports sociaux. Comme c'est le cas dans d'autres univers sociaux, les rapports de pouvoir, par leur force coercitive, encadrent les pratiques sans toutefois les verrouiller complètement. Dans le même univers de sens, les usages des joueurs travaillent eux aussi à produire, donc à renouveler, mais aussi à reproduire les rapports sociaux. En ce sens, notons ici que les tentatives ethnographiques (assez nombreuses) de décrire la relation entre les usages et la norme dans lequel le jeu vidéo évolue participent à une saisie sociologique de l'objet. Toutefois, dans le but de bâtir une approche non seulement sociologique, mais aussi critique du jeu vidéo, il nous faut placer l'accent de la recherche non pas seulement sur le jeu et le sens que le joueur lui donne à travers ses actions, mais aussi sur le sens donné à ces pratiques dans un contexte social où les inégalités économiques, raciales et sexuelles sont représentées de manière non-problématique, voire naturalisée, par les industries culturelles du jeu vidéo.

---

<sup>8</sup> Pour des exemples concrets de ceci, voir les liens suivants : <http://www.polygon.com/2014/7/2/5864103/hearthstone-tournament-women-gender-segregation-blizzard>; <https://www.youtube.com/watch?v=0SLDgPbjp0M>

Ajoutons à cela que les usages du jeu vidéo ne sont pas fixes : elles se transforment et se développent aussi rapidement que son industrie. Même si on peut identifier une origine à la pratique du jeu vidéo, à savoir les explorations logicielles sorties du complexe militaro-industriel telles que *Spacewar* et la pratique ludique sur console et ordinateur principalement exercée par des adolescents dans les années 80 à 90, cet univers se décline aujourd'hui en une multitude d'activités de la plus complexe à la plus simple; de la technologie entrecroisée entre jeux de guerre et simulateurs de vols pour pilotes d'élite aux jeux d'arcades servant à vider la tête et occuper les mains des utilisateurs du métro, en passant par les jeux en temps réel qui deviennent l'activité principale de certaines personnes.

Dans l'univers du jeu vidéo, certains types de jeu sont reconnus comme étant plus légitimes que d'autres. Plusieurs débats ont eu lieu tentant d'exclure ou de faire de certains types de jeu vidéo une catégorie en soi.<sup>9</sup> On pense ici au cas des *casual games* ou à certains jeux où le *gameplay* est limité au déplacement (*walking simulator*). Ces types de jeu ont tendance à être perçus comme destinés à un public spécifique, par exemple dans le cas des *casual games*, les *casual gamers*. Ces derniers s'opposent donc aux *hardcore gamers* et par conséquent aux « vrais » jeux vidéo qui se définissent souvent par des jeux de tir multijoueurs avec une population principalement masculine comme la série *Counter Strike*. L'univers des jeux vidéo est pour ainsi dire l'objet de débats autour d'une typologie, d'une manière de faire synthèse des jeux et pratiques. Dans la littérature scientifique, il existe des catégories identifiées à partir desquelles nous décrivons et comprenons l'univers du jeu vidéo, telles que *casual game*, *mobile game*,

---

<sup>9</sup> Pour plus d'information sur le débat : <http://www.polygon.com/2014/3/31/5566098/gone-home-is-it-a-game>; <http://www.giantbomb.com/forums/gone-home-231314/gone-home-is-the-lost-of-video-games-not-a-complim-1449409/>; [https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/463jix/casual\\_vs\\_noncasual\\_games/](https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/463jix/casual_vs_noncasual_games/)

*serious game*. Cependant, il n'y a pas « un » modèle de référence autour duquel les chercheurs se rallient, mais plutôt un espace de tiraillement autour de la centralité et du caractère heuristique de certaines pratiques.

Évidemment, on ne peut juger de l'importance d'une pratique par sa complexité apparente et même le jeu le plus banal peut évoquer une transformation profonde de notre rapport au monde<sup>10</sup>. La montée des jeux sur téléphones intelligents en est un bon exemple. Ces derniers, combinés aux réseaux sociaux qui les diffusent, transforment le rapport quotidien à notre entourage. Chaque instant où notre vie n'est pas activement occupée par autre chose peut être dédié au jeu vidéo et même dans certains cas le jeu peut être superposé par-dessus la plupart des activités. Ces mêmes jeux sont d'ailleurs construits sur une temporalité particulière qui épouse ce type d'habitudes et les encourage. En ce sens, les *casual games* sont un phénomène majeur de l'industrie du jeu vidéo autant par le profit qu'ils génèrent que par le temps qui leur est accordé (Chen, 2014). Outre le caractère intrinsèque des jeux, leur intégration (temporelle) dans la vie sociale des individus revêt une signification sociologique. La pertinence des pratiques sociales du jeu vidéo doit être donc être déterminée en fonction du rapport que celles-ci entretiennent non seulement avec le joueur, mais aussi avec l'ensemble du social qui les encadre.

---

<sup>10</sup> On pense ici aux nombreuses illustrations de ce que l'omniprésence des téléphones intelligents a changé dans nos rapports aux autres, et particulièrement nos rapports les plus intimes. Une de ces illustrations les plus célèbres restent celles de Banksy, disponible ici : <http://gawker.com/banksys-new-pieces-a-comment-on-smartphones-1563175844>

### 1.2.1 Les frontières de la pratique du jeu vidéo

Pour définir les pratiques sociales du jeu vidéo comme élément central d'une approche sociologique et critique du jeu vidéo, il nous semble nécessaire de s'interroger sur leurs frontières. Plusieurs études aujourd'hui ont pris en compte la socialisation des individus/joueurs comme un effet des pratiques du jeu vidéo (Bonenfant, 2012; Rueff, 2012). Ces études démontrent l'importance de certaines pratiques spécifiques dont certaines sont effectuées de manière presque rituelle pour rendre le contexte de socialisation du jeu possible, par exemple, toute la socialisation autour de la gestion des guildes dans *World of Warcraft*. D'autres auteurs élargissent la pratique du jeu vidéo en remontant, par exemple, à la période de l'arcade où un groupe d'individus se tassait devant une machine pour voir quelqu'un jouer (Crawford, 2012). Ce phénomène a marqué l'imaginaire du jeu vidéo et montre que l'expérience sociale donnant sens au jeu, dans l'exemple précédent « être regardé et devoir performer au jeu », peut être extraite de son interactivité (le rapport humain-machine) et être comprise comme un acte de socialisation et d'intégration à la culture du jeu vidéo. Ce type d'activité trouve écho aujourd'hui dans les millions d'utilisateurs de *Twitch.tv*, plateforme de diffusion en continu, où des amateurs de jeu vidéo peuvent regarder quelqu'un commenter sa session de jeu. En définitive, ce type de pratiques aux frontières entre les pratiques de la télévision sur le web et du jeu vidéo, nous interroge à savoir : est-ce que l'acte de regarder quelqu'un jouer fait partie des pratiques du jeu vidéo? Y a-t-il une différence si la personne qui regarde est aussi un joueur et fait de son visionnement un apprentissage et/ou une familiarisation avec le jeu? Autrement dit, jusqu'où doit porter la saisie sociologique du jeu vidéo dans une perspective de compréhension des pratiques socioculturelles.

Nous proposons de considérer les pratiques sociales du jeu vidéo à partir des prémisses suivantes : a) les pratiques sociales qui découlent de l'activité de jouer sont susceptibles de donner sens à celle-ci (à la fois en tant que signification sociale et à la fois comme élément de construction de soi) ; b) à l'inverse, l'activité de jouer et ses ramifications peuvent déterminer le sens d'activités qui ne sont pas à première vue liées au jeu ; c) étant donné que ces pratiques sont socialement déterminées, l'identité des joueurs se construit à partir d'un système normatif général et inhérent à toute société ; d) tous les éléments (activités de jeu, activités externes en relation avec le jeu, identité de joueurs etc.) sont médiés par des rapports de pouvoir et de domination.

Dans l'exemple d'une personne qui regarde un tournoi professionnel dans un *e-sports bar*, cette pratique donne clairement sens à l'activité de jouer et à l'identité de joueur, puisque celui-ci se retrouve dans une communauté de joueurs où l'activité est vénérée et où les codes à connaître pour correspondre à la norme sociale sont tirés directement de la culture du jeu vidéo. On peut penser aussi aux conventions de jeu vidéo qui attirent des centaines des milliers de personnes pour y admirer les costumes des autres amateurs représentant leur personnage préféré. On le constate également, ne serait-ce qu'en considérant le « temps de cerveau disponible » de chaque spectateur mis à contribution lors de la diffusion des tournois. Ces spectateurs participent ainsi à la reproduction du média et à la génération de revenus publicitaires substantiels pour l'industrie. De plus ces événements diffusent les normes et modes de comportements de la sphère du jeu vidéo auprès d'un public considérablement élargi par rapport à la simple population des joueurs *stricto sensu*<sup>11</sup>. À l'inverse, dans le cas où la personne qui regarde est, par exemple, un parent observant distraitemment son enfant jouer sans trop comprendre (n'étant pas lui-même un joueur), sa pratique ne participera pas au même

---

<sup>11</sup> Pour comprendre les codes sociaux et l'esthétique des joueurs professionnels [http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/rox-tigers-instagram-takeover](http://www.lolesports.com/en_US/articles/rox-tigers-instagram-takeover); [http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/understanding-group-draw](http://www.lolesports.com/en_US/articles/understanding-group-draw).

degré à la (re)production de l'activité, mais elle en sera tout de même affectée, notamment si le jeu devient une activité qu'il est difficile de faire cohabiter avec les autres activités quotidiennes<sup>12</sup>.

C'est dans cet esprit que nous voulons considérer la pratique du jeu vidéo, c'est-à-dire de retenir, parmi un ensemble vaste et éclaté, les pratiques qui nous semblent les plus significatives pour l'analyse. Toutefois, il faut noter que l'inclusion des pratiques sociales du jeu vidéo élargie notre définition de l'univers du jeu vidéo. Ceci fait en sorte que la définition du jeu vidéo deviendrait poreuse et inopérante. Nous pensons donc, dans le cadre de notre recherche, que plus la définition est « forte » (autrement dit plus ses critères seront en mesure d'exclure certains éléments périphériques) plus elle gagnera potentiellement en précision. Par exemple une définition qui considère uniquement la relation entre un joueur et un jeu vidéo se limite aux relations observables ou interprétables dans ce cadre. Cependant, cette même définition perdra également en densité et en richesse, puisque les relations entre la pratique du jeu vidéo et le reste des pratiques sociales se feront mutuellement exclusives. À l'inverse, si toute pratique reliée au jeu vidéo devient une pratique sociale dite du jeu vidéo, l'objet de recherche sera noyé dans la masse du social et cessera de décrire ce sur quoi nous tentons ici de régler la focale, à savoir la part des interactions sociales sur lesquelles le jeu vidéo a une influence directe et indirecte.<sup>13</sup> Ainsi, nous tentons de proposer une compréhension

---

<sup>12</sup> Tous les types de jeux peuvent avoir cette caractéristique de créer une « bulle » ludique, mais la virtualité du jeu vidéo engendre un affranchissement encore plus grand des contraintes matérielles, qui devenues accessoires dans le jeu peuvent donc sembler d'autant plus insignifiantes ou insupportables à prendre en compte, ce qui est particulièrement problématique au regard du quotidien familial par exemple.

<sup>13</sup> Précisons que tout peut potentiellement être une pratique du jeu vidéo. Il est simplement non pertinent de discuter ici de certaines d'entre elles. Notre objectif n'est donc pas de créer un critère d'exclusion de ce qui est ou n'est pas une pratique du jeu vidéo, mais bien de juger d'une pratique en fonction de ce qu'elle révèle.

globale du jeu vidéo en s'appuyant sur les pratiques sociales lui étant liées. Nous pensons que ceci nous permettra de rattacher les pratiques du jeu vidéo à l'étude des phénomènes sociaux potentiellement interprétés sous un angle sociologique.

### 1.2.2 Pratiques et stéréotypes : identités, identification et reproduction

Les pratiques sociales en général sont produites et reproduites par plusieurs systèmes normatifs qui s'entrecoupent. Ces systèmes traversent, croisent ou jouxtent le jeu vidéo et vice et versa. Autrement dit, les jeux vidéo sont traversés par des logiques guidant les processus d'identification et celles-ci se situent tout autant à l'extérieur du monde du jeu vidéo qu'à l'intérieur. Certaines de ces logiques sont plus explicites et plus intimement liées aux pratiques du jeu vidéo, alors que d'autres se reproduisent de manière semblable dans d'autres milieux. Si les pratiques sociales nous permettent de cerner le jeu vidéo comme phénomène sociale, un autre point d'entrée intéressant dans l'univers des jeux vidéo est celui des stéréotypes produits et usités par l'industrie ainsi que les pratiques d'identification à ces représentations.

Les stéréotypes dont le jeu vidéo se trouve habituellement affublé, à savoir des pratiques principalement portées par les jeunes hommes de moins de 30 ans, centrées autour des jeux AAA (mastodontes de l'industrie du type *GTA*, *Far Cry*, *Counter Strike*), ne résument pas à eux seuls l'ensemble des pratiques du jeu vidéo, mais ils en constituent une part non négligeable et sont des lieux privilégiés pour observer ces logiques présentes en concentré. Comme nous l'avons vu, la population jouant à des jeux vidéo n'est pas constituée uniquement de jeunes garçons. La distance entre le stéréotype et la réalité est d'autant plus grande lorsqu'on considère les populations marginalisées. Les différences en terme de genre sont maintenant connues et diffusées, mais d'autres comme les différences en terme d'identités sexuelles ou ethniques le sont beaucoup

moins voire pas du tout. Ce qui peut apparaître comme des images ou des dénominations stéréotypiques nous serviront à mettre en lumière certaines identités ou étiquettes propres à l'univers du jeu vidéo comme celles de *gamer*, de *hardcore gamer*, de *casual gamer*, de *gamer girl*, etc.

Comprendre la distinction entre le processus d'identification au cœur de la relation du joueur aux représentations symboliques permet selon nous de discerner les effets spécifiques de ces systèmes normatifs sur les joueurs et leur relation à la culture du jeu vidéo. Nous éclairerons ici notre définition d'identité et d'identification à partir du cadre conceptuel qu'Adrienne Shaw propose dans ses études. Nous entendons ainsi par identification, une réaction du sujet face à un système normatif représenté symboliquement. L'identification est le processus d'intégration d'une norme comme délimitant le champ d'action possible. L'identité est, quant à elle, à la fois un processus de transformation de l'individu qui est guidé par des systèmes normatifs contenus entre autres dans des représentations symboliques et à la fois une auto-réflexion de soi comme ancrage dans l'histoire représentée de soi-même (Ricoeur, 1990). Il faut ensuite distinguer l'identité telle qu'elle est définie ici de l'identité comprise comme étiquette qui est plutôt le point de repère créé par le système normatif (Shaw, 2012). Dans le cas qui nous intéresse, les identités-étiquettes sont construites sur des stéréotypes qui servent à classer les types de joueurs et ainsi à circonscrire des audiences à l'usage notamment des départements de marketing. C'est dans la relation entre l'identité, les identités-étiquettes et le processus d'identification au jeu ou à la culture du jeu vidéo que se mettent en place les pratiques sociales dont notre approche sociologique et critique veut se saisir.

Adrienne Shaw, dans son étude de cas sur l'identification à l'avatar d'un jeu vidéo chez des femmes (2013), explique que les recherches effectuées dans le cadre des *games studies* sur le processus d'identification ont été à quelques exceptions près, concentrées sur l'idée que le jeu vidéo disposait à travers l'interactivité, de la capacité particulière

de générer une identification plus grande que n'importe quel autre média. La conclusion de ces études, et sa conséquence pour la production industrielle des jeux est, toujours selon cette auteure, la préconisation suivant laquelle il convient de mettre à disposition des joueurs des avatars qui puissent être facilement habités, c'est-à-dire qui se rapprochent des caractéristiques des *gamers* (et donc se polarisant du moins dans le cadre des jeux phares de l'industrie sur des personnages masculins, jeunes, souvent blancs, aux compétences et caractéristiques physiques valorisables dans les cercles de socialisation auxquels ils appartiennent majoritairement). Adrienne Shaw s'inscrit cependant en faux contre ces conceptions d'une recherche ayant perdu son autonomie pour devenir au service de l'industrie et elle démontre qu'au contraire, en se concentrant sur des données qualitatives et en interrogeant les personnes joueuses ne correspondant pas à la norme du *gamer* (et en particulier les participantes femmes) sur leur rapport au jeu dans leur vie quotidienne, on en arrive à de tout autres conclusions. Ainsi, dans l'étude de Shaw, on remarque qu'une distance réflexive est nécessaire pour que l'identification soit possible. Les joueuses interrogées dans le cadre de son étude disent développer un sentiment d'engagement très fort envers l'avatar dont elles contrôlent les mouvements, mais ne semblent pas plonger dans le personnage pour l'incarner tel qu'on pourrait s'y attendre si on s'en tient aux études dominantes dans le champ, restant plutôt à l'extérieur de lui. Ceci inverse donc l'idée que les protagonistes des jeux vidéo doivent absolument correspondre au joueur moyen (jeune mâle blanc occidental) et ce à quoi il veut bien s'identifier. En récusant ainsi la nécessité d'un lien entre l'avatar et le joueur, Shaw ouvre la voie à la démonstration que les stéréotypes de protagonistes mâles ne sont en rien nécessaires à l'expérience du jeu.

Les stéréotypes, diffusant à la fois des représentations symboliques problématiques (du corps de la femme par exemple) et à la fois des prescriptions identitaires (identité de *hardcore gamer*), incarnent également des rapports envisagés ici comme problématiques quoique souvent passés sous silence dans les *game studies*. Dans ce cadre, la

reproduction de représentations symboliques sexistes en lien avec la culture du jeu vidéo est justifiée par la nécessité de cibler et de nourrir un public cible d'images considérées comme permettant au joueur de s'identifier au jeu afin d'augmenter le retour sur investissement des campagnes publicitaires et réduire le risque financier encouru. Il s'agit là des logiques capitalistes sur lesquelles nous reviendrons dans le chapitre quatre.

Dans un article publié en ligne, Anjin Anhunt (2013), démontre comment les logiques publicitaires reproduisent un cercle vicieux où les femmes sont toujours exclues de la possibilité d'agir comme actrices et ne sont au contraire considérées que comme objet ou accessoire (Anhunt, 2013). Pour résumer son propos, tout investissement en publicité est prévu pour optimiser le retour sur investissement. Ainsi, il est plus facile et moins coûteux de faire une campagne publicitaire visant un seul groupe, à savoir, dans la majorité des cas et sur presque tous les cas de jeux « AAA » : les hommes. Certains jeux sont également spécifiquement produits pour les identités-étiquettes de *gamer girl*, mais dans ce cas-là, et du fait des logiques patriarcales générales de notre société dans lesquelles s'insère l'objet particulier qu'est le jeu vidéo, le fait que la publicité se concentre sur un seul groupe, les femmes, ne produit pas un effet symétrique d'exclusion des hommes, et tend à renforcer au contraire d'une part la logique de l'objectivation des femmes, notamment par le biais de la représentation des corps et d'autre part leur assignation à des tâches étiquetées comme spécifiquement féminines et gravitant autour du travail ménager ou du « care »<sup>14</sup>. Dans le cadre de jeux présentés comme unisexes, typiquement *Pokémon Go*, la publicité ne s'adresse pas spécifiquement à un groupe et tend à avoir une audience plus large, mais les pratiques qui sont prises en compte par la publicité et montrées comme les pratiques dominantes du jeu reflètent néanmoins des actions qui sont souvent plus facilement mises en œuvre par des

---

<sup>14</sup> Par exemple le jeu *Barbie* : [https://en.wikipedia.org/wiki/Barbie\\_\(1984\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Barbie_(1984_video_game))

hommes, du fait de logiques d'exclusion invisible des femmes. Dans le cas de *Pokémon Go*, la pratique des déplacements dans l'espace (et plus spécifiquement dans l'espace urbain) induite par le jeu semble s'adresser à tous puisqu'il s'agit de se déplacer selon des logiques qui peuvent apparaître a priori comme dénuées de toute implication genrée. Or cette impression est parfaitement trompeuse, puisque de nombreuses études urbaines et féministes ont montré que les femmes sont particulièrement restreintes dans leurs déplacements par une urbanité qui ne leur offre pas les mêmes possibilités, ni la même sécurité qu'aux hommes pour et par qui est faite la ville. Ainsi les pratiques comportent des inégalités invisibilisées et leur publicisation tend donc à reproduire ces inégalités en représentant comme hégémoniques des pratiques qui ne peuvent être mises en œuvre par toutes les personnes de la même manière. En excluant donc majoritairement les femmes, la publicité peut cibler plus efficacement une audience et augmenter son retour sur investissement. Anhunt note toutefois que les jeux vidéo indépendants sont un exemple de la non-nécessité de ce genre de logiques exclusives. Les « indies » semblent sortir de ce rapport grâce à leur modèle de financement particulier. Souvent, le risque financier est absorbé à l'avance par le capital amassé ou encore il est soumis au financement participatif. Ces campagnes de financement participatif permettent de rester indépendant en termes de direction créative et transfèrent le risque financier sur une communauté d'acheteurs au lieu d'un groupe d'actionnaires<sup>15</sup>. Cependant, les communautés de joueurs sont aussi des espaces où les rapports de domination existent ce qui fait que bien qu'intéressante, car mettant en valeur une solution partielle pour contrer les effets néfastes de la publicité, cette démonstration ne permet évidemment pas de résoudre l'ensemble du problème du sexisme dans le monde du jeu vidéo. Le jeu vidéo indépendant, comme l'indique Anita Sarkeesian (Sarkeesian, 2012),

---

<sup>15</sup> Toutefois les différents systèmes de financement alternatif possibles grâce à l'engouement de joueurs ont leur limite théorique, mais nous y reviendrons plus tard.

n'échappe pas à la reproduction de représentations sexistes, même s'il en subvertit certaines logiques.

Au final, les stéréotypes que nous avons relevés sont à la fois des identités disponibles c'est-à-dire des potentiels d'action, de réaction, d'habitudes (Kaufmann, 2010), des potentiels identitaires auxquels les individus se rattachent et également des constructions reproduites par et pour l'industrie afin d'envisager des publics cibles (Anhunt, 2013).

De la sociabilité des pratiques du jeu vidéo aux stéréotypes à travers lesquelles on appréhende ce dernier, nous avons tenté de tracer les contours des pratiques sociales du jeu vidéo à partir desquelles nous souhaitons interroger la littérature du champ des *game studies*. Comme on l'a vu, nous délimitons la pratique du jeu vidéo à ce qui la rend significative pour les personnes qui la reproduisent, mais aussi en fonction des rapports de domination qui l'encadre en amont.

### 1.3 Démarche méthodologique

Afin de comprendre la place que les approches critiques ont prise parmi les théories sociales et l'influence qu'elles ont eue sur la constitution historique du champ des *game studies*, nous avons opté pour une démarche nous permettant de rendre compte des différents travaux qui ont été centraux pour le développement de l'étude du jeu vidéo et qui continuent d'influencer aujourd'hui la façon de le comprendre. Notre travail se base ainsi sur une revue de littérature critique plutôt que traditionnelle et strictement descriptive. Cette revue de littérature critique prend place d'une part en tant que prise de conscience de l'historique des études sur le jeu vidéo et d'autre part en tant que mise en réflexion du champ des *game studies* comme objet d'étude. Elle se déploie pour cela

en deux temps; comme recension de la littérature d'abord et comme corpus d'étude ensuite.

Le rapport entre la recension de la littérature et le corpus d'étude s'explique par la forme que notre stratégie de recherche a prise au départ. En effet, à l'origine, ce mémoire devait interroger le jeu vidéo directement sous l'angle d'une sociologie critique. Dans ce but, nous avons commencé par faire une recension de la littérature et donc amasser un nombre important d'articles scientifiques (environ 500) afin d'en saisir un panorama large en tant qu'étape préliminaire à notre recherche puis de circonscrire une question de recherche qui serait pertinente dans ce champ. Toutefois, suite à une analyse préliminaire de ce corpus large, nous avons constaté que plusieurs auteurs traitaient des pratiques sociales, mais souvent avec une ambiguïté ne leur permettant pas d'attaquer de front les enjeux sociaux (Genvo, 2013). D'autres ont aussi noté cette ambiguïté et la faiblesse des approches critiques en générales dans le champ (Zabban, 2012; Crawford, 2012). Le nombre d'articles sociologique et critiques qui nous permettraient de circonscrire une approche qui prenne en compte les enjeux sociaux liés aux jeux vidéo nous a semblé insuffisant pour que nous puissions avancer une interrogation heuristique des pratiques sociales du jeu vidéo. Cette problématique a retenu notre attention jusqu'à transformer notre objet d'étude. Notre mémoire s'est dès lors attardé plutôt à la manière dont le champ des games studies s'est historiquement constitué, ainsi qu'à l'apport potentiel important des approches critiques. La revue de littérature que nous avons entamée au début de la maîtrise nous a amenés à réaliser le potentiel de l'ensemble d'ouvrages récoltés comme corpus d'études en tant que tel pour notre recherche. En définitive, notre étude a porté sur les ancrages épistémologiques des games studies et leur conceptualisation des pratiques sociales et la démarche interprétative qui a servi ici s'est donc imposée et construite en cours de route.

Dans une étape préliminaire à notre recherche, nous avons recueilli de manière systématique tous les articles publiés en sciences sociales et humaines jusqu'en date du 1<sup>er</sup> juin 2014 grâce à un fil RSS sur les bases de données Proquest. Notre récolte s'est d'abord faite à partir des articles correspondant au marqueur jeu vidéo ou *video game*. Cela nous a permis de constituer un corpus de près de 500 articles, tel que mentionné ci-haut. Ensuite, un tri manuel a été effectué afin de ne conserver que les articles faisant partie du champ d'études du jeu vidéo, c'est-à-dire dont les résumés indiquaient le jeu vidéo comme objet d'étude ou du moins au centre des relations sociales étudiées par le texte. Par exemple, nous avons exclu de notre corpus les articles de psychologie (à la fois par manque de temps et de connaissances spécifiques nécessaires à la saisie de certains domaines d'études) dont les objets se rapportaient trop souvent à des problèmes neuronaux ou comportementaux en lien avec le jeu vidéo, mais demeurant trop loin des analyses sociologiques que nous voulions effectuer. Ce faisant, et suite à la clarification de notre projet de recherche, soit l'étude du champ des *game studies*, nous avons délaissé les approches dirigées vers les sciences humaines pour nous concentrer plus directement sur les sciences sociales. Par conséquent, notre analyse de l'étude du jeu vidéo et de la place des approches critiques dans la recherche ne prend pas en compte l'ensemble des articles publiés sur les jeux vidéo dans toutes les disciplines qui s'y sont attardées, mais se base sur un échantillon dont la constitution a été opérée dans le but d'étudier spécifiquement les rapports entre le champ des *games studies* et les sciences sociales, au sein desquelles plus spécifiquement la sociologie.

La particularité de notre corpus est donc qu'il est constitué de références scientifiques de plusieurs disciplines de sciences sociales qui seront interprétées à partir d'un cadre théorique critique construisant ainsi notre postulat sociologique. Il faut prendre note que ce postulat sociologique n'implique pas seulement de prendre en compte le social comme caractère fondamental du jeu vidéo ou d'utiliser des méthodes de recherche sociologique, mais bien de faire une sociologie critique au sens plein du terme, c'est-

à-dire qui a pour but explicite de relever les dimensions problématiques et d'en faire une critique dans le but d'en transformer la pratique.

Grâce au logiciel Zotero dans lequel notre corpus a été compilé, nous avons effectué des recherches par mots-clés directement dans le texte de ces articles et ainsi pu connaître la fréquence de certains concepts ou de certains auteurs. Ceci nous a permis de rapidement identifier les auteurs les plus cités de notre corpus, ainsi que certains éléments de définition de l'objet jeu vidéo. Un deuxième tri a donc été effectué en fonction de la centralité des œuvres dans le champ, celle-ci ayant été déterminée par le nombre de récurrences des auteurs dans les bibliographies des autres auteurs du même corpus. Le nombre de citations n'est toutefois pas un critère objectif pour déterminer la centralité d'une œuvre. Nous avons donc aussi procédé à un traitement interprétatif des œuvres afin d'orienter notre lecture vers notre objet de recherche, c'est-à-dire en choisissant les œuvres qui se situe soit aux extrêmes des débats internes au champ afin de les faire contraster, soit en formant des positions médianes pour identifier la centralité des pratiques de recherche. Les articles les plus significatifs en ces termes ou qui proposaient déjà une lecture du champ ont été retenus pour une lecture approfondie. Une cartographie générale du champ ainsi créé nous a permis de faire une synthèse de cette littérature.

En définitive, le corpus a été augmenté de plusieurs ouvrages majeurs et indispensables à la cohérence de celui-ci. Ces ouvrages ont été sélectionnés sur la base des citations récurrentes identifiés lors de la recension afin de compléter notre vision du champ et d'en comprendre le développement historique. En particulier, plusieurs monographies au fondement de la réflexion épistémologique du champ qui ne s'ancre pas directement sur l'objet jeu vidéo ont été ajoutées ainsi que des livres portant sur l'histoire de jeu vidéo.

Notre volonté de comprendre le jeu vidéo de façon sociologique, c'est-à-dire d'une part de comprendre les pratiques sociales problématiques et d'autre part de saisir en quoi ces éléments ont été marginalisés dans son étude, nous a poussé à développer un cadre théorique dont les concepts ne sont pas plaqués sur le jeu vidéo, mais au contraire émergent de sa pratique et de ses enjeux. Pour cela, nous avons décidé de construire notre démarche critique en deux temps. Premièrement, suite à notre revue de littérature nous avons retenu un ensemble de concepts émergeant du champ d'études du jeu vidéo que nous avons mis en lien avec leur critique au niveau sociologique. Nous avons ainsi pu formuler la première partie d'un cadre théorique qui répond directement à celles-ci. Deuxièmement, nous avons choisi d'explorer le développement historique dans lequel les pratiques du jeu vidéo ont émergé et se sont institutionnalisées en champ d'études. Ceci nous permet d'apporter un second éclairage à notre cadre théorique, c'est-à-dire d'y ajouter des éléments principalement critiques permettant la mise en perspective des pratiques sociales actuelles du jeu vidéo. Ces deux parties de notre revue de littérature critique, à partir de laquelle émerge notre perspective théorique, seront ensuite mises en valeur dans le dernier chapitre pour illustrer leur pertinence.

Notre approche méthodologique comporte certaines limites ou biais. Premièrement, la transition entre la ressenscion de la littérature préliminaire et la mise en forme du corpus final, donne une forme spécifique à celui-ci puisqu'au contraire d'une démarche plus traditionnelle notre corpus a été adapté et modifié en cours de route pour correspondre a une nouvelle question de recherche qui s'est imposée en amont de l'approche sociologique et critique que nous voulions développer au départ. Pour autant, le corpus a été constitué au cours de l'année 2013, et s'il a été possible d'y adjoindre des monographies dans un but correctif afin de ne pas passer à côté d'oeuvres majeures éclairant

la constitution du champ, d'autres développements récents des *games studies* et notamment des articles publiés en 2015 et 2016 n'ont pu être intégrés<sup>16</sup>. Le corpus constitué dans le but de cette recherche nous permet de faire une critique de l'origine et de l'historique de champ d'études des jeux vidéo sans toutefois pouvoir nous adresser directement à ses plus récents développements. Par ailleurs, notre recherche a pour but d'une part de porter l'attention de la sociologie sur un objet d'étude qui permet selon nous de révéler plusieurs dynamiques médiaculturelle problématiques de la société contemporaine et d'autre part de souligner l'importance des approches critiques dans le champ d'études du jeu vidéo. C'est pour en arriver à cet objectif double que notre corpus s'est concentré d'une part sur un nombre restreint d'ouvrages constitutifs du champ afin de relever les ancrages épistémologiques sur lesquels ont longtemps reposé les *games studies*, et d'autre part autour d'auteurs critiques demeurés en périphérie du champ d'études nous permettant d'avancer une réflexion plus sociologique des pratiques sociales problématiques qui sont à l'oeuvre dans les communautés de joueurs et dans les modes de fabrications des produits qui leur sont destinés. L'ambition de dresser un panorama large composé de ces deux facettes tout en opérant des focus plus précis sur certains aspects problématiques a conduit à privilégier la pertinence des textes plutôt que l'exhaustivité du corpus.

#### 1.4 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons présenté un portrait de l'univers du jeu vidéo, de son industrie, de ses joueurs, ainsi que les pratiques sociales patriarcales et capitalistes que

---

<sup>16</sup> À titre d'exemple le livre *Debugging Game History : A Critical Lexicon* de Henry Lowood et Rainford Guins qui traite du manque de critique dans l'historiographie du jeu vidéo ou encore le livre *Values At Play in Digital Games* de Mary Flanagan et Helen Nissenbaum qui traite des valeurs morales et politiques implémentées dans le jeu vidéo n'ont pu être intégrés puisqu'ils ont été publiés respectivement en juin et septembre 2016.

afin d'illustrer notre propos. Ce portrait nous permet d'entamer notre revue de littérature en gardant en tête la diversité de l'univers auquel cette littérature se réfère, diversité des joueurs, des développeurs, des contenus et des pratiques. Notre démonstration s'est limitée à la question du genre, puisqu'elle nous apparaît comme étant la dimension problématique la plus centrale et la plus médiatisée du jeu vidéo. Toutefois, le racisme, l'homophobie, la transphobie, la discrimination religieuse sont d'autres exemples de dimensions problématiques qui pourraient illustrer notre propos et qui sont en soi à analyser.

## CHAPITRE II

### REVUE DE LITTÉRATURE: LE CHAMP DES *GAME STUDIES*

Dans ce chapitre, nous présentons brièvement la constitution historique du champ des *game studies*, ainsi que les principaux courants et débats théoriques ayant marqué son développement. Par la suite, nous présentons trois dimensions principales du « problème » de la définition de l'objet jeu vidéo sous la forme d'une synthèse critique de la littérature constituant ce champ. Finalement, nous présentons les enjeux de définition de l'objet du jeu vidéo, ou de l'univers des jeux vidéo, ainsi que des problématiques sociales traitées à l'intérieur des *game studies*.

#### 2.1 La constitution historique du champ des *game studies*

À la fin des années 30, John Huizinga développe le concept d'*homo ludens* pour introduire le jeu comme forme fondamentale de l'expression humaine au même titre que la connaissance (*homo sapiens*) ou le travail (*homo faber*)<sup>17</sup>. Cet ouvrage constitue une des premières et principales influences philosophiques du champ des *game studies*. Dans cet ouvrage, le jeu se hisse au rang de dimension essentielle du comportement humain. En effet, l'argumentation de Huizinga cherche à démontrer que le jeu n'est pas qu'un processus d'apprentissage préalable à une autre forme d'expression qui serait complète, telle que l'activité de travail, mais qu'il constitue en lui-même une expressivité complète et complexe. L'idée que le jeu s'analyse légitimement en lui-même au même titre que d'autres formes d'expression humaine figure comme précurseur de la montée en visibilité de chercheurs en ludologie dits « formalistes » au cours des années

---

<sup>17</sup> Nous reprenons ici l'histoire de l'élaboration du champ des *game studies* que présente Vinciane Zabban, dans son article « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo » (2012) et qui résume bien notre propos.

2000, et sur lesquels nous reviendrons. Avec l'apparition d'objets ludiques au milieu du XXe siècle, à savoir les machines à jouer, un nouveau courant de pensée qui tente de comprendre tant l'objet que le phénomène lié à leur utilisation émerge en Europe du Nord et aux États-Unis: ce que l'on nomme aujourd'hui les *game studies*.

À la suite de ces premières étapes fondatrices (Donovan, 2010), que l'on peut situer dans les années 50, les études du jeu vidéo se divisent dans les années 80 entre différents courants. Les psychologues s'y intéressent par exemple pour comprendre l'impact sur les aptitudes cognitives, tandis que d'autres étudient les *wargames* pour leur dimension éducative (dans le contexte du courant dominant de la sociologie des médias aux États-Unis centré sur les effets des médias (Carey, 2009). Un autre courant se développe au même moment et doit selon nous être rattaché aux *game studies*, celui des *play studies* marquées par le psychologue Brian Sutton-Smith et le sociologue Gary Alan Fine qui travaillent respectivement sur les jeux à portée psychologique et sur les jeux de rôle et leur culture. Il existe déjà à cet époque, dans les années 80, selon Zabban, une distinction entre une « [...] approche du jeu comme dispositif de simulation dans une perspective plutôt utilitariste, et [...] une approche compréhensive, culturelle et sociale des activités ludiques » (Zabban, 2012, p.145). C'est cette division qui sera mise en cause plus tard dans le débat entre ludologie et narratologie que nous aborderons plus loin.

Suite à ce premier moment bâti autour du concept de jeu entendu en un sens extensif et non numérique, se développeront deux courants qui vont marquer fortement les *game studies* : la narratologie et la ludologie. La narratologie émerge au courant des années 1960 à partir des études littéraires anglo-saxonnes et de la sémiologie, et des développements de l'étude fonctionnelle des récits en marge d'approches classiques, pour s'intéresser aux nouvelles mises en scène de la fiction à travers l'informatique (Zabban, 2012). Cette approche considère le jeu vidéo comme texte et l'analyse comme objet fictionnel à travers les outils de la sémiologie. Mentionnons à titre d'exemple, les

études de Jannet Murray portant sur les potentiels de l'informatique à déployer une forme narrative ou de Brenda Laurel sur les interactions humain-machine et leur potentiel multisensoriel (Laurel, 1993 ; Murray, 1998). La ludologie quant à elle se développe au même moment, mais en parallèle de l'autonomisation de l'industrie vidéoludique souhaitant ainsi construire un champ d'études « [...] conciliable avec les préoccupations des concepteurs de jeux vidéo, et qui ne subisse pas la colonisation des études cinématographiques et littéraires [...] » (Zabban 2012, p.146). C'est ainsi que des chercheurs de l'Europe du Nord vont construire un champ d'études spécifiquement sur le jeu comme forme culturelle, cette dernière étant envisagée dans son rapport unique à la règle et à l'interactivité du jeu vidéo (Aarseth, 2003 ; Juul, 1998 ; Konzack, 2002). Dans les années 1990 à 2000, les *game studies* prennent progressivement de l'ampleur dans les milieux académiques en Amérique du Nord et se polarisent fortement suite à des débats où les courants de la narratologie et de la ludologie s'affrontent. À cet effet Zabban affirme que :

Le débat ludologie versus narratologie, qui a longtemps servi de grille de lecture à l'organisation des débats autour de la production scientifique des *game studies*, apparaît ainsi surtout comme à l'interface d'une volonté d'autonomisation du champ de recherche. Il est nourri par des discours qui insistent sur la singularité de leurs objets d'études vis-à-vis des médias, et qui pour cela focalisent leur intérêt sur cette notion de "caractère proprement vidéoludique." (Zabban, 2012, p.147)

La volonté d'autonomisation a ainsi poussé la ludologie à ériger de manière étanche la distinction entre une forme culturelle et une forme médiatique distinguant ainsi le jeu vidéo en tant que jeu au sens strict du jeu vidéo comme ensemble de pratiques médiatiques (représentation culturelle, publicité, construction du genre). Ceci a eu pour effet de laisser en marge les approches dont l'angle d'analyse était strictement médiatique (par exemple les analyses basées uniquement sur la critique de la représentation des femmes dans l'univers du jeu vidéo).

Chacune à leur manière, la narratologie et la ludologie se distancient dans leur vocabulaire du terme de média et tendent à considérer le jeu vidéo comme une forme culturelle. La ludologie en particulier refuse de parler de média et cherche à caractériser le jeu vidéo en opposition à ce dernier. La narratologie ne s'oppose pas *stricto sensu* au terme de média, mais envisage les formes culturelles comme plus englobantes (intégrant ainsi des dimensions médiatiques), leur permettant de considérer le jeu vidéo comme une forme renouvelée et informatique du texte.

Au fil des décennies qui ont suivi l'émergence de ces courants, la technologie (par exemple avec l'apparition des consoles connectées, ou encore les jeux massivement multijoueurs en ligne), connaît des développements considérables qui continuent de transformer le rapport entre l'individu et le jeu. Ceci va rendre le travail de définition de l'objet d'autant plus difficile. La population des joueurs va elle aussi se transformer au fil du temps, d'une population homogène et ciblée à un public large et très diversifié (dont un des éléments notoires est l'augmentation des femmes dans le monde du jeu vidéo), facteur qui contribuera également à complexifier le travail des chercheurs. D'ailleurs, le profil des chercheurs va lui-même évoluer, puisque les joueurs vont progressivement reprendre en main l'analyse des jeux vidéo, et tenter d'imposer une forme d'analyse basée sur l'expertise par le « *play* », de manière inductive, et non pas sur des catégories telles qu'elles sont traditionnellement constituées en milieu universitaire dans une perspective hypothético-déductive. Nous verrons plus loin la forme que cette expertise prendra dans les travaux d'Aarseth et Konsack.

Les *game studies* constituent donc un champ qui se situe historiquement à l'intersection de différentes disciplines et approches (psychologie, sociologie, histoire, communication, anthropologie, ludologie, *play studies*, *cultural studies*). De l'étude du jeu comme concept essentiel, à la compréhension du comportement humain, à la conception du jeu comme forme culturelle en passant par la réappropriation de notions ancrées en littérature (ici l'étude du jeu vidéo comme récit), les *game studies* se déploient en intégrant des théories, méthodes et analyses formant un tout plutôt éclaté. Cette logique de constitution doit être comprise comme une caractéristique principale du champ et peut être analysée à la fois comme force et comme faiblesse dans la mesure où cette hétérogénéité permet d'aller explorer de nombreux horizons afin d'y puiser des outils pour analyser un objet nouveau et complexe qui remet en cause certaines partitions disciplinaires très ancrées (littérature et numérique, domaine ludique et domaine industriel, etc.) ; elle révèle cependant au regard de certains observateurs des lacunes méthodologiques ou encore de fondements théoriques rattachés à une littérature précise (Crawford, 2009). De même, la concomitance de différentes formes d'expertises, situées dans plusieurs champs académiques et extra académiques, tels que les joueurs eux-mêmes, et les experts du monde industriel (qui parfois se confondent), entraîne une prise en compte de nombreux aspects très concrets liés à l'expérience des joueurs. Par contre, ceci provoque également un rapport complexe entre le champ d'études et son objet, notamment en matière de prise en compte des rapports de pouvoir qui peuvent s'exercer dans la sphère du jeu vidéo, tant au niveau de sa production que de sa consommation.

## 2.2 Les trois dimensions du « défi » de la définition de l'objet jeu vidéo

Dans le cadre d'une culture de la convergence où les pratiques médiatiques se recourent et s'interdéterminent (Jenkins, 2006), plusieurs concepts dans le champ des nouveaux médias peinent à trouver une stabilité. Certains concepts trouvent une nouvelle

définition avec chaque nouvelle étude et semblent ainsi manquer d'ancrage dans des fondements théoriques (par exemple le concept de jeu est souvent fondé uniquement sur la définition de Huizinga datant de plus de 70 ans et celui de jeu vidéo construit sur cette base est laissé très flou et manque d'apports théoriques actuels). Ceci a pour effet de rendre difficile la construction d'un objet ou encore de cerner précisément la réalité que le concept tente de décrire. Notre revue de littérature nous a démontré que c'est particulièrement le cas du jeu vidéo. Considérant la nature dialogique d'un concept (Morin, 1990), il est plus ou moins attendu que la définition de celui-ci soit mise en débat, mettant ainsi en perspective une série de caractéristiques ayant pour but de stabiliser l'expression dans le langage. Au niveau académique, cette stabilisation est généralement considérée nécessaire même lorsqu'il s'agit d'imposer une signification, ayant ainsi pour effet de marginaliser les autres acceptions du terme. Conséquemment, chacun y va de son effort pour circonscrire l'objet « jeu vidéo » et le rendre clair et pertinent. Toutefois, les débats ainsi créés à partir de ces définitions sont souvent tranchés, cristallisant des positions sans nuance, comme le démontrent les travaux de Gonzalo Frasca (Frasca, 2014).

Le jeu vidéo, en tant que nouveau média, se voit ainsi aux prises avec cette instabilité conceptuelle. Comme le mentionne James Newman:

« First, videogames are seen as being a children's medium. This means that they are easily and readily denigrated as trivial – something that will be 'grown out of' – and demanding no investigation. Second, videogames have been considered mere trifles – low art – carrying none of the weight, gravitas or credibility of more traditional media. As a consequence, they have been unfavourably and unfairly, compared to respectable media like film and even parts of the videogames industry seem embarrassed about their business (see Sheff 1993: 1, for example) » (Newman, 2004, p.5)

Comme nous le verrons, beaucoup d'efforts ont été faits pour circonscrire le champ d'études du jeu vidéo et ce malgré les risques de le refermer sur lui-même. Cette dynamique interne au champ d'études du jeu vidéo a des impacts méthodologiques et épistémologiques sur ce qui est considéré comme faisant partie du phénomène à étudier. À titre d'exemple, certaines approches dites formalistes se refusent à faire l'analyse des aspects symboliques du jeu vidéo prétextant qu'ils sont secondaires, d'autres limitent leurs analyses au jeu vidéo « en soi »<sup>18</sup> arguant que celui-ci n'est pas un média et n'a donc pas à être analysé ainsi. Comment devons-nous étudier les rapports de détermination entre la culture du jeu vidéo, sa pratique et l'objet *jeu*? Comment déterminer ce que fait le joueur, à quoi il joue réellement, ce qui est construit par lui et ce qui est construit par le développeur? Doit-on considérer ces participants comme des consommateurs, comme une audience ou comme cocréateurs? Comment comprendre les rapports sociaux représentés et construits par les jeux vidéo en lien avec leurs environnements de production et leurs contextes sociaux plus largement?

Dans ce cadre, notre objectif est de clarifier certains éléments de définitions du jeu vidéo au regard des enjeux qu'il soulève dans le champ des *game studies*. Comme le proposent Galoway (2012) et Rueff entre autres, l'objectif est de déployer la construction sociale comprenant à la fois la construction identitaire en cause dans les jeux vidéo, la socialisation médiatisée par l'interface, le joueur, le jeu vidéo et la culture qui l'enveloppe. Toutefois, afin de mettre en place une approche sociologique et critique du jeu vidéo, c'est-à-dire commencer à articuler ces objets aux rapports de pouvoir et de domination qui les traversent, il faut tout d'abord construire un cadre théorique et méthodologique nous permettant de les concevoir et de les reconnaître comme tels.

---

<sup>18</sup> Terme utilisé dans la littérature pour désigner le jeu vidéo au sens strict, c'est-à-dire comme produits commerciaux dont la dimension symbolique ou représentative n'est pas prise en compte.

Nous allons ici présenter des interrogations portant sur certaines définitions du jeu vidéo. Pour chacune d'entre elles, nous évaluerons la capacité à exprimer la multiplicité et la complexité des rapports sociaux ainsi que les méthodes qu'on peut en déduire. Ceci nous permettra de nourrir une approche sociologique et critique du jeu vidéo qui vise à objectiver ces réalités complexes en un phénomène observable et compréhensible.

Dès le départ, l'expression « jeu vidéo », comme le mentionne Gary Crawford dans son livre *Video Gamers* (2012), est problématique puisqu'elle n'inclut pas d'emblée l'ensemble des phénomènes qu'elle désigne et porte ainsi une vision amalgamée donc simplifiée du champ scientifique. L'expression reste toutefois largement utilisée parce qu'elle s'enracine dans une culture populaire qui est tout autant à saisir par ailleurs.<sup>19</sup>

Dans ce sens, afin de tracer les limites actuelles de la littérature scientifique sur les réalités que recouvre le terme de jeu vidéo, nous avons investigué différentes définitions du « jeu vidéo ». En recoupant ces différentes conceptions, leurs postulats et l'impact sur les fondements théoriques des *game studies*, trois regards sur le concept de jeu vidéo ont émergé de notre lecture. Ce sont ces derniers, qui sont le produit de la synthèse effectué sur notre corpus, qui feront l'objet d'un traitement plus approfondi. Le premier, dont les deux autres découlent, pose le problème de la définition en des termes ontologiques, c'est-à-dire en relation à ce qui le différencie positivement ou négativement ou encore aux différentes modalités de son existence ou plus simplement à sa nature. Le deuxième pose plutôt la question de l'expérience esthétique du jeu vidéo et

---

<sup>19</sup> Dans le monde académique, quelques alternatives existent pour désigner soit uniquement les jeux sur console (*video games*), sur ordinateur (*computer games*) ou sur téléphone (*mobile games*) et certains font des amalgames de ces différentes plateformes avec des termes comme *digital games*. Aussi, l'industrie tend à utiliser d'autres termes comme *interactive digital software* (ESA). Malgré ces tentatives de précision de l'objet jeu vidéo, il n'en reste pas moins que, dans la plupart des cas, un préfixe ou un suffixe est simplement ajouté pour contextualiser, préservant au minimum le terme de jeu.

de ce à quoi on peut ou on devrait la rattacher comme expérience similaire. Le troisième interroge pour sa part la dimension éthique du jeu vidéo voulant le définir à la lumière de sa pratique et de son appropriation par le joueur.

### 2.2.1 Regard ontologique

Pour saisir ce qui sera ici abordé sous le terme de « regard ontologique », il nous semble nécessaire de remonter aux discours tenus dans les années 2000 sur le déclin de la télévision dans le contexte de la montée des nouveaux médias. Plusieurs acteurs du monde de la télévision durant cette période se sont prononcés sur la fin imminente de la celle-ci ; certains proclamant la mort du média, d'autres sa dissolution ou du moins son déclin prochain<sup>20</sup>. Selon Amanda Lotz, dans le contexte contemporain des nouveaux médias, trois types de bouleversements plus ou moins synchroniques (d'où la difficulté à les isoler puisqu'un semble toujours être la cause de l'autre et ce de manière circulaire) viennent interroger les discours ontologiques sur les médias. Tout d'abord, il y a un bouleversement des pratiques et des usages qui se conjugue ensuite dans un deuxième temps avec des changements dans les régulations, puis dans les pratiques commerciales. Ces changements sont poussés, dans un troisième temps, par l'arrivée de nouvelles technologies, dans ce cas principalement informatiques et numériques depuis les années 90-2000 (Lotz, 2007). Ces trois bouleversements construisent typiquement un nouveau rapport social aux médias et aux plateformes qui les supportent.

---

<sup>20</sup> Amanda Lotz, auteure du livre « Television will be revolutionized », reprend ces discours, pour montrer comment s'est articulé un discours sur l'ontologie de la télévision qui s'est avéré incapable de saisir certaines réalités du phénomène. Ce que cette anecdote nous apprend selon Lotz, c'est que déterminer les critères qui désignent l'essence d'un média pose aujourd'hui problème. (Lotz, 2007)

Dans l'exemple ci-haut mentionné, les différents bouleversements n'ont pas mis fin à la télévision, mais les caractéristiques que l'on croyait reliées aux heures d'écoute, à l'espace du salon, aux formats des émissions ont été remises en cause. Ce n'est donc plus comme meuble central du salon que la télévision existe, mais bien comme forme culturelle flexibilisée. Sa survie dépend aujourd'hui de sa capacité à se renouveler, mais aussi à inspirer et à faire transiter d'autres formes culturelles que celles qui la caractérisent traditionnellement.

Pour revenir au jeu vidéo, ce qu'il faut retenir ici, c'est que fixer sur l'objet des caractéristiques rigides qui s'appliqueraient indépendamment des différents jeux vidéo ne permet pas de manière adéquate de prendre en compte les rapides mutations qui caractérisent le média. Alexander Galoway dans son livre *The Interface Effect* (2012) pousse cette interprétation un peu plus loin. Pour lui, l'ordinateur, pièce maîtresse de la révolution des nouveaux médias, est une machine à simulation dont les potentialités n'ont de limite que le simulable. Ainsi définir les caractéristiques ontologiques d'un média qui dépend de l'ordinateur pour fonctionner, et dont les potentialités sont sans fin, est un effort en vain.

L'incidence du regard ontologique sur la définition du jeu vidéo peut donc être formulée ainsi : d'une part il a pour effet de fermer le champ d'études sur un certain nombre de phénomènes restreints et ainsi d'enlever toute performativité au concept et d'autre part de nous aveugler sur les mutations à venir et leur intermédialité (Galloway, 2006). Par exemple, si à une époque la définition du jeu vidéo avait exclu les jeux sur téléphone intelligent puisqu'ils s'éloignaient d'une certaine « essence » du jeu vidéo comme les jeux de tir à la première personne et parce que ces jeux étaient destinés à un public qui ne s'identifie pas à la culture du jeu vidéo, on aurait alors écarté ce qui, quelques années plus tard, allait devenir une des principales sources de revenu de l'industrie.

Néanmoins, à défaut de pouvoir sortir complètement du cadre de définition ontologique, la plupart des auteurs doivent tout de même travailler à partir de certains critères pour circonscrire leur objet. À titre d'exemple, Mathieu Triclot commence son livre *La philosophie des jeux vidéo* par un discours socratique dans lequel il survole les principaux problèmes de la définition du jeu vidéo : la distinction entre le jeu vidéo et le jeu, le programme ludique et les différentes formes du jeu vidéo en elles-mêmes (Triclot, 2011). À travers ce discours, il montre bien que la question est loin d'être simple et qu'aucune caractéristique ne peut être appliquée au jeu vidéo invariablement. Il en arrive à une formule relativement vague pour définir le jeu vidéo : « des expériences qui ont un air de famille » (Triclot, 2011, p.11). Ainsi le discours socratique sur l'essence du jeu vidéo s'épuise et laisse la place à l'expérience pour dicter sa définition. En somme, et bien que démontré ici à partir de quelques auteurs clés seulement, le regard ontologique du jeu vidéo se heurte à la multiplicité du jeu vidéo et ses mutations tant au niveau de sa production que de sa réception. Il doit donc aller puiser dans l'expérience du joueur afin de retrouver un ancrage théorique, et c'est précisément ce qui nous amène vers le second regard.

### 2.2.2 Regard esthétique

Le deuxième regard qui émerge de la littérature des *game studies* porte sur la dimension esthétique de l'expérience pour définir le jeu vidéo. Celui-ci met en cause le problème de l'herméneutique, c'est-à-dire de l'interprétation du monde et de son expérience, dans le cadre de l'interaction humain-machine. Ici, la définition du jeu vidéo comme forme d'art versus comme divertissement rencontre de manière problématique les méthodes de la littérature et celle des formalistes. On peut résumer la problématique qui oppose ces méthodes avec la question suivante : lorsque l'on interprète ce qui se passe dans l'expérience d'un jeu vidéo, sommes-nous dans une expérience similaire à celle

d'un roman ou du cinéma ou les règles du jeu et l'interactivité mise en forme par le code informatique donnent-elles naissance à une forme hybride ou nouvelle et sans précédent? Les caractéristiques de l'expérience du jeu vidéo sont-elles réellement si différentes, comme le prétend la ludologie, que nous devons considérer l'ensemble des formes culturelles d'un côté et de l'autre celle du jeu vidéo? Autrement dit, est-il légitime épistémologiquement de situer l'expérience du jeu vidéo en tant qu'expérience unique et dissociable de l'expérience d'un média?

C'est dans le cas du jeu vidéo comme nouvelle forme culturelle qu'apparaît pour nous un problème de définition fondamental. Ceci provient du fait qu'en général, le courant ludologique formaliste adoptant cette position a recours principalement ou uniquement aux caractéristiques formelles du jeu vidéo pour le définir. La définition formaliste du jeu vidéo s'ancre dans l'idée que l'expérience du jeu ne se fonde pas en soi sur la narrativité comme pour le cinéma ou le roman, mais bien sur une forme d'apprentissages ou de décodage des règles qui est une expérience herméneutique unique (Bogost, 2006). L'unicité de cette expérience amène le courant formaliste à déclarer certains éléments du jeu vidéo comme non nécessaires à sa compréhension et à son étude. C'est grâce à la réduction de l'expérience du jeu vidéo à son aspect formel et observable, par exemple la compréhension des règles du jeu tel qu'elles se dévoilent au cours de la session de jeu, que l'approche formaliste évacue ce qui se déroule derrière l'écran, c'est-à-dire ce qui dépasse le rapport entre le jeu et le joueur soit les dimensions politiques et culturelles et donc sociales de la pratique qui s'y rattache. En se détachant ainsi de ces dimensions pour nous fondamentales de l'analyse esthétique du jeu vidéo, on peut ainsi produire une « critique » d'un jeu qui soit entièrement focalisée sur les éléments seuls du *gameplay*, dans ce cadre conçu comme essence de l'expérience. Ce genre de définition trouve écho dans les besoins de l'industrie qui par ailleurs la renforce. Comme nous le verrons au cours des chapitres suivants, l'industrie du jeu vidéo

profite d'une telle définition qui dissocie le jeu vidéo de toute pratique sociale problématique comme par exemple le harcèlement en ligne.

Ce qui rend l'équation encore plus complexe est le fait que les formes ludiques cristallisées dans le jeu vidéo sont maintenant exportées dans d'autres interactions humain-machine de la vie quotidienne avec tout le bagage idéologique qui leur est rattachées. On pense entre autres aux implications de ludification du travail tel que l'a décrit Enric Llagostera. Pour lui, la ludification est utilisée par les entreprises pour créer de la valeur à partir de sujets dont la motivation a été programmée par des systèmes de récompenses provenant du jeu vidéo (Llagostera, 2012). Ainsi, la différence entre la vie quotidienne et le jeu comme moment extra-quotidien peut devenir floue. On peut prendre pour exemple les méthodes de paiements de plus en plus ludiques, les « classes de personnages » utilisés comme techniques pédagogiques en contexte scolaire ou encore les applications ludiques de *dating* comme *Tinder*. La distance entre l'expérience d'une application ludique, d'un jeu vidéo ou de la littérature interactive créée par ce genre de définition, tend à masquer l'horizon commun que ces expériences partagent. Autrement dit, la normalisation de rapports sociaux sous un mode ludique, de même que la socialisation par le jeu vidéo sont des processus produits par les jeux vidéo et le développement de son industrie, mais qui échappent au champ d'études. À l'autre extrême, le jeu vidéo indépendant crée de véritables œuvres d'art souvent financées grâce à des modèles de cocréation à l'avant-garde. Certaines de ces œuvres vont même jusqu'à n'avoir quasiment aucun *gameplay* poussant encore une fois les limites de la définition<sup>21</sup>. Ces créations esthétiques ne sont pas non plus saisies par le champ ainsi structuré.

---

<sup>21</sup> Par exemple le jeu *Gone Home* : [https://en.wikipedia.org/wiki/Gone\\_Home](https://en.wikipedia.org/wiki/Gone_Home)

L'impact du regard esthétique sur la définition du jeu vidéo est de dresser des contours conceptuels basés sur l'unicité ou la non-unicité de l'expérience du jeu vidéo, et ainsi d'omettre les rapports sociaux qui donnent sens au jeu vidéo. La tentative qui consiste à essayer d'isoler l'expérience du jeu vidéo du contexte social dans laquelle la multiplicité du phénomène se révèle ne permet pas, en définitive, d'ancrer la recherche dans le contexte mouvant des nouveaux médias. Or cet ancrage est d'autant plus crucial si nous voulons être à même de comprendre l'évolution des pratiques du jeu vidéo.

### 2.2.3 Regard éthique

Le regard éthique est principalement centré sur la dimension ludique du jeu vidéo. La distinction entre les activités de la vie quotidienne et les activités spécifiquement définies comme actes de jouer constitue la ligne de fermeture principale des théories du *play*. En anglais, *play* et *game* sont deux mots différents qui distinguent en fait l'action de jouer du jeu en soi. En parallèle des *game studies* se sont développées les *play studies* qui étudient la dimension du jeu en général dans la société et dans son histoire (Sutton-Smith, 2001). Pour autant qu'on admette que le jeu vidéo peut être compris de la même manière que n'importe quel autre type de jeu, la dimension de *play* ajoute beaucoup de nuances à la définition du jeu vidéo, puisqu'elle le replace dans les pratiques sociales qui le constituent, mais aussi sur les limites de celles-ci et leur interaction avec le reste de la vie quotidienne. S'interroger sur la distinction entre *play* et *jeu* amène à réfléchir sur les contours de la pratique sociale du jeu vidéo et du sens qui lui s'est donné par les joueurs eux-mêmes.

L'enjeu de définition du jeu vidéo dans le cadre d'un regard éthique est de savoir si le *play* est un élément du *jeu* ou si le *jeu* est en fait une forme particulière du *play*. Par exemple, il est possible d'introduire une dimension ludique dans n'importe quelle tâche

quotidienne, sans que cette tâche soit pour autant un jeu, c'est-à-dire une forme prédéfinie avec des règles, ce qui nous indiquerait que le jeu est une forme particulière du *play*. Dans le sens inverse, certains jeux peuvent devenir du travail ou simplement perdre leur ludicité, nous indiquant plutôt que le *play* est un élément du jeu.

Au delà des questions soulevées par les notions de *play* et de *game* en égard avec la dimension ludique des jeux vidéo (*play studies*), deux autres concepts se sont fait centraux afin de comprendre l'objet sous l'angle de sa pratique ludique : celui de *magic circle* (cercle magique) de Huizinga et celui de *frame* (cadre) de Goffman. Le concept de cercle magique tente principalement de décrire un espace de jeu qui soit distinct de celui de la vie quotidienne, un espace où le jeu apparaît magiquement. Le concept de cercle magique permet uniquement de distinguer la différence de réalité entre ce qui se passe dans le jeu et ce qui se passe à l'extérieur (Crawford, 2012). Il ne donne cependant pas d'éléments permettant de réfléchir l'interaction entre les deux espaces, celui du jeu et celui extérieur, seulement d'isoler la dimension du jeu et d'en comprendre la particularité. Le concept de cadre, pour sa part, nous vient d'Ervin Goffman et de l'approche interactionniste et est repris par le sociologue des *play studies* Gary Alan Fine (1983). Le concept de cadre est semblable à celui de cercle magique en ce sens qu'il permet de saisir une situation où les acteurs sont conscients de ce qui est unique à la situation et comprennent ce qui est en train de s'y dérouler, s'apparentant ainsi à une action à part du quotidien. Cependant, le cadre à la différence du cercle magique est perméable en ce sens qu'il ne constitue pas une barrière opaque entre la vie quotidienne et le jeu. Le cadre implique donc que le jeu est un moment à l'extérieur du quotidien, mais qui est en interaction avec lui et ce même dans les moments de non-jeu.

Si le cadre permet au final de définir le jeu vidéo comme moment où l'acteur donne sens à son action comme étant celle de jouer à un jeu vidéo, il pose quand même problème à d'autres niveaux. Pour Fine, il est possible de « glisser » entre les cadres (Fine,

2002). Ceci nous ramène au problème de distinguer le *play* dans le jeu. Prenons pour exemple le cas d'un groupe de personnes observant une vidéo d'un joueur professionnel jouant à un jeu vidéo. Pour le groupe, le sens donné à l'action du joueur est qu'il « joue » au jeu, mais pour le joueur cette tâche peut constituer un travail. Par exemple, certains joueurs professionnels font une carrière semblable à celle du monde du sport. Ainsi, pour celui qui regarde, ceci apparaît comme une situation de jeu, tandis que pour celui qui joue on sort du *cadre* du simple jeu pour y inclure la performance, la discipline et la rétribution, tels qu'ils existent dans le monde du travail, rendant ainsi la notion parfois extrêmement poreuse. Maude Bonenfant va plus loin en proposant que seuls les moments où le joueur s'approprie effectivement le jeu de manière positive puissent être considérés comme des moments de jeu (Bonenfant, 2010).

Goffman ne s'est pas intéressé à l'origine des *cadres*, ce qui pose d'une part le problème de l'historique de la construction du *cadre* et d'autre part des structures sociales et des rapports de pouvoir qui le constituent et permettent sa reproduction. Au final, si le *play* amène des notions intéressantes aux débats, elle ne règle en rien le problème de la spécificité du jeu vidéo au sens où elle ne permet d'en définir ni les caractéristiques intrinsèques dans une perspective ontologique que l'on a déjà qualifiée plus haut d'illusoire, ni d'étudier méthodiquement les rapports complexes entre la sphère du jeu (vidéo ou non) et son extérieur, à savoir la vie quotidienne dans son ensemble.

L'impact du regard éthique sur la définition du jeu vidéo est de gommer la distinction entre jeu et jeu vidéo puisque toutes deux sont opposées au quotidien et non distinguées l'une de l'autre. De ce point de vue, on peut définir, à partir d'une ethnographie, ce qu'est l'acte de jouer pour un groupe, mais on reste sans outils pour comprendre la spécificité de l'interaction humain-machine en cause dans le jeu vidéo et les rapports connexes qui se développent avec l'ensemble des différentes plate-formes numériques.

### 2.3 Conclusion

L'objectif de ce chapitre était de cartographier le champ des *game studies* et ainsi faire ressortir les aspects du champ qui sont problématiques pour l'étude de dimensions sociales du jeu vidéo et conséquemment pour le développement d'une approche sociologique et critique du jeu vidéo.

Ces approches, déterminantes historiquement pour la construction de l'objet « jeu vidéo », laissent dans l'ombre à notre avis des questionnements essentiels à la compréhension des dimensions politiques, historiques et sociales intrinsèques au jeu vidéo. Dans le premier regard, l'accent est mis sur des caractéristiques formelles selon lesquelles on peut distinguer la spécificité du jeu vidéo par rapport à d'autres médias comme les règles ou l'interactivité. Toutefois, ces définitions comportent un angle mort au regard des pratiques sociales émergentes et des mutations à venir. Dans le deuxième regard, il s'agit plutôt de pointer les différences ou les ressemblances dans le type d'expérience herméneutique vécue par le joueur afin de la qualifier, par exemple, comme processus d'apprentissage/décodage ou comme récit narratif. Ici encore on constate un problème lié à la volonté d'isoler le jeu vidéo dans son particularisme par rapport au reste des pratiques sociales, ce qui entraîne une faiblesse conceptuelle due entre autres au rejet du statut du média. Pour finir, un troisième type de définition se centre sur le sens donné aux pratiques par les joueurs et dans laquelle la définition du jeu vidéo réside dans ses éléments ludiques ou extraquotidiens. Néanmoins, ce regard ne reconnaît pas de spécificité à l'interaction humain-machine et gomme ainsi la virtualité essentielle à l'appréhension du jeu vidéo.

De manière générale, nous avons cherché à savoir de quelle façon la recherche scientifique a compris le jeu vidéo, mais ceci spécifiquement en ce qui a trait à ses enjeux politiques et sociaux. Nous explorerons dans la suite de cette littérature critique le jeu

vidéo comme objet d'étude des *game studies* en rapport à une approche sociologie et critique du jeu vidéo. Nous mettrons donc en rapport le jeu vidéo comme forme culturelle esthétique dont les caractéristiques ontologiques sont tirées de la ludicité à son analyse en tant que phénomène pleinement social. Nous pourrions ainsi faire le pont entre les dimensions problématiques inhérentes au jeu vidéo et son analyse en tant que média.

## CHAPITRE III

### L'IMPACT HISTORIQUE DE LA LUDOLOGIE SUR L'INTÉGRATION DES SCIENCES SOCIALES À L'ANALYSE DU JEU VIDÉO

Le premier objectif de ce chapitre est d'interroger le corpus qui constitue le champ et qui a été présenté en chapitre II pour en faire ressortir les développements théoriques structurant le champ. Nous verrons qu'une part de ces développements a contribué à « refermer » le champ d'études du jeu vidéo aux approches sociologiques et critiques. Le deuxième objectif est de synthétiser les différentes critiques adressées aux *game studies* pour justifier la pertinence d'une approche sociologique et critique du jeu vidéo, celle-ci étant particulièrement pertinente au regard des enjeux problématiques de l'univers du jeu vidéo que nous aborderons par la suite.

Plus concrètement, il s'agit ici de démontrer l'impact du débat entre narratologie et ludologie sur le champ d'études. Nous allons donc procéder à l'analyse du formalisme ludologique uniquement dans l'intérêt d'en relever les principaux éléments théoriques problématiques et ensuite brièvement considérer la réponse que celui-ci a trouvée dans l'approche narratologique. En terminant, nous ferons le point sur l'état actuel du champ et présenterons les critiques existantes des *game studies*.

#### 3.1 Narratologie et ludologie: deux approches antagonistes constitutives du champ

Le champ des *game studies* s'est structuré autour de deux positionnements principaux que soutiennent une majorité d'auteurs (Bogost, 2008 ; Crawford, 2009 ; Frasca, 2014 ; Newman, 2004 ; Rueff, 2008 ; Zabban, 2012 ; Zimmerman, 2012), avec d'un côté les narratologues et de l'autre les ludologues. Si ce débat a largement polarisé les *game studies*, il a également grandement structuré le champ (Zabban, 2012). Rueff explique

que le point de départ de la problématique des *game studies* est toujours de savoir « quelle approche théorique les chercheurs doivent-ils adopter pour étudier avec pertinence les jeux vidéo? » (Rueff, 2008). Chaque approche possède son propre postulat comme il en a été question dans le premier chapitre ; d'une part on dit que le jeu vidéo est un objet unique qui mérite sa propre discipline, et, d'une autre, on le rattache à une étude des médias plus générique pour expliquer ses origines. Certains auteurs ont fondé la prétention à l'unicité du jeu vidéo comme ensemble distinct des autres formes narratives, en se basant sur des textes fondamentaux comme celui de Huizinga mentionné plus haut (Huizinga, 1998). D'autres vont plutôt voir dans le jeu vidéo l'extension de formes déjà existantes, interprétant celui-ci comme une forme plus ou moins interactive de littérature ou de cinéma (Bittanti, 2001 ; Harrigan et Wardrip-Fruin, 2010). Ces deux approches ont polarisé le champ, mais c'est l'approche formaliste de la ludologie qui nous intéresse principalement puisque c'est elle qui est à l'origine de la dynamique que nous souhaitons critiquer dans l'édification du champ.

### 3.1.1 L'approche ludologique : les limites d'une méthode d'analyse strictement esthétique et la question de la primauté du *gameplay* sur le symbolique.

Dans cette section, nous examinerons de plus près un des socles méthodologiques de la ludologie, le courant formaliste, et en quoi celui-ci exclut concrètement les dimensions sociales ou culturelles du jeu vidéo. Pour ce faire, nous avons retenu les deux auteurs les plus cités et les plus centraux de ce courant. Nous présenterons donc la méthodologie d'Espen Aarseth et Lars Konsack, afin de tracer un portrait des *game studies* à partir de leur vision dominante. Ces deux auteurs sont cités dans la majorité des œuvres en ludologie et leur travail méthodologique l'est souvent comme base pour de nombreux travaux à travers le champ. Notre objectif est de mettre en lumière leur méthode d'analyse du jeu vidéo fondé sur les dimensions esthétiques et d'en révéler les failles épistémologiques.

Selon Espen Aarseth, l'étude de l'esthétique des jeux a été longtemps ignorée puisque le jeu était considéré par les élites esthétiques et théoriques qui étudient ou critiquent les médias, comme un objet trivial au contraire de la littérature et la musique par exemple, objets considérés historiquement comme nobles (Aarseth, 2003). Effectivement, Aarseth considère que dans le passé les jeux n'ont que très rarement été étudiés pour eux-mêmes et presque toujours comme éléments d'un objet d'étude qui n'est pas le jeu. Cependant, le jeu numérique a progressivement pris une forme hautement visuelle et développe une esthétique qui lui est propre, le rapprochant clairement d'une forme d'art. Cette composante visuelle et les efforts faits par certains développeurs pour penser leurs jeux comme des oeuvres concentrent alors l'attention de la recherche sur l'objet jeu vidéo en tant que forme symbolique et esthétique. Toujours selon Aarseth, cette nouveauté de l'esthétique des jeux vidéo crée cependant un angle mort par rapport aux théories précédentes, puisqu'elle le prend en compte en tant qu'« œuvre » et non pas comme « jeu », ce qui représente selon lui une absence de rigueur méthodologique étant donné que le concept d'œuvre ne donne pas d'outils pour comprendre l'interaction ludique unique au jeu vidéo. Il tente ainsi de régler ce problème en développant sa propre méthode d'analyse de l'esthétique des jeux fondés sur l'acte de jouer, considéré ici comme un acte empirique, et ce en dehors d'un cadre théorique souhaitant ainsi se distancier des approches théoriques des autres médias. Aarseth explicite ce qu'il vise avec cette démarche:

« It is a method rather than a theory, since the approach is empirical, and not limited to any particular theoretical result or model. It should also become clear that the method is not without problems, whose severity might be relative to the individual researcher and their resources. [...] Any theoretical approach to game aesthetics implies a methodology of play, which, if not declared, becomes suspect. » (Aarseth, 2003, p.1)

Il nous invite ainsi à construire l'étude du jeu « en-soi » comme discipline à part entière. En ce sens, Aarseth comme Lars Konsack que nous verrons plus loin, propose une telle

approche structurée par 7 niveaux d'analyse (*hardware, program code, functionality, game play, meaning, referentiality, and socio-culture*). L'analyse des trois premiers niveaux, plutôt liés à l'espace virtuel, reste principalement centrée sur le support matériel du jeu sans jamais que ce dernier soit analysé en tant que tel, comme si l'on décrivait la texture du bois des pièces d'un jeu d'échecs sans en expliquer les règles. Le quatrième niveau, celui du *gameplay*, traite des règles du jeu directement. Dans cette portion, il nous conseille de nous tourner vers la ludologie pour trouver les concepts nous permettant de décrire ce niveau (Aarseth, 2005)<sup>22</sup>. Dans le cinquième niveau, il nous suggère cette fois la sémiotique pour comprendre le sens (*meaning*) des signes dans le jeu. Le sixième niveau, quant à lui, replace le jeu dans son paysage culturel. Konsack le divise en deux interactions, la référence aux autres médias et la référence aux différents genres à l'intérieur d'un même média. Finalement, le dernier niveau d'analyse, le niveau socio-culturel du jeu, regarde principalement la dimension du terrain de jeu. Konsack affirme que ce niveau a pour but non seulement de décrire les relations entre le joueur et le jeu, mais aussi entre tous les participants du jeu et entre le terrain de jeu et le reste du monde (Konsack, 2002). Aarseth affirme que ces niveaux d'analyse doivent être mis en commun pour procéder d'une analyse complète, mais qu'ils peuvent bien sûr être également analysés séparément. Il voit une grande force dans ce modèle qui permet à la fois d'aller en profondeur, mais aussi de rappeler la multiplicité et la complexité des facettes d'un jeu. Cependant, pour lui l'ensemble de ces facettes n'est que rarement utile dans l'analyse d'un jeu. La plupart du temps, nous dit Aarseth, une étude peut se contenter d'une focale restreinte dans la mesure où ce qui dicte la pertinence de l'analyse d'un jeu est toujours le motif de la recherche déterminée par le chercheur au cours de son processus d'analyse (Aarseth, 2003). Ainsi dans cette vision, il est tout à fait correct d'analyser un jeu vidéo sous une seule dimension en faisant abstraction des autres : on pourrait par

---

<sup>22</sup> Pour un exemple d'analyse de jeu consulter le texte : <http://dl.ifip.org/db/conf/iwec/icec2005/Aarseth05.pdf>

exemple analyser un jeu uniquement au regard de la taille de la poitrine de Lara Croft, ce qui a d'ailleurs été réalisé (McDonnell, 2015). De manière moins caricaturale, l'exemple d'analyse de *Morrowind* par Aarseth sous l'angle unique du rapport à la triche représente également cette vision (*Idem.*). Le problème inhérent à cette vision, à part du regard sociologique que nous cherchons à construire pour comprendre le jeu vidéo, est qu'elle se permet d'occulter les enjeux politiques, culturels et sociaux liés aux objets qu'elle choisit pourtant de traiter. Or l'approche que nous voulons construire a justement pour but de révéler les dynamiques de pouvoir qui restent dans l'ombre. En effet, il s'agit pour nous au contraire de rendre la dimension sociale et critique du jeu vidéo transversale à toute analyse.

Sur la définition du jeu vidéo en particulier, Aarseth évoque le problème de la multiplicité des genres qui complexifie l'analyse des jeux vidéo lorsqu'on ne veut pas s'encombrer d'une définition ontologique. Pour saisir cette multiplicité, il utilise le concept d'environnements virtuels, une catégorie dans laquelle on peut inclure l'ensemble des jeux vidéo. Ces environnements virtuels sont composés de trois dimensions : *gameplay*, *game-structure*, *game-world* et chacune, dans les travaux d'Aarseth, peut faire l'objet d'une ou plusieurs disciplines. Le *gameplay* qui concerne les actions du joueur, les stratégies et les motivations, serait étudié par la sociologie, l'ethnographie et la psychologie. Le *game-structure* qui concerne les règles du jeu ou de la simulation serait étudiée par le *game design*, le marketing, le droit, et l'informatique. Finalement, le *game-world*, qui concerne le contenu fictionnel, le *level design* et les textures appartiendrait au monde de l'Art, de l'histoire, des *cultural studies*, des *media studies* et de l'économie. Cette partition est évidemment sujette à caution, dans la mesure où l'on se demande quels sont les critères de répartition qui poussent Aarseth à séparer la sociologie de l'économie ou encore l'ethnographie et les *cultural studies*. Selon le motif de la recherche, une de ces dimensions sera traitée par l'une de ces disciplines. Cependant, Aarseth se positionne contre cette approche disciplinaire puisqu'elle rendrait inapte à

faire des observations sur le jeu vidéo en général. C'est ici qu'on retrouve la thèse forte que seul le joueur/chercheur imprégné de la culture du jeu vidéo peut réellement faire les agencements nécessaires entre ces dimensions (*gameplay*, *game-structure*, *game world*).

Les principales méthodes pour se saisir de ces dimensions sur le terrain sont ainsi pour Aarseth :

« Firstly, we can study the design, rules and mechanics of the game, insofar as these are available to us, e.g. by talking to the developers of the game. Secondly, we can observe others play, or read their reports and reviews, and hope that their knowledge is representative and their play competent. Thirdly, we can play the game ourselves. While all methods are valid, the third way is clearly the best, especially if combined or reinforced by the other two. » (Aarseth, 2003, p.3)

Dans cette optique, encore une fois, seul le joueur/chercheur, ou une personne ayant acquis une expérience du jeu, a la possibilité d'étudier adéquatement le jeu. Aarseth pousse son argument jusqu'à référer à la typologie des joueurs de Bartle pour exprimer la nécessité du joueur/chercheur à connaître son type de joueur et ainsi connaître ces biais (Bartle, 2005). Il divise ainsi les analystes de jeu non-joueurs en deux catégories, ceux qui ne sont pas des joueurs et qui parlent donc de jeux auxquels ils n'ont pas joué et ceux qui s'identifient à l'identité de gamer, mais qui n'ont pas pratiqué le jeu sur lequel porte leur analyse ponctuelle. Aarseth accorde certes de l'importance aux sources d'information qui proviennent d'ailleurs et les considère même cruciales dans le cas de

jeux en ligne, pour autant que ces sources d'informations soient données par des joueurs<sup>23</sup>.

Aarseth reconnaît toutefois la possibilité d'une analyse qui ne passerait pas par le jeu. Néanmoins, cette concession est de faible ampleur dans la mesure où, pour lui, la pratique du jeu reste la source principale de toute forme d'analyse. S'il est certainement intéressant pour un chercheur d'avoir une certaine pratique de l'objet qu'il étudie afin d'avoir conscience de ce qu'est l'expérience que vit le joueur, le fait de baser l'entière légitimité et la validité de l'analyse sur cette expérience pose certains problèmes, dont le principal consiste à dénigrer toute analyse qui prendrait ses distances avec les logiques internes du jeu lui-même. En effet, si c'est l'expérience du joueur qui garantit seule la qualité de l'analyse du jeu, on peut alors redouter que celle-ci se contente d'être une description de l'expérience dénuée de toute distance critique autre que celle qui est liée au *gameplay*. Or si ce type d'analyse est essentielle à plusieurs acteurs majeurs du champ des jeux vidéo (en particulier l'industrie dont l'internalisation des critiques possibles faites par les communautés de joueurs est devenue une phase du test des jeux dont on a un exemple avec le lancement des versions bêta), il ne peut prétendre constituer à lui seul le champ des *game studies*, dont les prétentions académiques impliquent nécessairement et absolument un besoin de distance critique par rapport à l'objet étudié, et donc l'application à l'objet de questionnements pouvant provenir de sources externes (autres disciplines académiques notamment, mais également plus généralement d'autres champs tels que l'étude des rapports de pouvoir).

---

<sup>23</sup> Nous verrons à quel point s'identifier à l'identité de *gamer* pose problème non seulement en termes de recherche scientifique, mais aussi en termes de rapports de domination patriarcale.

À titre d'illustration de ce propos, on peut notamment voir qu'Aarseth compare l'analyse scientifique d'un média à celle du jeu vidéo ainsi :

« Game analysis is not just a critical/theoretical practice; gamers do it all the time. [...] While the interpretation of a literary or filmatic work will require certain analytical skills, the game requires analysis practiced as performance, with direct feedback from the system. This is a dynamic, real-time hermeneutics that lacks a corresponding structure in film or literature. Reading a book or viewing a film does not provide direct feedback, in the sense that our performance is evaluated in real time. As Markku Eskelinen (2001) has pointed out, “in art we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure.” Our understanding of books or films, in the form of an essay or paper, might be evaluated externally by our peers or teachers. But to show that we understand a game, all we have to do is to play it well. » (Aarseth, 2003, p.5)

Plus encore, il décrit ainsi comment les sources d'information en dehors du champ devraient être traitées :

« Importing and applying theories from outside fields such as literature or art history can be valuable, but not always and necessarily; and often non-theoretical, critical observations can contribute more to the field than a learned but theory-centered discussion. The question to ask here is, does the theory tell us something new about games, or is it discussed merely to be self-confirmed? » (Aarseth, 2003, p.7)

En termes récapitulatifs, deux éléments posent problème : premièrement, l'idée que toute analyse qui a pour objet et comme méthode autre chose que le jeu et l'acte de jouer ne prenne pas le jeu sérieusement, le traitant simplement comme un élément d'un autre objet, est largement problématique. Un média n'opère pas isolément ou seul dans un monde virtuel à part. Bien au contraire, les nouveaux médias sont la forme symbolique la plus interconnectée qu'il ait existé. Les individus ne font pas l'expérience du jeu dans une boîte noire où rien d'autre n'existe. Deuxièmement, un joueur se constitue

d'abord socialement en tant qu'individu en interaction avec de nombreux autres ensembles tels que les groupes sociaux, les cultures ou encore les systèmes normatifs et à travers des dimensions de genre, de sexe, de classes, de races et ces dimensions teintant tout autant l'expérience d'un média que notre capacité de l'analyser. Par exemple, un non-joueur de couleur ne pourrait-il pas avoir une meilleure capacité à identifier des dimensions racistes d'un jeu qu'il observe qu'un joueur blanc qui y joue? Dans ce sens, l'analyse ou la critique esthétique du jeu, qui nous est maintenant possible à travers le jeu vidéo, ne doit-elle pas renvoyer aux problématiques esthétiques des autres médias? L'analyse de l'ensemble des éléments symboliques qui se recoupent dans le jeu vidéo est une tâche énorme qui ne peut pas toujours être confinée dans l'espace disponible, et c'est pourquoi la recherche qui prend pour objet, par exemple, les relations de genre dans la culture des jeux vidéo est aussi nécessaire que l'analyse directe des dimensions sur lesquels Aarseth nous informe (gameplay, game-structure, game-world) par exemple.

Dans la même perspective, Lars Konsack, quant à lui, prend pour point de départ une description du jeu en deux dimensions : l'espace virtuel et le terrain de jeu (Konsack, 2002). En reprenant l'exemple du jeu d'échecs de Konsack, on peut définir ainsi ces notions: les aspects intrinsèquement reliés au jeu constituent l'espace virtuel (pièces du jeu) tandis que l'endroit où se situe le jeu constitue le terrain de jeu (l'espace, les joueurs). Ces deux dimensions quoique devant être selon lui tout de même traitées séparément sont nécessairement reliées comme les deux côtés d'une même pièce. Il insiste au passage sur le fait que le joueur n'a pas besoin de comprendre la narrativité dans un jeu et qu'elle est superficielle vis-à-vis du jeu en lui-même, bien qu'elles permettent de le mettre en perspective :

« All the semantic meanings of the game are secondary to the gameplay's primary ludologic structure. [...] The signs conveying meaning are indeed

superficial, but still they help in putting the game into perspective. »  
 (Konsack, 2002, p.95)

Bien que sa théorie reste largement centrée sur l'analyse de l'action du joueur, il affirme qu'il convient d'observer les groupes ciblés par le jeu en termes d'âge, de genre et de statut social. Néanmoins selon lui, si plusieurs jeux ont été analysés en termes socio-culturels, rarement ces perspectives ont été à même de considérer le jeu comme artéfact culturel pour ses qualités esthétiques en elle-même. Pour ce faire, il faut selon lui toujours comprendre la réelle « nature » du jeu, de l'activité de jouer et de la culture. Sur ce point Konsack se réfère à la théorie de Huizinga. Il lui emprunte l'idée selon laquelle l'activité de jouer et le jeu sont à l'origine même de la culture. Il ne s'agirait donc pas de comprendre le jeu comme élément particulier de la culture, mais bien comme son origine ou à tout le moins comme une dimension constitutive.

Si la perspective est ouverte aux dimensions sociales, Konsack ne précise pas comment ses différents niveaux d'analyse (*hardware, program code, functionality, game play, meaning, referentiality, and socio-culture*) entrent en interaction les uns avec les autres. C'est donc au plan méthodologique qu'une zone d'ombre se dessine. De plus, dans l'exemple qu'il donne les niveaux traitant du sens, de la référence ou de la culture restent d'une superficialité frappante. Si on conçoit que tout travail académique comporte des limites dictées tant par la méthodologie choisie que par les conditions matérielles de production dont dispose le chercheur, la structure même de ces niveaux d'analyse révèle une faible considération pour les déterminismes sociaux et les éléments critiques. Si les trois premiers niveaux servent uniquement à décrire les aspects matériels du jeu, le niveau socioculturel est articulé dans sa méthode de sorte qu'il prenne en charge à lui seul l'ensemble des rapports possibles entre le jeu, le joueur et le reste du monde. Ainsi, le niveau socioculturel tel que présenté produit un effet réducteur sur la complexité des pratiques sociales du jeu vidéo, les faisant apparaître comme un élément dont l'analyse

n'est aussi pas complexe que l'analyse du *hardware* ou du code informatique. Or, l'interaction entre le joueur et l'ensemble du monde, autant virtuel que réel, présente de multiples facettes qui ne peuvent être réduites à un seul niveau d'analyse (social, culturel, politique, historique, psychologique, ethnique...).

Comme dernier élément de sa méthode Konsack, traite de la dimension critique. Cependant, dans sa conception des choses comme celle d'Aarseth, la « critique » a pour unique but de développer de meilleurs jeux :

« By using this method of analysis to study computer games, we may get a better understanding of how they work – and hopefully this may even help making better computer game designs. » (Konsack, 2002, p.98)

Chez Arseth et Konsack, la critique n'a de place que dans l'optique d'une amélioration du *design* et ne considère ainsi ni les environnements ni le contexte dans lesquels le jeu est produit et reçu. Par exemple, l'amélioration du *design* de *Candy Crush* a pour but de développer des comportements compulsifs qui ont été démontrés comme problématiques par les travaux de Cheng Chen (Chen, 2014). Or, comme on l'a déjà mentionné, le refus de toute extériorité de la critique dans l'approche d'Aarseth et de Konsack présente une impasse théorique, surtout dans les cas où la compréhension ou l'étude du jeu vidéo se veut sociale et critique. C'est dans ce sens que cette collusion nous semble problématique et qu'il est donc important de pointer les limites de cette approche qui domine et polarise le champ en plus d'orienter le champ d'études directement à la remorque des visées industrielles du jeu vidéo.

Bien que cette approche révèle des dimensions d'analyse intéressante et pertinente du jeu, au final, c'est son refus de mettre celles-ci en rapport avec les dimensions culturelles et sociales du jeu vidéo qui la rend problématique à nos yeux. Nous y voyons

ainsi la cause du problème principal de la constitution historique du champ des *game studies*, celui d'une attitude acritique où l'on rejette les analyses socioculturelles comme étant impertinentes, laissant à l'industrie la possibilité de continuer à fermer les yeux sur les problèmes qu'elle devrait affronter, notamment au regard des relations de pouvoir et de dominations qu'elle contribue à perpétuer, voire qu'elle alimente.

### 3.1.2 La narratologie contre-attaque

Le postulat de départ des narratologues est que non seulement les jeux vidéo comportent des éléments narratifs, mais le sujet/consommateur/joueur est aussi construit par de multiples structures narratives tout au long de sa vie. Depuis les contes pour enfants jusqu'aux industries télévisuelles et cinématographiques, à la bande dessinée et aux mangas, le tout étant baigné par des publicités, l'univers médiatique nous apprend à anticiper une introduction, des péripéties et un dénouement. En d'autres termes, nous sommes socialisés entre autres par des structures narratives dominant ou traversant divers médias et aussi divers champs du social. Pour la narratologie, il est donc toujours aussi pertinent d'analyser les jeux vidéo selon ce cadre narratif ancestral. La polarisation de cette approche avec la ludologie s'est atténuée au cours des dernières années, se rapprochant d'un juste milieu comme le montrent notamment les travaux de Jenkins et Newman (Jenkins, 2004; Newman, 2004), mais le cœur du débat sur l'essence du jeu vidéo et l'intégration nécessaire ou non de dimensions sociales et culturelles dans les analyses semble ne pas avoir été résolu, comme en témoigne l'essai d'une des plus éminentes représentantes de la narratologie, Janet H. Murray.

Ainsi, Murray, dans son essai *Last word on ludology v narratology*, explique que, de son point de vue, la ludologie repose principalement en deux présupposés, un idéologique et l'autre méthodologique (Murray, 2005). Le présupposé idéologique se définit

par l'essentialisation du jeu (*game essentialism*), la réduction du jeu à son essence, à ses aspects formels abstraits; qui privilégie la forme aux dépens du contenu. Cet essentialisme est poussé selon elle à un niveau où les ludologues sont prêts, bien qu'ils reconnaissent des éléments narratifs au jeu, à faire fi d'éléments tels que le sentiment d'immersion, la représentation de violence ou de la sexualité, l'aspect performatif du *gameplay*, et même l'expérience personnelle de la victoire ou de la défaite dans leurs analyses. Le second présupposé, celui méthodologique, qu'elle nomme formalisme des jeux vidéo (*computer game formalism*), cherche plutôt à construire une description à partir des propriétés formelles du jeu, par exemple le type d'action que doit effectuer un joueur, afin de les comparer et de classer les différents types de jeux vidéo (*FPS, platformer, adventure*). Cet assemblage de l'essentialisation et du formalisme des jeux vidéo que constitue la ludologie a eu un impact très grand sur les *game studies* du fait de ces contributions qui ont apporté un nouveau souffle à un champ en perte de vitesse dans les années 2000 (Murray, 2005). Cependant, pour Murray, malgré le regain que la ludologie a apporté au champ dans son ensemble, la ludologie s'est en quelque sorte rebellée contre la narratologie pour créer sa propre approche et dans cette rébellion s'est fait jour une forme de contre-identification poussant progressivement la ludologie dans l'excès ou dans le repli sur elle-même au point de refuser toute influence extérieure, et parfois même toute forme de critique à l'encontre de sa démarche et de ses résultats. Zabban note elle aussi le repli excessif de la ludologie sur leur façon de circonscrire l'objet d'étude qu'est le jeu vidéo. Pour elle, la cause de ce repli se situe dans des problèmes d'ordre théorique. Par exemple, dans le fait que le champ continue d'osciller entre « [...] considérer le jeu comme une pure expression humaine ou comme le vecteur d'autres intentions, ou encore s'il faut ou non circonscrire le jeu comme un domaine "à part" du monde social. » (Zabban, 2012). La narratologie a donc rétorqué aux auteurs de la ludologie voulant faire de l'étude du jeu vidéo une étude de ses caractéristiques formelles, que leur méthode fermait l'analyse du jeu vidéo à des éléments essentiels et

ce dans un excès de contre-identification à des discours et des méthodes ne provenant pas directement du champ d'études du jeu vidéo.

### 3.1.3 La résolution du conflit ou un champ de moins en moins polarisé

Le débat entre narratologie et ludologie a continué d'évoluer au cours des années et plusieurs chercheurs ont cherché à s'emparer, au moins partiellement des problèmes sus-nommés. Gonzalo Frasca (Frasca, 2003) finira par dénoncer la construction *a posteriori* de l'antagonisme entre les deux orientations de recherche, fondée selon lui plutôt sur des incompréhensions que de réels problèmes théoriques. Par exemple, selon Frasca, lorsque Aarseth parle d'une « colonisation du champ », il faut l'interpréter à l'aune de la tentative qu'il déploie pour constituer et consolider une discipline encore en construction et en grand besoin de légitimation. Si, pour les *game studies*, ce débat fut finalement productif puisque plusieurs ponts ont été en définitive jetés d'un côté comme de l'autre, pour nous, il constitue la racine d'un problème plus profond, celui d'un champ d'études qui se réclame seul apte à étudier les jeux vidéo de façon pertinente. Dans sa volonté de défendre la spécificité du jeu vidéo, les *game studies* ont tenté de s'autonomiser, mais cette volonté se heurte à d'autres dynamiques animant le champ qui semblent aller dans un sens contraire. Les jeux vidéo font aujourd'hui partie des médias les plus interconnectés où la coopération des champs disciplinaires est d'autant plus nécessaire. On doit alors interroger les conséquences de la tentative d'instituer un champ d'études uniquement basé sur la dimension ludique et notamment sur le risque qui tend à discréditer l'intervention d'analyse en termes culturels et sociaux.

La définition du jeu vidéo comme dispositif technique qui classe le jeu numérique comme étant comparable à n'importe quel autre jeu, tout en étant distinct de la littérature ou du cinéma, s'est maintenue dans les *game studies* jusqu'à aujourd'hui. L'aspect

le plus problématique pour notre recherche de cet historique des *game studies* à sortir l'expérience du jeu vidéo du champ des médias est d'en oublier la relation intime que le jeu vidéo entretient avec d'autres formes culturelles, mais aussi avec leurs dimensions historiques et politiques. Le jeu vidéo comme médiation sociale est traversé de multiples rapports de pouvoir et de domination qui sont une partie constitutive de la réalité du jeu vidéo et qui sont construits historiquement dans une appropriation patriarcale de la technologie de laquelle la catégorie de « *gamers* » a d'ailleurs émergé (Burril, 2008). Ces problèmes ont enfermé les discussions dans le champ de sorte qu'il lui a été difficile de s'ouvrir sur d'autres disciplines scientifiques. En cherchant à isoler le jeu vidéo du monde social dans lequel il prend place, et ce pour les raisons que l'on vient d'évoquer, et qui sont liées aux présupposés sur lesquels elle se base, la ludologie tend à ériger des barrières de plus en plus difficiles à abolir vis-à-vis des autres formes d'analyses et notamment de la sociologie.

### 3.2 Critique des fondements théoriques des *game studies*

Plusieurs chercheurs, dont Gary Crawford, se sont aussi intéressés à comprendre les origines de la fermeture aux perspectives sociales dans les *game studies*. Crawford s'est attardé plus en profondeur sur un concept particulier de la ludologie, celui de *magic circle*, pour en démontrer les problèmes particuliers du champ d'études qu'il révèle (Crawford, 2009). Ce concept, puisant ses origines dans l'oeuvre de Huizinga, exprime l'idée que le jeu, qu'importe sa forme, se situe dans un espace extraquotidien où le sens qu'il construit est à l'écart du reste du monde ; l'espace du jeu est ainsi régi et ne devient signifiant que par ses propres règles. Inspiré d'une seule phrase de Huizinga, dans laquelle il décrit l'apparition du jeu dans certains lieux, le cercle magique est en fait énuméré parmi d'autres exemples comme l'arène, le terrain ou la table. Toutefois, aucune définition étoffée du concept n'a été faite dans cette oeuvre. Huizinga est abondamment

cit  dans les *game studies* pour cette id e de cercle magique, pourtant l'intention du livre n'est pas directement de comprendre les jeux vid e, ni m me le jeu en soi. De plus, le contexte philosophique dans lequel l'auteur s'ins re et auquel son livre tente de r pondre, n'est jamais pris en compte chez les auteurs le citant. Pour certains, ce concept a  t  tr s utile puisqu'il a permis de structurer l'activit  « jouer » et de comprendre les interactions particuli res entre les joueurs, tandis que pour d'autres, il est devenu une orthodoxie inutile qui emp che de r fl chir les rapports du jeu avec la culture et le social (Crawford, 2009). Pour aller au-del  de cette querelle interne, on peut mentionner que, selon Crawford, ce n'est pas la d finition de *magic circle* de Huizinga qui est utilis  dans les *game studies*, mais plut t celle de Salen et Zimmerman (2003). Selon eux, le jeu peut appara tre n'importe o  et c'est cette propri t  qui rend le cercle « magique ». Par exemple lorsque des enfants jouent   un jeu qu'ils font appara tre uniquement dans le partage de leur imagination et donc que quelqu'un qui ne joue pas avec eux ne peut comprendre. Entendue en ce sens, la d finition de l'activit  de jeu au regard du concept de « cercle magique », que nous proposons Salen et Zimmerman, renforce la s paration entre le monde et le jeu dont les r gles ne s'appliquent pas   l'ext rieur de lui-m me. Certains auteurs ont d'ailleurs remis en question cet effet d'isolation en soulignant le caract re probl matique de son traitement dans la ludologie (Zabban, 2012). Ainsi, le concept de cercle magique qui s pare le jeu du monde est per u comme  tant poreux pour certains alors que d'autres n'y voient que l'hypoth se d'une barri re forte qui nous emp che de voir les connexions qui sont pourtant l  (Castronova, 2007 ; Pargman et Jakobsson, 2008).

Pour autant, la d finition du concept de cercle magique reste trop vague et il est difficile d'y voir clair, car les fondements philosophiques mobilis s pour la d fendre s'appliquent difficilement   la forme que prend le jeu dans la soci t  contemporaine. M me chez Roger Caillois qui d finit le *play*   partir d'une critique de l'oeuvre de Huizinga,

la définition du jeu reste ancrée dans un rapport extraquotidien (Caillois et Barash, 2001).

Toujours selon Crawford, trois problèmes expriment principalement la façon dont la ludologie utilise ces fondements philosophiques. Premièrement, bien que Huizinga et Caillois aient écrit à propos du jeu, ceux-ci n'ont jamais eu la prétention de construire un modèle et encore moins une discipline pour le comprendre. De plus, dans une perspective un peu cynique<sup>24</sup>, Crawford souligne comment la ludologie, en essayant de se distancier de l'étude des médias, se retrouve sans réels fondements théoriques. Il lui est donc bien utile de référer, pour la définition de ses concepts, à des auteurs comme Huizinga ou Caillois quitte à ce que s'opèrent des glissements épistémologiques qui passent inaperçus en dehors des milieux académiques de la recherche.

Deuxièmement, Salen et Zimmerman, en poussant plus loin le concept de Huizinga, apportent l'idée d'une nécessaire différenciation entre les mots « *play* » et « *game* ». Le premier référerait ainsi à une dimension libre du jeu, par exemple lorsque l'on joue avec des personnages figuratifs (poupée, peluche, figurine...) ou encore avec un jeu de construction, tandis que la deuxième réfère plutôt à un jeu avec un système de règles plus clair. Dans une terminologie francophone, on pourrait ici recouper la distinction qu'ils font avec celle que l'on obtient quand on distingue les substantifs « jeu » et « jouet », le jeu étant plus directement borné par des règles précises formant un système identifiable, tandis que le jouet est un objet plus malléable qui peut servir à différents jeux sans que les règles du jeu ne déterminent durablement la fonction du jouet au-delà du moment du jeu dans lequel apparaît le *cercle magique*. Ainsi, en opposant ces deux notions, Salen et Zimmerman peuvent contourner les critiques du concept de *magic*

---

<sup>24</sup> Perspective qu'il qualifie lui-même de cynique.

*circle* en affirmant que si celui-ci est effectivement poreux dans le cadre du *play*, il peut parfaitement s'appliquer dans le cas de *game*, où les règles définies du jeu tracent la ligne claire avec l'extérieur. La notion de *magic circle* chez Salen et Zimmerman constitue ainsi une frontière dans le cas du jeu vidéo qu'on assigne comme *game*, et qui le rend plus hermétique au reste du monde. Comme le souligne Crawford, cette distinction est aujourd'hui problématique lorsqu'on considère les pratiques du jeu vidéo inter-pénétrant le quotidien comme les jeux vidéo portables ou les jeux sur téléphone intelligent. Ceci rend le jeu, même au sens de *game*, beaucoup plus ancré dans le quotidien et rendent les frontières du cercle magique encore plus floues.

Troisièmement, les ludologues tendent à insinuer à partir des fondements théoriques auxquels ils réfèrent (Huizinga et Caillois) que le jeu vidéo doit d'abord être compris de la même façon que nous comprenons les autres jeux. Huizinga et Caillois réfèrent à une fonction sociale du jeu qui serait l'origine de la culture, mais la fonction du jeu qui y est décrite n'est jamais mise en lien avec une forme du jeu particulière et encore moins avec l'incarnation de celle-ci dans la forme jeu vidéo. Ainsi, puisque le jeu vidéo n'est pas l'objet des fondements théoriques auxquels les ludologues réfèrent, il y a ici un glissement conceptuel dans lequel on associe les caractéristiques de la fonction sociale du jeu génératrice de la culture à l'incarnation particulière de celle-ci dans l'objet jeu vidéo. En définitive, cela a pour effet de renforcer l'acceptation d'une différence entre un média et un jeu dans leur rapport à la culture. Deux éléments sont à souligner ici selon Crawford : il faut d'abord noter qu'un glissement s'opère lorsqu'on affirme que le jeu vidéo, dont le système de règles est généré par un code, peut être considéré comme n'importe quel autre jeu. En effet, dans un jeu non numérique, les règles du jeu sont souvent posées en dehors des joueurs puisqu'elles sont répertoriées dans les règles du jeu, que celles-ci soient répertoriées formellement (dans le cas d'un jeu de société), ou informellement (dans le cadre d'un jeu de cour d'école par exemple). Néanmoins ces règles restent à la portée des joueurs, qui peuvent d'un commun accord décider de les

transformer ou encore les transgresser dans l'objectif d'avoir un avantage. Or, ce paramètre est fondamentalement différent lorsqu'il s'agit d'un jeu numérique puisque les règles du jeu sont inscrites dans le code demandant ainsi une connaissance technique de l'informatique pour les transformer, et ceci n'a rien à voir avec l'expérience du jeu. Si certains jeux intègrent en partie cette préoccupation en proposant un paramétrage variable que peuvent choisir les joueurs, la capacité d'agir sur les règles reste bien plus limitée que dans le cadre d'un jeu non numérique. Ainsi le jeu vidéo tend à poser les règles hors de la portée des joueurs, ce qui modifie très fortement le mode de subjectivation que les individus peuvent mobiliser lors de l'activité. Cela dit, certaines formes de triche sont présentes dans les jeux numériques, par exemple l'utilisation de bogues ou l'introduction de lignes de code pour changer les paramètres du jeu (Consalvo, 2009). Toutefois, même si ces formes de triche étaient comparables avec celles d'un jeu non numérique, elles restent bornées par les potentiels du code informatique. Le deuxième élément que souligne Crawford est l'idée que le jeu vidéo doit être considéré comme un jeu puisqu'il est une activité essentiellement interactive au contraire des autres médias. Néanmoins, cela sous-entend que les autres médias auraient un auditoire passif, thèse qui a été largement démontée par de nombreux travaux du courant des *cultural studies*. Si l'interactivité du jeu vidéo est unique (à l'origine du moins, puisque d'autres médias s'en sont inspirés depuis et que l'on constate une incorporation grandissante d'éléments interactifs notamment au niveau des émissions de télévision), on peut aussi dire qu'elle l'est tout autant pour la littérature et le cinéma qui présentent des formes d'interactivité propres et dont les effets sur les publics peuvent également constituer des objets à part entière. Les éléments qui consistent à dire que le jeu n'est pas un média et qu'il existe dans un système à part du monde sont donc relativement peu convaincants et largement sujets à débats. Autrement dit, bien que chaque média possède ses singularités (en terme de production, de contenus, de distribution, de formes esthétiques, etc) et que ces singularités sont nécessaires à leur compréhension et théorisation,

elles ont l'effet pervers, si elles opèrent comme barrière conceptuelle, de retirer le média des environnements et du contexte auxquels il réfère.

### 3.3 L'actualisation des *game studies* ou le début de la prise en charge du jeu vidéo par les sciences sociales.

Malgré la fermeture aux sciences sociales engendrée par les dynamiques internes à la construction du champ évoqué plus haut, les *game studies* ne se sont pas fermées aux chercheurs en sciences humaines et sociales. Il est donc important de prendre note de leur apport et de les intégrer dans notre compréhension du champ. Nous tracerons ici un portrait plus actuel des *game studies*, centrées autour des sciences humaines et sociales.

Rueff dans son texte « Où en sont les “*game studies*”? » trace le chemin parcouru par le champ des *game studies*, ainsi que l'évolution de ses principaux intérêts de recherche (Rueff, 2008). Il souligne que, l'extrême jeunesse des contributeurs, la contribution majoritairement anglophone et la pluridisciplinarité sont des éléments caractéristiques des *game studies*. Il suggère de comprendre le champ par une structure en trois branches, soit les sciences humaines, la littérature des concepteurs et la littérature sur la narratologie et la ludologie. Il établit les types de recherche en sciences humaines sous trois catégories ou orientations : les effets psychologiques des jeux vidéo (sur le développement, sur les comportements violents, sur la dépendance et les effets thérapeutiques), les représentations culturelles (comme univers de discours, comme rapport de genre, comme rapport politique, comme *procedural rhetoric*) et les phénomènes d'appropriation (culture de convergence, médiaculture, *cheating*). Pour ce qui est des études destinées aux concepteurs de jeux vidéo, elles ne sont pas une littérature scientifique à

proprement parler au sens où elles se constituent essentiellement d'informations techniques destinées à l'ingénierie, mais elles contiennent tout de même des concepts qui définissent le jeu vidéo et qui permettent ainsi d'analyser certaines de ses dimensions.

Aujourd'hui, les *game studies* se diversifient de plus en plus et nous le remarquons par une multiplication des dimensions prises en charge par la recherche autant que par l'apparition de dénominations spécialisant les analyses, ou encore les thématiques d'analyses émergentes. Par exemple, une vague d'intérêt de l'étude du jeu vidéo en sciences sociales est apparue en 2005 avec la popularité de certains jeux dont l'action s'inscrit dans une certaine quotidienneté comme *Second life*. Ces jeux sont en outre souvent classés dans une catégorie à part comme *non-game* ou *meta-game*. Par ailleurs, les sciences sociales se sont principalement, et même de manière disproportionnée (Corliss, 2011), intéressé aux jeux massivement en ligne (MMO). C'est dans cette lignée que des travaux ont été effectués sur les économies en ligne (Castranova, 2007; Dibbell, 2007). Ces jeux ont été compris selon une perspective bien plus ancrée sociologiquement, à savoir comme de micro sociétés qui nous informeraient sur les mécanismes de socialisation autant à l'intérieur du jeu que de manière plus large plutôt que de manière isolée telle qu'ont tendance à faire les approches présentées jusqu'ici. En ce sens, dans son article « Introduction the social science study of videogames », Jonathan Corliss trace le rapport complexe des sciences sociales à l'étude du jeu vidéo (Corliss, 2011). Il note les interrogations principales tournant principalement autour des formes particulières d'interactivité et de participation au processus de création. Selon Corliss, les sciences sociales qui étudient le jeu vidéo nous amènent à réfléchir ainsi :

« Not only do they contribute to an understanding of what, exactly, video games are or can be, but at the same time they help us to understand how people play games, how games may, in turn, play people, and how elements of gameplay may extend beyond the realm of the game, connecting with broader technocultural subjectivities. » (Corliss, 2011, p.8)

Les travaux de Barry Atkins vont dans ce sens et affirment qu'il y a un rapport distinct au futur dans les jeux vidéo, construits par les choix du joueur, et se démarquent de la fonction de suspense qui caractérise notamment la littérature ou le cinéma. Un second exemple est l'univers du *mods* où les joueurs peuvent personnaliser leur expérience à partir de contenus produits par d'autres joueurs. Cependant, pour Corliss, il importe d'interroger le caractère particulier de ce que ces auteurs distinguent comme des nouveaux types d'interactivité. Selon lui, celles-ci ont également un potentiel non négligeable en termes de production de nouvelles formes de domination ou d'hégémonie.

Julien Rueff décrit quant à lui l'étude des « métavers » (*virtual world*), ou mondes synthétiques, comme sous-champs des *game studies*. Distinguer les *métavers* des jeux vidéo permet de nuancer l'objet d'étude de certaines recherches travaillant plus particulièrement sur la socialisation dans les jeux vidéo. Les principaux enjeux de ce sous-champ sont d'une part la distinction entre le réel et le virtuel et d'autre part la distinction entre le quotidien et le jeu. On y aborde alors le problème de la définition ontologique du jeu vidéo.

Une autre thématique principale de ce champ est la construction de l'identité. L'identité est appréhendée sur plusieurs plans (narratif, psychologique...) ou à travers plusieurs courants de pensée (post-moderne, pragmatique...). Entre l'avatar, le profil des joueurs et les organisations de joueurs qui se forment dans ces interactions, on observe de nombreuses interactions sociales médiatisées par le jeu vidéo. Dans ce sens, à partir de ce constat qui pose le jeu vidéo comme fondamentalement caractérisé par des interactions sociales multiples, ces recherches se basent pour la majeure partie sur l'interactionnisme symbolique de Goffman. On y retrouve alors les mêmes problèmes qu'évoqués plus tôt c'est-à-dire que les cadres à partir desquels on juge des interactions médiatisées n'ont pas de frontières claires avec ce qui se passe à l'extérieur du jeu et les mécanismes

de rapports de pouvoir et de domination contenus dans ces cadres sont difficiles à mettre en relation avec la socialisation à l'extérieur du monde virtuel.

Ces orientations, qui contribuent au champ et à son caractère plutôt éclaté aujourd'hui, ont amené certains auteurs à se questionner sur les liens à entretenir avec les *cultural studies* (Nieborg et Hermes, 2008 ; Shaw, 2012). Dans l'article « What's *game studies* anyway? », Nieborg et Hermes tentent de démontrer que les *cultural studies* et les *game studies* ont beaucoup à s'apporter malgré leur distance actuelle. Ils proposent pour ce faire de reprendre la métaphore que Richard Johnson (directeur du *Centre for Contemporary Cultural Studies* après Stuart Hall) suggère dans son texte : « [...] a kind of alchemy for producing useful knowledge; codify it and you might halte its reactions » (cité dans Nieborg et Hemers), pour dire qu'une certaine liberté conceptuelle doit être accordée aux *game studies*. Ils nous livrent en contrepartie, les limites politiques, qui importent pour toute analyse de phénomène culturel :

« [...] that cultural processes are intimately connected with social relations. [...] that culture involves power and helps to produce asymmetries. [...] that culture is neither an autonomous nor an externally determined field, but a site of social differences and struggles [...]. » (Nieborg et Hermes, 2008, p.132)

Selon ces auteurs, tout processus culturel constitue un terrain de relations de différence, de pouvoir et est donc intimement lié au social sans en constituer toutefois qu'un reflet.

À l'inverse, ils reviennent sur les éléments étudiés dans les *game studies* qui approfondissent certaines dimensions traitées par les *cultural studies* tels que les modes de réception des contenus à partir d'une hypothèse qui rompt avec la notion de passivité des publics, en les développant au regard de nouveaux phénomènes d'interactions vir-

tuelles. Adrienne Shaw, de manière similaire, importe dans les *game studies* une réflexion critique développée sur le modèle de ce qui s'est fait au sein des *cultural studies* de Stuart Hall et note la nécessité de retourner aux réflexions sur les minorités dans le cadre de ce média et de ne pas amalgamer ceux-ci à des audiences (Shaw, 2010), ces dernières n'étant pas un terme à l'origine issu des milieux académiques, mais bien une notion utilisée par l'industrie pour mettre sur pied ses stratégies de publicité. S'inspirant des travaux de Stuart Hall, elle évoque ici le risque qu'il puisse y avoir à enfermer les minorités dans les logiques publicitaires en les réduisant à des publics à qui on vend un produit différencié et démontre très clairement la nécessité d'une révision critique du champ des *game studies* à partir de concepts et de méthodes académiques aptes à traiter l'objet jeu vidéo au regard de son caractère fondamentalement social.

Thomas M. Malaby, quant à lui, dans son étude des problèmes théoriques de la notion de *play*, synthétise certains des éléments précédemment discutés et propose une piste pour sortir de l'impasse dans lequel le *play* est soit indissociable de jeu ou exclu de l'analyse. Au-delà de la critique que nous en avons déjà faite dans la section consacrée au regard éthique sur la définition du jeu vidéo, nous revenons ici sur la notion de *play* pour en tirer un second argument, celui de la nécessité de comprendre l'incarnation contemporaine du jeu dans la forme historique qu'est le jeu vidéo<sup>25</sup>. Cela nous permet d'avancer vers une théorie articulant le jeu vidéo aux autres dimensions de la société en pointant la façon dont le *play* est socialement construit. Malaby pointe ainsi que le *play*, la dimension la plus exploitée pour comprendre le jeu vidéo, se décline en trois caractéristiques qui sont chacune profondément problématiques et induisent le champ dans des erreurs qui empêchent toute forme de pensée académique rigoureuse. Pour de très nombreux auteurs qui ont cherché à analyser le jeu vidéo à partir de cette notion,

---

<sup>25</sup> La forme historique du jeu vidéo doit être ici comprise comme étant la forme qu'a pris le jeu vidéo historiquement dans la transformation du rapport social au jeu jusqu'à aujourd'hui.

le *play* est tout d'abord séparable de la vie quotidienne, il est ensuite sécuritaire puisqu'il a généralement peu de conséquences sur le réel et enfin il est amusant donc normativement positif (Malaby, 2007). Or pour Malaby:

« None of these features holds as an intrinsic, universal feature of games when they are examined empirically, however (and play itself may be more usefully treated not as a form of activity but as a mode of experience; see below). Ironically, it is how we have sought to account for what is remarkable about games by setting them apart (as play-spaces, as stories) that is the largest roadblock to understanding what is powerful about them. » (Malaby, 2007, p.96)

La dimension du *play* ainsi présentée est un cul-de-sac qui ne permet pas de réfléchir l'articulation entre le jeu vidéo et la société. Le jeu comme objet de recherches marginales et le jeu comme domaine d'activité séparé sont pour lui les deux côtés d'une même pièce. D'un côté, on tient le jeu à l'écart de ce qui se passe dans la vie réelle et de l'autre, on retire complètement le jeu de la vie quotidienne. C'est dans ce sens, selon nous, qu'il faut s'extraire de la notion du *play* ou du moins de l'état d'exception qu'elle crée. En rapport à cela, le problème des études du jeu vidéo a été, en plus de cet état d'exception, de créer une fausse dichotomie entre le réel et le virtuel. Pour Malaby, il faut au contraire considérer le jeu comme une pratique humaine fondamentalement processuelle ancrée dans le quotidien. Plus concrètement, Malaby propose cette définition du jeu: « A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes. » (Malaby, 2007). Quasi encadré (*semibounded*) au sens où un jeu se distingue d'une part comme cadre ayant des règles et d'autre part par la transgression ou la transformation de ces règles. Un jeu est socialement légitime (*socially legitimate*) au sens qu'il est un produit culturel reconnu et, finalement, il est une contingence dirigée puisque sa nature processuelle fait de lui quelque chose qui peut toujours produire des résultats différents malgré l'intention donnée au départ. Ces résultats peuvent être le plaisir (*fun*) comme c'est souvent l'intention, mais ils peuvent

aussi être tout autre dépendamment de l'interprétation qu'on en fait. Par exemple, certains ont pour but de convier les joueurs à s'enrôler dans l'armée et d'autres sont littéralement devenus un travail<sup>26</sup>.

Malaby puise dans l'anthropologie pour déceler les jugements normatifs qui ont été attribués au jeu et comment celui-ci peut être interprété aujourd'hui dans une perspective académique plus rigoureuse et soucieuse des conflits d'intérêts qui peuvent exister entre l'utilisation des notions qu'elle emploie et les sphères de production de l'objet qu'elle étudie. Il évoque principalement des exemples de la société grecque dans lesquels le jeu d'argent (*gambling*) a une grande importance et où les structures du jeu sont associées à toutes sortes d'éléments de la vie sociale. Par exemple, le poker est associé avec le monde des affaires où l'on « joue » à estimer les intentions et les ressources de l'autre. Il démontre en cela que l'interprétation du jeu comme expérience sécuritaire, séparable du quotidien et amusante, n'est pas universelle.

Malaby met ensuite en doute, à travers les travaux de Csikszentmihalyi, Stevens et Ortner, la fausse dichotomie qui existe dans la culture occidentale entre *work* et *play*, mettant ainsi en cause l'idée que ces activités soient séparables du reste de la vie, mais aussi qu'elles sont opposées l'une à l'autre. Il reprend à ce sujet les observations de Csikszentmihalyi concernant des situations de travail ayant les mêmes propriétés de concentration et d'absorption par l'activité en cours que le *play*. Il reprend ensuite les propos de Stevens qui pointent vers l'idée que nous pouvons utiliser le terme de *play* à la fois comme un type d'activité singulière et une manière de faire l'expérience du monde dans la mesure où la dimension ludique se retrouve dans de nombreuses autres

---

<sup>26</sup> À ce sujet on peut penser au jeu America's Army qui est développé pour l'armée américaine et à la thèse de Castronova sur la revente d'objets virtuels dans *World of Warcraft*.

activités que celles que l'on désigne d'ordinaire sous le terme de jeu. On retrouve notamment cette idée dans certaines formes de discours vis-à-vis de l'éducation des enfants pour qui il est parfois conseillé de transformer les tâches quotidiennes en jeu. Finalement, il suit la tendance que l'on trouve chez Ortner à historiciser l'opposition entre le *play* et *work* qui montre que l'on doit attendre une certaine pensée politique, comme celle de John Stuart Mill, pour voir apparaître la distinction entre les actions productives et improductives au sens matériel; le *play* appartenant ici à la deuxième catégorie.

Par où devons-nous alors aller pour trouver un point d'attache pour étudier le jeu vidéo et son rapport à la société? Malaby livre à ce sujet un dernier argument. Si le jeu, comme processus contingent, change de signification d'une culture à l'autre, d'une époque à l'autre et même au cours d'une même session, on doit se rattacher aux pratiques qui les constituent à chaque fois dans leur contexte spécifique. Il conclut finalement qu'il faut inverser la tendance improductive que nous avons dénoncée chez certains auteurs ludologues précédemment :

« This is the interplay of practice and representation at work; what is the relationship between the particular features of a specific game [...], its practices, and its representation? We do not need to begin our inquiry somewhere by wondering how to recognize what the games are; we can proceed from the cultural representations and see if they bear fruit when examined closely. Then we will no longer be concluding from categories but reasoning from actual experience. » (Malaby, 2007, p.110)

L'invitation de Malaby à d'abord regarder le jeu vidéo sous l'angle de ces représentations culturelles pour y voir si déjà il y a lieu d'approfondir la recherche correspond à notre volonté de circonscrire l'objet jeu vidéo à partir des problématiques sociales qu'il révèle. Les approches sociales présentées dans cette section nous permettent ainsi de

nous interroger sur la relation entre les concepts fondamentaux des *game studies* et leur interrelation avec le social.

### 3.4 Perspective d'une contribution sociologique aux *game studies*

À partir du portrait des *game studies* dressé ci-haut, et dans le but de cadrer une compréhension de ce champ en rapport avec le social et au-delà de la polarisation qui l'occupe, nous mobilisons ici des travaux issus d'une perspective sociologique. En cohérence avec la démarche de recherche de ce mémoire, nous visons dans cette section à interroger les fondements ontologiques, esthétiques et éthiques dans l'étude des jeux vidéo (et plus en général des nouveaux médias) afin de repenser les termes d'une approche sociologique et critique, soit à la fois sociale, historique et politique. Plus spécifiquement, nous puiserons dans les travaux de Nick Couldry, Garry Crawford et Alexander Galloway pour mener à terme notre démarche.

D'abord Couldry, sociologue britannique s'intéressant aux médias et à la communication en général, aux liens entre la culture et la politique plus spécifiquement, et ceci dans une perspective sociologique critique. Depuis la sortie de son livre *Why Voice Matters: Culture and Politics after Neoliberalism*, il est considéré comme un critique important du néolibéralisme et de ses effets sur la vie publique. Pour Couldry, la transformation du rapport aux médias des dernières années est telle qu'il nous faut, pour réussir à saisir ces transformations, aborder le problème sous l'angle d'une théorie sociale des médias en général. En complément des *media studies*, de l'économie politique des médias ou des théories de la médiation, il propose une « sociologie des pratiques médiatiques » qui serait capable de prendre en compte les pratiques, les rapports de pouvoir qui s'y rattachent, ainsi que leur développement tant dans le caractère dyna-

mique que dans leur historicité. L'utilité du concept de pratiques selon Couldry se déploie en quatre dimensions. Premièrement, les pratiques sont en lien avec l'activité régulière, elles sont répétées et planifiées. Les pratiques médiatiques sont toujours en relation avec un ensemble de pratiques plus larges et constituent dans cette imbrication notre quotidien. Deuxièmement, les pratiques sont sociales, puisqu'elles font partie d'un ensemble significatif, d'un contexte qui leur donne sens ainsi qu'au langage qui nous sert à les comprendre. Troisièmement, les pratiques médiatiques sont des relations d'interdépendance dans la mesure où elles remplissent par exemple une fonction de coordination des activités et font partie en ce sens des « besoins » de la société contemporaine. Finalement les pratiques sont normatives, c'est-à-dire qu'elles comportent une dimension prescriptive sur la façon dont nous devrions nous comporter et orientent en ce sens nos actions. Pour Couldry, ce sont ces raisons qui le poussent à considérer les pratiques des médias plutôt que les médias comme un texte ou comme un objet puisque celles-ci lui permettent de prendre en compte le contexte dans lequel les individus agissent en fonction des médias.

Ensuite, Garry Crawford sociologue britannique s'intéressant aux publics et à leur habitude de consommation. Suite à sa contribution à la sociologie du sport avec son livre *Consuming Sport* (2004), il s'est intéressé à la question du genre, du loisir et du jeu vidéo. Crawford revisite le concept d'audience et démontre que la culture du jeu vidéo, telle qu'elle émane des joueurs eux-mêmes constitués en communautés, est sûrement le lieu le plus riche pour aller puiser des éléments de définition. Le public, conçu en ces termes, réfute notamment l'idée que le jeu vidéo est d'abord joué et non pas observé, ce qui tend à concevoir la pratique comme un ensemble plus large que simplement réduit à l'action de tenir une manette, un clavier ou un téléphone. Il faut interpréter le public comme un groupe actif et non passif qui contribue pleinement à la configuration de l'action, c'est-à-dire à la définition des règles sociales qui viennent borner l'activité. Il faut aussi prendre en compte que le public chez Crawford englobe la critique

du paradigme du spectacle et de la performance. L'espace ainsi investigué comprend les joueurs, les spectateurs comme groupe actif du spectacle et de la performance, ainsi que les relations sociales, symboliques et économiques qui les animent. Le concept de public, regroupant les joueurs et les spectateurs dans une dynamique où les joueurs occupent les deux positions, permet de poser la question du moment idéologique et de la résistance éventuelle aux normes dominantes dans le champ<sup>27</sup>.

Pour terminer, Alexander Galloway s'intéresse au réseau d'information et plus particulièrement à leur impact politique et informatique. Il est connu pour ses séminaires sur la *french theory* en tant que professeur associé de la *New York University* et pour sa traduction des travaux de François Laruelle. Dans les travaux de Galloway, la principale critique porte sur l'accent mis sur l'ontologie dans la définition des nouveaux médias qui est contraire au déploiement même de ceux-ci puisqu'il s'agit toujours d'une relation humain-machine dont les potentialités sont bornées uniquement par le code informatique qui les fait exister en tant que programme. Autrement dit, selon lui, il faut plutôt inverser le mouvement et chercher à comprendre l'interaction humain-machine et notre rapport à ces médias. Cette relation étant ici définie en tant qu'éthique, c'est-à-dire comme systèmes normatifs et régulateurs de nos comportements. Galloway cherche ici à mettre en lumière un point qui constitue un angle mort pour de nombreuses autres études, à savoir que ce qui lie les individus et donne sens, par exemple au jeu vidéo, est en partie déterminé ou « programmé » dans les potentialités de l'interface qui les relie. Contrairement à ce que le discours dominant quant au numérique en général et internet en particulier tend à véhiculer; le monde des possibles virtuels n'est pas sans autre borne que l'imagination des utilisateurs, bien au contraire, les pos-

---

<sup>27</sup> On pense ici à l'oeuvre de Guy Debord qui nous amène à réfléchir au public face à un spectacle, ainsi victime de l'idéologie capitaliste.

sibilités d'interactions y sont très fortement déterminées par une matérialité invisibilisée : ce que permet ou non le code informatique, dont il ne faut pas oublier qu'il relève, hormis dans le monde des logiciels libres, de titres de propriété extrêmement exclusifs, lucratifs et protégés. La meilleure analogie pour expliquer l'interface est celle de la fenêtre. L'interface de Galloway est comme une fenêtre qui serait parfaitement propre, elle réussit à rentrer parfaitement dans sa fonction lorsqu'elle laisse les individus communiquer à travers elle comme si elle était invisible faisant ainsi oublier son existence. Toutefois, l'interface est déterminée par un code et donc un ensemble de potentialités qui structure les comportements possibles entre les utilisateurs. En ce sens, l'interface n'est pas neutre, mais se rend invisible faisant oublier la relation qu'elle médie. Galloway expose la relation entre les joueurs et le jeu vidéo, comme une relation principalement médiée par une interface qui contient un contenu idéologique, c'est-à-dire normatif et symbolique. Ce contenu normatif et symbolique ne se retrouve pas uniquement dans la narrativité du jeu vidéo, mais dans l'ensemble de la culture qui la voit advenir. L'intérêt du concept d'interface est d'une part qu'il peut être généralisé à toute relation humain-machine et d'autre part qu'il tend à saisir la tension entre le jeu vidéo et le reste des nouveaux médias.

### 3.5 Conclusion

Au final, le concept d'interface comme celui d'audience ou de sociologie des pratiques médiatiques nous invite à saisir le jeu vidéo à travers une approche qui se veut à la fois sociale, historique et politique. Trois pistes peuvent ainsi être d'ores et déjà entrevues dans le but d'offrir une solution aux problèmes posés par la question de la définition à l'intérieur des *game studies*: il s'agirait dans un premier temps d'opposer une histoire des usages et des pratiques du jeu vidéo à une ontologie rigide, puis de compléter une

critique esthétique par une analyse des rapports de pouvoir et de domination, pour finir par élargir l'ethnographie du jeu vidéo à une analyse sociologique de ces pratiques.

## CHAPITRE IV

### DE LA REPRÉSENTATION CULTURELLE DU GENRE À LA REPRODUCTION DES PRATIQUES PATRIARCALES ET CAPITALISTES DU JEU VIDÉO

Dans ce chapitre, nous explorerons les conséquences sociales du développement capitaliste de l'industrie du jeu vidéo principalement à travers les concepts de « travail immatériel » et de « capitalisme cognitif » (Dyer-Witheford et de Peuter, 2009). Nous voulons à travers ce chapitre révéler certains éléments contextuels qui, lorsqu'ils sont adossés aux problématiques de l'étude du jeu vidéo, font transparaître la construction éminemment culturelle des pratiques du jeu vidéo et donnent des éléments d'explication à l'évolution problématique autant du média que de son étude. Ce contexte historique du jeu vidéo nous permettra de cadrer l'analyse des pratiques sociales à la dernière section.

#### 4.1 Travail immatériel et capitalisme cognitif

Comme le disent Dyer-Witheford et de Peuter, le travail immatériel et sa forme spécifique de réappropriation capitaliste, le capitalisme cognitif, apparaissent sous la forme d'une révolution permanente. En effet, la révolution est au cœur même de la dynamique de réappropriation de l'industrie du jeu vidéo des pratiques ludiques puisqu'elle est fondée sur l'imaginaire d'une transformation sociale par la technologie et dont l'aboutissement est la société de loisirs, dans laquelle le jeu et le travail sont intrinsèquement confondus. L'industrie du jeu vidéo en tant que force de travail immatériel représente un avancement de la société des loisirs dans la mesure où elle repose sur une main d'œuvre de jeunes hommes très qualifiés à qui elle promet le jeu en lieu et place du travail. Grâce à cette nouvelle forme de travail, elle peut mettre au point des produits et services destinés à divertir une génération qui lui servira ensuite de relève. L'industrie du jeu vidéo peut ainsi proposer le jeu comme mode de reproduction sociale. De

plus, elle est un pôle d'innovation capitaliste par sa réappropriation des usages et des technologies pour garder celles-ci dans le cercle du profit et de l'exploitation.

Le concept de travail immatériel doit d'abord être distingué des notions de société post-industrielle, de l'économie du savoir ou des classes créatives :

« What distinguishes the concept of immaterial labor from theories about postindustrialism, knowledge work, or a creative class is its link to ideas of autonomy and struggle. It comes from a line of thought that emphasizes not the right and power of corporations to control life in the name of profit but the way workers' desires exceed, challenge, and escape that control (see Dyer-Witheford, 1999). Capital's attempts to constrain this autonomy within the limits of profit lead to recurrent cycles of struggle. It is actually often these struggles that drive capital forward to new horizons as it attempts to crush, or co-opt and capture, resistances, deploying new technologies, trying new organizational forms, and seeking new global locations in a frantic flight into the future that, however, only creates conditions for fresh conflicts. » (Dyer-Witheford et de Peuter, 2009, p.5)

Le cycle permanent entre conflit, autonomie et réappropriation est donc propre à la structure du capitalisme cognitif s'abreuvant en permanence de travail immatériel. Pour maintenir ce qui apparaît comme une classe d'ouvriers de l'immatériel, lorsque l'on s'y attarde de manière critique, cette réorganisation du capitalisme a besoin d'un imaginaire fort qui enveloppe la trivialité des rapports de domination capitaliste dans un voile de ludicité permettant de rendre acceptables des conditions de travail à la limite de la décence. C'est cet imaginaire d'aliénation ludique et sa dépendance au patriarcat pour se reproduire que nous aborderons ici.

## 4.2 Historiques de la révolution permanente

Le travail immatériel et le capitalisme cognitif, tel que définis dans l'ouvrage de Dyer-Witheford et de Peuter *Games of Empire : Global capitalism and video games*, nous sert ici à comprendre l'histoire matérialiste du jeu vidéo.

Ils décrivent d'abord le travail immatériel ainsi :

« Immaterial labor is, according to the theorists who devised the term, work that creates “immaterial products” such as “knowledge, information, communication, a relationship or an emotional response” (Hardt and Negri 2004, 108; Lazzarato 1996, 2004; Virno 2004). It is not primarily about making a material object, like the work that makes a car roll off an assembly line or extracts coal from a mine. Rather, immaterial labor involves the less tangible symbolic and social dimensions of commodities. There are various subcategories of immaterial labor: high-technology work manipulating the codes on which computers and networks run; affective work, generating emotion of, say, ease or excitement; and work involving social coordination and communication in a wide range of neomanagerial tasks. Immaterial labor is less about the production of things and more about the production of subjectivity, or better, about the way the production of subjectivity and things are in contemporary capitalism deeply intertwined. » (Dyer-Witheford, 2009, p.4)

L'origine de ce type de rapport au capitalisme prend forme dans les mouvements étudiants, ouvriers, féministes et antiguerre des années 60 à 70. C'est à cette époque que la plupart des expérimentations numériques qui donneront les premiers jeux vidéo ont pris forme dans le complexe militaro-industriel. Comme le disent Dyer-Witheford et de Peuter:

« These innovations proved, however, impossible to control. In the hands of the immaterial laborers who made them, the communications and information technologies created for the military-security state were

subverted into playful expressions of digital delight. The irony, however, was that in liberating computers, and games, from the Pentagon, “deterritorializing” them from the realm of nuclear death, hackers inadvertently set the stage for their “reterritorialization” by capital in pure commodity form (Deleuze and Guattari 1987). » (Dyer-Witheford et de Peuter, 2009, p.10)

La reterritorialisation à travers laquelle Dyer-Whiteford et de Peuter conceptualisent la réappropriation capitaliste du mouvement d'autonomisation des premières entreprises du jeu vidéo est à l'image des logiques qui s'opèrent encore aujourd'hui. Nous pouvons suivre l'histoire de cette réappropriation en partant de l'histoire d'Atari, compagnie productrice de jeu vidéo et de console dans les années 60 à 70.

Son fondateur, Nolan Bushnell, dans un refus du travail, promettait à l'époque à ses employés du « play as labor » (jeu comme travail) et proclamait ainsi une organisation sans bureaucratie et misait sur de petites équipes et les projets que celles-ci souhaitaient réaliser. Malgré sa bonne volonté, la tension entre la production matérielle de consoles et la production immatérielle des jeux vidéo lui donna beaucoup de difficultés, et il ne parvint pas à équilibrer sa doctrine de « play as labor ». En 1976, Bushnell réalisa qu'il avait besoin de capitaux s'il voulait faire croître sa compagnie et vendit Atari à Warner Communications. Bushnell fut finalement renvoyé de sa compagnie étant incapable de gérer la force de travail immatériel dont il disposait et fut remplacé par quelqu'un avec un parcours dans la gestion de manufactures de textiles. Ce retour à une forme de gestion industrielle créa une rébellion chez certains employés d'Atari. Plusieurs quittèrent leur emploi et fondèrent une autre compagnie de jeu vidéo : Activision (aujourd'hui Activision Blizzard, une des plus grosses compagnies de divertissement vidéoludique au monde). À ce moment, environ 50 compagnies produisaient des jeux de manière indépendante sur le même modèle voulu par Bushnell ce qui constituait une forte compétition.

L'incompétence en termes de gestion, le piratage et le refus des développeurs de se soumettre à une pression plus grande en termes de production a poussé en définitive l'industrie du jeu vidéo dans un crash financier (ce qui allait préfigurer l'effondrement de la bulle spéculative d'internet (*dot-com boom*) des années 95 à 2000). Toutefois, celle-ci fut sauvée par une nouvelle force de travail immatérielle : celle du Japon.

L'histoire du jeu vidéo au Japon est tout aussi intéressante. Celle-ci se situe principalement dans un mouvement de réappropriation de la culture des *mangas*. Les *mangas* comme la culture des hackers du complexe militaro-industriel américain ont constitué une sous-culture émergeant des mouvements de contestation. Le mouvement de résistance de l'époque s'est opposé à la tradition et l'ancienne culture, une génération divisée par les horreurs d'Hiroshima. Ce mouvement s'exprime principalement dans la culture *manga*, une forme d'art dont la simplicité doit en principe permettre à tous d'y accéder.

Cependant, la culture *manga* a été réappropriée par l'industrie du jeu vidéo. C'est dans ce cadre que la première industrie du jeu vidéo japonaise a été en grande partie mise en place par des fans de *manga* comme Shigeru Miyamoto, concepteur de *Mario*. Pour l'industrie grandissante du jeu vidéo japonais, la publicité du jeu vidéo pouvait ainsi référer à la culture *manga*, même si les capacités graphiques des consoles étaient à l'époque encore très limitées ne permettant pas une représentation fidèle de l'art *manga*. Toutefois, l'industrie s'est rapidement transformée en une machine à discipliner les artistes *manga*, dans le sens où ceux-ci se sont progressivement conformés aux normes émises par l'industrie du jeu vidéo, et ont en définitive été relegués en position d'artistes subordonnés. Ainsi, d'une part la culture *manga* est devenue un mouvement mainstream dû à la popularité du jeu vidéo et, d'autre part, le jeu vidéo est devenu de manière fulgurante le centre d'attention de toute une génération. En ce sens, l'industrie

japonaise a été bien meilleure dans la gestion managériale de sa force de travail immatérielle que les Américains. Elle a réussi à développer une industrie de jeux vidéo qui est encore aujourd'hui en expansion. Au final, l'industrie du jeu vidéo dans les deux cas s'est basée sur la mise au travail d'une force de travail immatérielle qui a pris forme dans les mouvements de résistance comme la contre-culture des années 70.

Un troisième moment a toutefois été nécessaire, toujours selon Dyer-Witheford et de Peuter, pour ancrer le jeu vidéo comme phénomène culturel : le mouvement des femmes. Selon eux, c'est après les mouvements féministes des années 70 qu'une grande réorganisation du travail immatériel s'est opérée dans laquelle le jeu vidéo a pris sa place dans les foyers américains. Ainsi, Dyer-Witheford et de Peuter affirment que:

« The refusal of women to do domestic work and the reluctance of men to take it over created conditions where “the grand offensive of the economic system” was to produce machines to “replace at least in part the immaterial domestic labor that was no longer carried out” (149). The video game console was part of this “grand offensive,” the perfect latchkey-kid-care techno-device for a world of working women, double-income families, and single-parent households. » (Dyer-Witheford et de Peuter, 2009, p.19).

On peut ici faire le lien avec l'appropriation de la technologie par les hommes puisque ce qui se forme à ce moment est le cadre normatif de la construction du genre par le capitalisme qui définira les pratiques du média dans les années à venir. Ainsi, deux générations d'hommes se suivent : la première comme développeurs qui mettent au point une expertise innovante en matière de technologie virtuelle qui sera par la suite récupérée comme force de travail immatérielle motrice du capitalisme cognitif; et la seconde comme jeunes garçons dont les parents travaillant tous les deux, découvrent ce média dont les représentations des corps, des genres et des sexes sont dominées par

le patriarcat. C'est donc à cette période, dans le rapport intergénérationnel qu'entretiennent ces deux types de masculinité que se noue un lien très étroit entre développeur et joueur, le premier s'ancrant comme force motrice de l'industrie à laquelle il vend sa force de travail, le second comme public auquel sont destinés les produits qui sortent des mêmes industries, ces rôles étant par ailleurs évolutifs, dans la mesure où les seconds sont destinés à devenir les premiers en grandissant. Or, lorsque, vingt ans plus tard, les jeunes garçons de cette époque qui se sont passionnés pour la programmation et la culture du jeu vidéo dans leur enfance font leur entrée dans l'industrie du jeu vidéo, ils le font en tant que porteurs d'une expertise technique et d'une aspiration au *play as labor*, mais également en tant que sujets d'une culture patriarcale et capitaliste. On voit ainsi l'histoire du jeu vidéo comme une histoire s'ancrant dans une série de révolutions culturelles et médiatiques, qui formule un cycle de récupérations extrêmement efficace. Les pratiques des créateurs de jeu vidéo étant à chaque fois saisies dans la réorganisation du capitalisme qui prend en charge ce nouveau type de capital intangible pour le livrer comme force de travail immatériel de la nouvelle industrie. C'est en cela que le capitalisme cognitif crée un imaginaire fort. La promesse du *play as labor* et l'appropriation de la technologie forment ensemble un processus de construction du genre dont la forme de masculinité, celle du *digital boyhood*, intervient sur leur fantasme d'une vie passée à se divertir hors des contraintes sociales.

Cette promesse du *play as labor* est évidemment trahie à chaque nouvelle génération. Le scandale de « *Spouse of EA* » (les femmes des employés de la compagnie Electronics Arts) a notamment révélé un nouveau type de phénomènes sociaux liés aux dynamiques et reconfigurations de cette industrie (Dyer-Witheford et de Peuter, 2006). En 2004, un blogue a publié un article relatant l'expérience des épouses des employés d'EA, celles-ci étant confrontées à de nouvelles expériences d'exploitation par le travail domestique et de privation de vie familiale dans la mesure où leurs époux employés

chez EA subissaient des pressions pour faire jusqu'à 100 heures de travail par semaine<sup>28</sup>. Suite à la publication d'une note individuelle d'une de ces épouses excédée de voir sa vie personnelle réduite à néant, un mouvement de sympathie de grande ampleur s'est formé, donnant lieu à une prise de conscience au sein non seulement des épouses qui subissaient le même sort, mais également des jeunes développeurs eux-mêmes, constatant à quel point les promesses du *play as labor* restaient lettre morte et découvrant au contraire leur propre exploitation à travers l'échange de récits d'expérience<sup>29</sup>.

« Links to her complaint rocketed through in-boxes at game studios nationwide and touched a nerve among the young, mostly male programmers whose engineering prowess brings ever more elaborate monsters and car chases to television screens and computer monitors. "People regularly joke about forgetting their wives' names, but it's not funny," said one senior developer, who asked that his name not be published. "When I read ea\_spouse's article, it just hit me."(Pham, 2004). »

L'histoire se termine avec un procès contre EA où l'entreprise s'est vue condamnée à dédommager ses employés. Une histoire similaire a été médiatisée en 2010, celle de Rockstar, San Diego, démontrant que ces pratiques sont loin d'être uniques à EA et que les conditions de travail qu'impose l'industrie du jeu vidéo ne s'améliorent pas. Bien au contraire, on peut voir un cycle se reproduire dans les nouveaux mouvements de résistance à l'industrie du jeu vidéo et leur appropriation par le capitalisme cognitif dans la contrainte au profit. Plusieurs exemples peuvent nous éclairer à ce sujet. Les

---

<sup>28</sup> Pour consulter le blogue en soi : <http://ea-spouse.livejournal.com/1479.html>

<sup>29</sup> Pour un aperçu du scandale, visitez : <http://articles.latimes.com/2004/nov/17/business/fi-sweat17>, ou encore <http://www.nytimes.com/2004/11/21/business/yourmoney/when-a-video-game-stops-being-fun.html>

travaux de Daniel Ashton (2010) sur la relation identitaire entre joueur, étudiant et développeur démontrent comment aujourd'hui certaines identités de joueurs sont transformées par l'aspiration des jeunes *gamers* à s'orienter vers une carrière de développeur. Toute la culture des *Mods* (modification artisanale du code informatique d'un jeu vidéo pour en changer certains paramètres) démontre comment cet enthousiasme a été repris par l'industrie qui, en fournissant des éditeurs pour leurs jeux, permet aux joueurs de s'envisager comme futurs développeurs, mais également de récupérer gratuitement des contenus additionnels générés par du travail voilé. Le jeu vidéo indépendant est un autre exemple où des développeurs professionnels et développeurs amateurs s'émancipent de la contrainte de l'industrie pour créer des jeux à plus petits budgets, mais de manière autonome. Ce type d'initiatives qui mêlent travail salarié et travail bénévole dans une optique à priori émancipatrice vis-à-vis des géants de l'industrie a cependant en majeure partie été absorbé par des plateformes de diffusion comme *Steam* qui permettent la vente de jeu vidéo en format numérique.

On le voit donc clairement, aujourd'hui comme à son origine, l'industrie du jeu vidéo se développe à partir de logiques de récupérations qui n'en épargnent aucun aspect, envahissant tant la production que la distribution.<sup>30</sup> L'industrie du jeu vidéo, bien que promettant de révolutionner le travail à travers le jeu, se base en fait sur des logiques qui, une fois le voile d'illusion levé, se révèlent être de l'ordre de l'exploitation au même titre que de nombreuses autres industries capitalistes. L'exploitation y est masquée, non pas comme dans une économie fordiste, par la perspective pour la force de travail de voir augmenter son pouvoir d'achat, mais par la ludicité supposée intrinsèque

---

<sup>30</sup> Nous ne traiterons pas plus en détail l'histoire de l'exploitation du travail immatériel par l'industrie du jeu vidéo, ce qui constitue le coeur du capitalisme cognitif, puisque notre propos souhaite s'en tenir au problème du traitement scientifique de l'objet du jeu vidéo. Cependant, il est possible de consulter à cet effet les ouvrages de Nick Dyer-Witheford et de Peuter pour plus de détails à ce sujet.

aux tâches nécessaires à la production elle-même. De plus, elle se caractérise là encore par des dispositifs genrés qui renouvellent le patriarcat et lui donne des formes qui se présentent sous un nouveau jour, mais reproduisent en définitive des logiques dont seules les modalités changent, laissant ainsi le fond du rapport d'exploitation inchangé, que ce soit en termes de travail domestique ou d'appropriation collective et individuelle des corps. On peut alors déceler des similitudes entre les pratiques sociales qui traversent le jeu vidéo et les rapports qui sont à l'origine de l'industrie et de la construction du genre, ce qui oriente notre analyse vers les manifestations des rapports patriarcaux et en particulier les représentations misogynes des femmes.

#### 4.3 Masculinité hégémonique et conspiration féministes

Nous explorerons, ici plus directement la problématique des pratiques sexistes du jeu vidéo afin de mettre en perspective l'ampleur des problèmes théoriques et méthodologiques que nous avons relevés plus tôt.

Les différents espaces où les communautés se forment et permettent des espaces de discussion sont le lieu d'un ensemble de rapports qui tendent à favoriser l'intégration en leur sein d'un certain type de joueurs et dans le même temps à compliquer, voire à interdire la présence d'identités qui divergent de celles tolérées par le groupe dominant. Dit schématiquement, on peut voir que les communautés du jeu vidéo sont nettement plus présentes auprès des publics que l'on pourrait dire « historique » du jeu vidéo, qui se rassemblent sous les identités étiquettes les plus stéréotypées de *gamers* et *hardcore gamers* comme le démontre entre autres la démographie de la plateforme de diffusion continue Twitch.tv sur laquelle 91% sont des hommes entre 12 et 24 ans<sup>31</sup>. Certains

---

<sup>31</sup> Pour plus de détails sur ces statistiques : <https://www.quantcast.com/twitch.tv#/demographicsCard>

jeux, principalement les jeux d'action se jouant en ligne en mode multi-joueurs, nécessitent d'avoir des interactions sociales avec la communauté l'entourant. Ces communautés sont évidemment déjà structurées par des principes empruntés à d'autres communautés ou groupes structurés par l'identité, les ayant précédées dans le temps, et reproduisent souvent des rapports de pouvoir et de domination. Autrement dit, les rapports se créant dans une communauté de jeu ne sont pas isolés des rapports sociaux plus larges. L'exemple du blogue *fatuglyorslutty.com*, site dédié aux partages de commentaires misogynes constituant dans la plupart des cas du harcèlement reçu par des femmes en messages privés lors de sessions de jeu, dévoile des pratiques ayant cours dans les communautés de jeu qui illustrent de manière exemplaire, caricaturale et même criminelle, le phénomène du boys club. En effet, on voit sur ce blogue des remarques passant du sexisme ordinaire jusqu'à des menaces de viol et de mort faisant de fait de ces communautés des espaces appropriés par un groupe, dans lequel les autres groupes (et particulièrement ceux qui sont antagonisés par la première catégorie de personnes), ne sont non seulement pas les bienvenus, mais risquent également leur intégrité morale et parfois physique, malgré la virtualité initiale des échanges.

On pourrait croire que ces pratiques n'ont pas de liens avec le jeu vidéo en soi et qu'il s'agit là des effets pervers de la socialisation anonyme sur internet. C'est d'ailleurs ce que prétendent certains défenseurs des communautés du type #GamerGate. Ce n'est malheureusement pas le seul lieu où la misogynie et le sexisme s'expriment dans l'univers du jeu vidéo. La publicité encore aujourd'hui s'appuie sur des stéréotypes de genre très marqués. L'hypersexualisation des personnages féminins est toujours omniprésente<sup>32</sup> (on pense ici au *buzz* qu'a fait l'annonce de la réduction de la taille de poitrine

---

<sup>32</sup> Pour un concentré de pratiques d'objectivation du corps des femmes on peut visiter le site suivant : <http://digiday.com/brands/sorry-recent-history-sexist-video-game-ads/>

du personnage fictif Lara Croft et au fait que son physique, même redessiné reste extrêmement caricatural<sup>33</sup>). Au-delà des jeux eux-mêmes, et des représentations graphiques qu'ils promeuvent, on peut mentionner que le sexisme est présent dans une immense majorité des pratiques de promotion des jeux, comme le montre l'exemple suivant: outrepassant les restrictions sur les pratiques de marketing lors de conventions de jeu vidéo, plusieurs entreprises font toujours appel à des *booth babes*, des femmes aux habits hypersexualisés servant à attirer les gens vers leurs kiosques. Bien que ces pratiques ne soient pas présentes uniquement dans l'univers du jeu vidéo, celui-ci apparaît donc *a minima* comme un milieu principalement masculin et hétérosexiste, dont les logiques sexistes, patriarcales et masculinistes peuvent aller jusqu'à l'objectivation la plus totale des femmes en particulier, et à l'exclusion ou l'utilisation objectivante de toute identité contrevenant à la logique de service et d'augmentation de la jouissance masculine des privilèges dans ces lieux qui ont été pensés par et pour des hommes (souvent blanc et hétérosexuels, et jouissant d'une aisance financière suffisante pour disposer de temps ludiques imperturbés, bien que la ludicité tende également aujourd'hui à s'introduire dans des espaces qui ne lui étaient a priori pas dédiés, tels que nous nous y attarderons dans la suite de ce mémoire) (Burrill, 2008).

Comme on l'a précédemment mentionné sans toutefois s'y attarder suffisamment pour vraiment l'illustrer et en traiter, un des problèmes de la culture sexiste du jeu vidéo est la résistance qui semble s'articuler autour de l'incursion des femmes et en particulier des féministes dans l'univers des jeux vidéo. L'exemple de #GamerGate, fil Twitter où des propos radicalement antiféministes et misogynes ont été diffusés, démontre comment la structure des lieux de discussions virtuelles peut très bien sembler représenter la majorité d'une communauté, tout en ne représentant, en fait, qu'une minorité aux

---

<sup>33</sup> Pour un aperçu de cette histoire: <http://moviepilot.com/posts/3630469>

propos excluants controversés. Adrienne Shaw et Shira Chess racontent dans leur article *A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity* comment un panel féministe lors du colloque DiGRA 2014 (*Digital Game Research Association*) a constitué, selon les détracteurs de leurs études, la preuve d'une conspiration féministe contre l'industrie du jeu vidéo (Chess et Shaw, 2015). Pour résumer, les deux auteures, chercheuses diplômées, ont publié dans un document public (Google.doc) les discussions qui s'étaient tenues lors de la conférence pour leur donner suite. Ce document public a été par la suite, et à leur surprise, cité hors contexte pour démontrer que les féministes présentes au panel de DiGRA avaient comme objectif de nuire à l'industrie du jeu vidéo. S'en est suivie une escalade où certains ont accusé l'ensemble du colloque d'être noyauté par des féministes. Les adeptes de cette théorie conspirationniste se sont rassemblés sous le hashtag #GamerGate. Lorsque les auteures ont pris conscience de l'ampleur du phénomène, elles ont tenté, en pointant un certain nombre d'arguments et en arguant de leur bonne foi, de faire entendre leurs idées. Toutefois, cela a été sans succès, les attaques étant principalement basées sur une technique de procès d'intention basée sur l'auto-référentialité à laquelle il est impossible de répondre selon une argumentation rationnelle. Le fil prit en définitive la tournure d'une suite de commentaires de plus en plus misogynes, les attaquants y associant également d'autres féministes ayant autrefois pris la parole sur les jeux vidéo, mais ne s'étant pas positionnées sur le cas du colloque lui-même. Si l'incident lui-même est parfaitement consternant, l'analyse que font les auteures de l'incident dans leur article est néanmoins intéressante. Elles pointent d'une part le fait que les études féministes posent encore problème pour beaucoup de gens et d'autre part le manque de compréhension général de certaines communautés des enjeux scientifiques dans l'objectivation du jeu vidéo. Ceci démontre que les diverses communautés organisées autour du jeu vidéo (les joueurs, mais également les personnes suffisamment informées de l'actualité des colloques scientifiques pour avoir accès au Google.doc qui a fuité dans ce cas précis) sont virtuellement très organisées et mettent en œuvre des

stratégies violentes de dénigrement de toute forme de savoir qui ne s'aligne pas avec ce qu'elles estiment dicible quant à l'objet jeu vidéo.

Nous trouvons ici le fil conducteur de nos réflexions. Il semble y avoir un paradoxe dans la culture du jeu vidéo où la vision de celle-ci est nécessairement tordue. On s'interroge donc à savoir comment une population de joueurs constitués de près de la moitié de femmes la culture du jeu vidéo peut-elle regorger de phénomènes d'un sexisme déconcertant comme la plateforme de discussion #GamerGate qui défend, avec des propos haineux, l'idée que le jeu vidéo appartient aux hommes uniquement? C'est ce noeud de rapports que nous voulons dénouer dans cette section. Pour ce faire, il faut comprendre les pratiques du jeu vidéo comme étant un ensemble inter-relié à travers lequel les processus d'identifications, l'identité, les communautés dans lesquelles les pratiques sociales et antisociales prennent forme, et l'industrie qui développe et publicise ces jeux, reproduit des rapports de pouvoir qui font dévier le portrait des pratiques du jeu vidéo d'un milieu diversifié à un média hautement sexiste et misogyne à tous les niveaux (autant au niveau de la production, de la distribution, que de la réception). Ainsi, c'est en mettant en lumière les pratiques sociales du jeu vidéo laissées dans l'ombre par la ludologie et ses fondements formalistes que nous pouvons parvenir à saisir le jeu vidéo de manière critique comme un objet véritablement sociologique.

Afin de poursuivre notre démarche, considérons maintenant le problème de la construction de la masculinité dans l'univers des jeux vidéo. Selon Derek A. Burrill, la construction de la masculinité qui intervient dans la culture du jeu vidéo peut être appréhendée à travers le concept de *digital boyhood*. Celui-ci permet notamment de montrer qu'il existe un privilège des hommes à disposer de nombreux moments de loisirs dont le principal but est de les divertir, au contraire des femmes, dont les loisirs restent très souvent orientés vers le travail ménager (on pense notamment aux petites filles dont la plupart des jeux ont trait à la répétition de leur rôle de futures ménagères). Le

*digital boyhood* réfère également au fait que l'éducation des hommes leur permet une appropriation ludique des technologies et que ce privilège de jouer leur donne donc des avantages non négligeables en termes de ressources (compétences, temps libre etc.) qu'ils peuvent ensuite mettre en avant dans différentes situations professionnelles et personnelles. Ce concept permet de pointer cette distinction dans la construction des genres où les garçons ont le droit de s'amuser pendant que les filles doivent apprendre à tenir la maison. Pour Burrill, les jeux vidéo sont un espace performatif qui produit, reproduit et maintient un certain type de masculinité (Burrill, 2008). Cet espace est nourri par un imaginaire culturel où lorsque le *digital boy* est devant un clavier d'ordinateur ou une manette de console, il est dans un univers qui lui appartient en propre et dont lui seul possède vraiment les compétences pour en jouir pleinement. Burrill explicite le concept de *boyhood* ainsi :

« Boyhood can be theorized as the regressive nature of the first-world capitalist masculinity, where the pressures of the external force the man back to a type of always-accessible boyhood. Videogames in the 21st century serve as the prime mode of regression, a technonostalgia machine allowing escape, fantasy, extension and utopia, a space away from feminism, class imperatives, familial duties, as well as national and political responsibilities. It is a space and an experience where the digital boy can "die tryin", tryin' to win, tryin' to beat the game, and tryin' to *prove* his manhood (and therefore his place within the patriarchy, the world of capital and the Law). » (Burrill, 2008, p.2)

La technologie et la masculinité sont représentées ainsi comme imbriquées l'une dans l'autre. On peut selon lui, en s'appuyant sur Judith Butler et plus spécifiquement sur son concept de performativité, qui nécessite donc des compétences, théoriser la masculinité comme une technologie. La masculinité apparaît alors comme un outil dont l'utilisation s'impose à travers un ensemble de contraintes normatives, comme celle de l'impératif « d'agir comme un homme ». En ce sens, la technologie, comme la masculinité, contient un acte performatif qui subjectivise celui qui l'utilise. En d'autres mots, le sujet

qui utilise un outil, que ce dernier soit une masculinité ou un marteau, est déterminé par la fonction que celui-ci porte. La masculinité est donc comprise ici comme un ensemble de pratiques qui permet aux personnes socialement assignées hommes de naviguer, de comprendre et souvent dominer le monde matériel. Cette domination prend souvent la forme d'une violence physique envers les autres groupes constitués et les individus qui évoluent dans ces identités, particulièrement envers les femmes, envers leur corps, mais aussi en termes de violence symbolique qui se décline dans l'hégémonie de certaines idéologies, certains mythes ou certaines fantaisies. Il conçoit ainsi le rapport occidental tant à la technologie et à la masculinité : « Masculinity can be thought of as itself foundational to Western notions of technology as force and tool, as well as a tool for force. » (Burrill, 2008, p.14).

C'est à cette construction de l'imaginaire culturel du numérique que Burrill réfère lorsqu'il parle de *boyhood* comme une régression à un type de masculinité qui s'ancre justement dans la technologie comme force. Cette imaginaire banalise la violence, principalement envers les femmes, mais aussi envers tout ce qui peut s'opposer à l'Occident. Le jeu vidéo dans ce cadre, en se construisant sur des représentations sexistes, machistes ou misogynes, nourrit un imaginaire culturel où les jeunes garçons blancs hétérosexuels sont chez eux partout où ils le désirent et spécifiquement dans les espaces ludiques pensés pour l'assouvissement de ce que la société construit comme étant leurs « besoins », ceux-ci étant supposés spécifiques à leur groupe et centrés majoritairement autour de deux axes principaux : la sexualité et la ludicité virtuelle (la seconde étant d'ailleurs pensée dans les illustrations qui vont suivre comme une sorte de super-distraction, presque suffisante pour faire concurrence à la première, présentée de manière a-problématique, et de manière naturalisée comme le centre d'intérêt principal et le principal domaine d'exercice des privilèges des jeunes hommes).

Pour exemplifier cet imaginaire on peut retourner à l'esthétique des campagnes publicitaires des jeux vidéo, en particulier celle du *Gameboy* de Nintendo qui l'on utilisé à maintes reprises. On prend ici l'exemple de ces différentes images de campagnes publicitaires :



L'imaginaire culturel dans laquelle la masculinité *boyhood* se déploie supporte en fait un système normatif plus large, le patriarcat, dans lequel les rapports de pouvoir et de domination évoqués plus tôt sont produits et reproduits. Des phénomènes comme celui de #GamerGate apparaissent ainsi comme une réaction défensive face à l'invasion des femmes dans le monde du jeu vidéo pensé de manière avouée comme un domaine réservé aux plaisirs masculins. En effet, malgré le fait que l'univers hostile du jeu vidéo

ait été pensé à l'origine comme notoirement hostile pour les femmes, celles-ci s'impliquent de plus en plus, au niveau de l'industrie, comme joueuses ou encore comme journalistes, répondant par ailleurs à un autre impératif majeur de la logique industrielle, celle de la croissance, non seulement en taille, mais également en part de marché. Cette dernière catégorie est particulièrement intéressante pour notre propos puisqu'elle situe les journalistes comme critiques et, dans le cas d'une femme, comme critique d'un univers masculin. Cependant, encore une fois, ce ne sont pas toutes les femmes qui sont bienvenues. Le cas de Carolyn Petit est intéressant à cet égard. Petit est une journaliste transsexuelle qui fut critiquée pour avoir osé faire une critique légèrement négative (9/10, *Politically muddled and profoundly misogynistic*) d'un jeu (*Grand Theft Auto V*) de type « block buster » extrêmement attendu et s'adressant à un public très spécifiquement masculin étant donné son contenu comportant essentiellement la reproduction virtuelle de comportements criminels par le biais de la conduite automobile, du meurtre et de la prostitution. Les commentaires sous sa critique somme toute extrêmement modérée sont parlants<sup>34</sup> :

- « - *Playing it right now, its a 10. This reviewers prejudice has clouded her opinion of what otherwise is a masterpiece.*
- *I think its unfair to drop a score based on your own political/moral issues*
- *i dont care about the 9, because its always subjective. Its ok if you dont find the game perfect. But i think the negative about misogynism is tottaly stupid. I find it just as stupid as saying that it glorifies violence, and it transforms people in psychos.*
- *Some let personal opinion muddy their ability to be objective.*
- *'Politically muddled'*
- *Is this serious? Have you ever played GTA before?*
- *9 is a great score, but that's an extremely dumb comment.*
- *" Politically muddled and profoundly misogynistic", why gamespot keeps judging games using this kind of shit? It's a game, don't give me a political lecture or philosophy class*
- *Great review, detailed and very informative. But honestly, leave the "profoundly*

---

<sup>34</sup> Pour avoir accès à la dite critique consulter site suivant : <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>

*misogynistic" part out. It's a GTA game, not a documentary on women's problems. I care for women's problems IRL, not in a game bout 3 bad guys doing heists. »*

Une autre critique, cette fois vidéo, a également fait beaucoup de vagues autour de la personne de Carolyn Petit, s'attaquant directement à son apparence :

« - I have no problem with the reviewer personally, but I dont want to see what is obviously a man, trying to look like a woman, its just too weird and I find it offensive, I dont want to be bombarded with gay/lesbian/transgender stuff on a gaming website, just have a regular guy or woman reviewing the games. »

On note que ce commentaire est la plus parfaite illustration de l'espace privilégié du *boys club* tel que nous l'avons défini lors des pages précédentes : le joueur qui écrit ce commentaire ne réclame finalement rien de moins que la jouissance imperturbée d'un espace où ses privilèges ne seront jamais remis en cause par quiconque.

Cette histoire a pris une telle proportion qu'une plainte a été finalement déposée à Gamespot, le site pour lequel elle travaillait. Peu après, Carolyn Petit a été renvoyée par le site, ce dernier prétextant que le marché avait changé et que cela demandait un remaniement de son personnel. Il est vrai que le marché du journalisme vidéoludique évoluait à cette époque, puisque que les articles éditoriaux perdaient de l'importance en faveur des critiques vidéo, au même moment où Amazon achetait Twitch.tv, site de vidéodiffusion et critique de jeux vidéo participatif. Malgré ces changements ayant trait à la structure du marché lui-même, il apparaît néanmoins très clair à la lumière des commentaires qui ont été écrits et dont on n'a donné ici qu'un minuscule aperçu, que Gamespot a fait le choix de se séparer de la journaliste pour des raisons au minimum mixtes, dont on peut très nettement dire qu'une partie d'entre elles avaient trait à la préoccupation de ne pas froisser ses lecteurs et de leur fournir un espace dans lequel leurs privilèges ludiques et masculins ne seraient pas remis en cause.

Ces incidents web illustrent donc bien d'une part l'image de la culture du jeu vidéo que Burrill essaie de décrire comme étant principalement axée autour de la jouissance de privilèges masculins et, d'autre part, des pratiques sociales qui créent les rapports auxquels le joueur et dans une moindre mesure étant donné les multiples barrières à l'entrée la joueuse devra se conformer pour s'identifier à cette culture et y être acceptée par ses pairs. L'imaginaire culturel du numérique auquel Burrill réfère est donc un vaste ensemble de pratiques sociales et de représentations qui ensemble incarnent un système normatif extrêmement contraignant. Comme le dit Burrill:

« This terms [digital imaginary] refers to practices and products that, together, create a social imaginary based on the digital sphere, such as film, computer hacking, Web surfing, cyberpunk literature, comix, and contemporary fashion » (Burrill, 2008, p.86)

#### 4.4 Individuation et subjectivation

À partir des travaux de Foucault sur la normativité, nous voulons ici revenir sur des dynamiques centrales à l'univers des jeux vidéo ainsi qu'à notre perspective. Chez Foucault, un système normatif peut se comprendre en explorant les questions transversales à une société (Foucault, 1997). À notre époque, la gouvernance néolibérale, comme tous les systèmes sociaux avant elle, utilise deux types de contraintes : la subjectivation et l'individuation afin de réguler la société de consommation. Selon Foucault, la subjectivation et l'individuation sont jointes dans une forme de gouvernance pour créer ce qu'il nomme « le piège de l'identité moderne ». Ce système normatif se met donc en place à travers à la fois une forme d'individuation comme par exemple le contrôle des corps à travers l'architecture urbaine, les réseaux de transport en commun, les forces policières, le système pénal etc. L'individuation est complétée par un système de va-

leurs fortement « publicisé »; celui du travail salarié, de la finance et de la consommation capitaliste. Ainsi, le système normatif aujourd'hui propose une variété d'identités de consommateur, une articulation entre un discours et des comportements qui lui correspondent.

C'est ainsi qu'on en arrive à la conception de performance des identités comme celle de genre dans les exemples de Butler. Pour plaquer cette méthode sur le jeu vidéo, on pourrait s'interroger par exemple sur : qu'est-ce qu'un *gamer* ou encore qu'est-ce qu'un « vrai » joueur? À travers l'exemple que nous avons vu, on peut donc voir que *gamer*, celui à qui le jeu devrait être destiné, est une production du système normatif qu'est le patriarcat. Par exemple, les communautés qui exercent des mécanismes de contrôle s'effectuant de manière virtuelle, mais qui sont finalement proches de celles du contrôle en ligne, dans lesquelles les commentaires et les échanges avec les autres joueurs font office de mécanismes disciplinaires gardiens de la norme à laquelle il est très difficile de déroger.

#### 4.5 Conclusion

Dans ce chapitre nous avons exploré quelques cas de pratiques patriarcales et de leurs analyses à travers certaines auteures féministes afin de révéler leur pertinence et de souligner leur lien avec la production et la distribution du jeu vidéo. Nous avons discuté du rôle de la masculinité dans le rapport des sujets à la technologie puis au jeu vidéo. Finalement, nous avons pu avec Foucault et Butler faire le lien entre le genre, le système normatif et sa reproduction.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre trois et au contraire de ce que nous laisse croire l'épistémologie de la ludologie, les pratiques sociales problématiques du jeu vidéo ne sont pas un aspect superficiel du média, mais bien un élément qui marque toute l'histoire de celui-ci et qui forge autant sa production que sa consommation. Il nous apparaît donc ici important de prendre en charge ces éléments puisqu'ils ne sont pas des aspects extérieurs au jeu vidéo, mais bien des éléments intrinsèques qui déterminent son expérience. Les pratiques sociales du jeu vidéo apparaissent sous cette lumière non pas comme un phénomène extérieur au jeu vidéo, mais plutôt comme le résultat non seulement d'un système capitaliste en constante reconfiguration pour conserver son approvisionnement en main d'oeuvre exploitable, mais également d'un système de construction du genre et de reproduction des pratiques genrées.

Les pratiques de jeu vidéo telles que décrites ne sont donc pas inessentiels à l'analyse du jeu vidéo, mais bien, de notre point de vue, nécessaires et incontournables. L'étude du jeu vidéo doit cesser de se faire dans l'ignorance de son histoire et de ces pratiques sociales. Il nous semble à ce niveau que c'est justement ce que pourrait apporter une perspective sociologique et critique, du moins si elle s'applique de manière transversale et non en silo disciplinaire. Comme nous l'avons vu, la réaction qui consiste à restreindre l'objet jeu vidéo à une étude disciplinaire s'avère dommageable étant donné que le jeu vidéo, comme d'autres nouveaux médias, dépend d'une simulation qui elle trouve sa limite seulement dans le simulable et ainsi doit être saisi à partir de son éthique et non pas de son ontologie.

Nous voulons revenir ici sur la définition du jeu vidéo enrichie des nouveaux éléments sur lesquels nous nous sommes penchés tout au long de ce mémoire. Nous avons montré que la force la plus structurante du champ d'études du jeu vidéo a été le débat entre narratologie et ludologie. Ce débat a poussé le champ dans un discours peu constructif où certains ont considéré le jeu vidéo à l'extérieur du cadre d'analyse des médias,

comme un objet « singularisé ». Cette singularité, qui se résume à la ludicité du jeu vidéo, a légitimé l'approche ludologique, laquelle s'intéresse au jeu pour ses caractéristiques particulières (interactivité, ludicité, virtualité). Nous avons ensuite apporté le point selon lequel le problème principal de cette fermeture du champ sur lui-même réside dans la croyance en une définition du jeu vidéo qui l'éloigne d'une compréhension comme forme d'expression symbolique et comme médiation nous permettant d'exprimer et de comprendre le monde vécu de l'univers du jeu vidéo. En considérant le jeu comme une expérience systématiquement positive et en approchant la ludicité comme expérience herméneutique unique, le jeu vidéo a été isolé de ses dimensions politiques, sociales et culturelles, le faisant ainsi apparaître comme une interface parfaitement transparente, approche dont on a vu avec Galloway qu'elle tend à renforcer le voile d'illusion sous lequel des rapports de domination prospèrent, se transforment, voire se multiplient. De plus, ce problème atteint un niveau critique lorsqu'est fait le lien avec le renforcement des identités de genre dans l'appropriation patriarcale de la technologie. En effet, le fait que le jeu soit étudié en dehors de ses dimensions politiques sociales et culturelles renforce l'idée que celui-ci peut être immunisé à la critique. Si l'on considère le jeu vidéo effectivement comme un objet sérieux au sens académique du terme on se doit dès lors de réfléchir non seulement à l'expérience positive et enrichissante produite, mais aussi au potentiel d'aliénation et de réification qu'il contient, en particulier en termes de construction des genres, mais aussi comme banalisation des processus de subjectivation et d'individuation capitaliste.

## CONCLUSION

La société contemporaine se transforme sous le poids des nouvelles technologies et la ludification est au coeur de ces changements. Du musée à la ville intelligente, le jeu vidéo gagne de plus en plus de place et par conséquent de légitimité dans la société. Comme l'affirme Mathias Fuchs: « Gamification processes that alter the mode of this very interaction between humans and machines are indicators—on a superstructure level—of how basic relations amongst humans are changing » (Fuchs, 2012). En ce sens, la critique de la ludification, de la réification du jeu comme dimension ludique intégrable à toute forme sociale est nécessaire. L'étude du jeu vidéo est un champ d'études éclaté, interdisciplinaire et qui combine un nombre impressionnant d'approches. Comprendre l'univers du jeu vidéo et de la production scientifique afférente est donc un projet complexe. Dans cette conclusion générale, nous voulons d'abord souligner les phénomènes que nous considérons centraux à une approche sociologique et critique du jeu vidéo.

Un enjeu problématique du jeu vidéo, d'ordre conceptuel, s'ancre dans la notion de ludification telle que nous l'avons circonscrite. En effet, la notion de ludification tend à la banalisation des processus de gouvernance néolibérale, des processus de construction du genre patriarcales et de l'exploitation capitaliste et leur impact sur la vie quotidienne des individus. La ludification, processus en développement dans les milieux managérial, scolaire et de développement urbain se définit comme la transformation des activités du quotidien en une forme ludique inspirée du jeu qui marque plutôt le moment extraquotidien. L'aura positive, marquée par le plaisir, l'enfance et l'innocence que le jeu possède voile son rapport nocif qu'il entretient avec le capitalisme et le patriarcat et apparaît ainsi, à tort, comme une amélioration *de facto* de tout système. Dans ce cadre et à notre sens, la sociologie du jeu vidéo gagnerait à s'intéresser aux pratiques

émergentes qui impliquent l'utilisation d'interfaces ludiques comme mode de socialisation et donc de subjectivation et d'individuation (Foucault, 1997). Le processus de ludification brouille les distinctions entre le jeu et le travail à plusieurs égards : d'une part, il fait du travail et de la formation au travail une activité ludique; et d'autre part, il intègre de nouvelles formes de monétarisation du jeu dans le processus de production, distribution et de réception, faisant de celui-ci une forme de travail (Dibbell, 2007, Drotner, 2008). C'est dans ce contexte qu'un regard critique peut interroger le rapport entre le processus de construction identitaire, compris comme dynamique entre la réflexivité du sujet, ses habitudes et son cadre de socialisation, et les différentes interfaces ludiques qui habitent notre quotidien (Kaufmann, 2007). Les apports d'une approche sociologique et critique du jeu vidéo selon nous consistent à : 1) comprendre le processus de ludification et son implémentation à travers des concepts critiques comme celui de capitalisme ludique (Dyer-Witheford et De Peuter, 2009), 2) examiner les nouvelles formes d'individuations et de subjectivations technoculturelles qui se construisent dans les rapports toujours plus dépendants de la technologie des individus et 3) renseigner le potentiel de reconfiguration des rapports interpersonnels à travers l'intériorisation du virtuel (Simon, 2006, Flichy, 2004). Ainsi, en considérant ces axes de recherche à l'intérieur du champ d'études du jeu vidéo, une approche sociologique du jeu vidéo pourrait contribuer à une compréhension à la fois historique, politique et sociale du jeu vidéo et ainsi relever les différents défis que pose l'incorporation des nouveaux médias dans notre quotidien.

Dans ce mémoire, et dans l'optique de la construction d'une perspective sociologique, nous espérons avoir contribué de deux façons. D'abord par une synthèse théorique des études sur les dimensions sociales du jeu vidéo à travers laquelle nous avons posé les bases d'une approche critique et sociologique des enjeux politiques et sociaux de l'univers du jeu vidéo. Ensuite, cette approche critique s'est construite à partir des acquis, des données, des analyses et des concepts développés dans le champ des *game studies*

et pour une compréhension du jeu vidéo. Une telle approche nous permet de poursuivre la réflexion et la compréhension de l'univers en le considérant dans son contexte social, économique et politique de sorte que les espaces de socialisation des jeux vidéo nous permettent de comprendre la (re)production de rapports sociaux et inversement, une compréhension sociologique des rapports sociaux nous permet d'approfondir le regard sur les jeux vidéo en le réinscrivant dans un univers social.

En ce sens, notre recherche nous a permis d'affirmer qu'une approche critique remet en question certaines apories des *game studies*. Bien que pendant longtemps l'idée de comprendre l'acte de jouer et le jeu vidéo comme une relation à part de l'ensemble des relations sociales, comme un phénomène séparable et objectivable, a permis certains développements de ce champ, force est de constater que cette séparation a déplacé l'accent de la recherche sur l'étude du jeu comme acte plutôt que comme rapport sociétal au jeu. C'est en voulant renverser ce rapport, et ainsi voir le jeu d'abord comme un rapport sociétal, que nous en arrivons à la conclusion que le jeu ne peut jamais être considéré à l'extérieur des rapports sociaux sur lesquels il se construit. Comprendre le jeu d'un point de vue sociologique devrait donc, selon notre analyse, prendre un compte que c'est toujours en tant que sujet d'une société, porteur de notre rapport à la culture et au politique, que nous faisons « l'acte de joueur ». Chaque jeu, met en rapport certains éléments de mécanique ou de design qui ont pour effet de révéler certains rapports sociaux qui existent déjà entre nous et qui sont « rejoués » (reproduits) dans le contexte du jeu. Toutefois, le jeu n'est pas une façon inoffensive de reproduire des rapports sociaux. Les rapports sociaux reproduits dans le jeu sont réels au sens qu'ils affectent pleinement les acteurs qui y participent. Par exemple, le sexisme que subit une femme dans un jeu ne disparaît pas dès lors que la partie se termine. Les rapports sociaux à l'intérieur du jeu et à l'extérieur du jeu sont donc les deux côtés d'une même pièce. Ce qui fait des pratiques sociales du jeu un phénomène à étudier réside justement dans cet acte de banalisation des rapports sociaux qui le constitue. Si cet acte permet aux enfants

de banaliser certaines conséquences de leurs gestes pour comprendre les codes sociaux auxquels ils seront confrontés, il n'en reste pas moins que ces jeux sont souvent déjà genrés de sorte qu'ils sont en eux même des actes de construction de soi. Il est alors difficile de voir ces jeux séparés de l'ensemble des rapports sociaux. C'est peut-être en ça que nous nous méprenons souvent sur ceux-ci. Notre volonté de voir le jeu de l'enfant comme inoffensif nous amène à concevoir celui-ci en dehors d'un rapport normatif à la société.

Si le jeu en tant que concept est dépourvu de toute fonction qui lui permettrait d'orienter normativement les pratiques, les pratiques sociales du jeu, elles, sont toujours déterminées socialement et de manière problématique par les rapports sociaux qui leur ont été historiquement données. C'est dans ce cadre que le capitalisme et le patriarcat, comme double système d'oppression ayant largement utilisé le jeu pour se reproduire, sont essentiels pour la compréhension des pratiques sociales du jeu vidéo actuellement. Dans le cadre du jeu vidéo, ces rapports sont d'autant plus problématiques qu'ils sont liés au plus récent développement de l'économie néolibérale et au retranchement des masculinités toxiques.

Les études et connaissances développées par les *games studies* gagneraient à s'ouvrir à des dimensions sociales et à intégrer des analyses critiques, et dans une même logique, différents champs de la sociologie (des rapports sociaux de domination, des médias, de la culture etc.) peuvent difficilement aujourd'hui négliger cet univers des jeux vidéo et le processus de ludification que déploie son industrie. Ces croisements que nous considérons centraux au développement de la compréhension des sociétés contemporaines (capitalistes et patriarcales) offre ainsi de fructueux terrains pour des recherches futures.

## BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Dans *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference* (p. 28–29). Récupéré de <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>
- Aarseth, E. (2005). From hunt the wumpus to everquest: introduction to quest theory. Dans *International Conference on Entertainment Computing* (p. 496–506). Springer. Récupéré de [http://link.springer.com/chapter/10.1007/11558651\\_48](http://link.springer.com/chapter/10.1007/11558651_48)
- Akrich, M. (1990). De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. *Techniques & Culture*, (16), 83–110.
- Albrechtslund, A. et Dubbeld, L. (2002). The plays and arts of surveillance: Studying surveillance as entertainment. *Surveillance & Society*, 3(2/3). Récupéré de <http://library.queensu.ca/ojs/index.php/surveillance-and-society/article/view/3502>
- Alexander, L. (s.d.). « Gamers » don't have to be your audience. « Gamers » are over. Récupéré le 2 août 2016 de [http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)
- Anhunt, A. (2013). *Why Marketers Fear The Female Geek*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2013/12/marketers-fear-female-geek-2/>
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. <http://dx.doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Apperley, T. H. et Jayemane, D. (2012). Game studies' material turn. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(1), 5–25.
- Ashton, D. (2010). Player, Student, Designer: Games Design Students and Changing Relationships With Games. *Games and Culture*, 5(3), 256–277.
- Ayers, M. D. (2001). New Collective Identities: The Internet's Role in Shaping a Social-Psychological Process. Récupéré de <http://search.proquest.com/docview/61740377?accountid=14719>
- Bach, J.-F. (2013). *L'enfant et les écrans (un avis de l'Académie des sciences)*. Paris : Le Pommier.
- Baniqued, P. L., Lee, H., Voss, M. W., Basak, C., Cosman, J. D., DeSouza, S., Severson, J., Salthouse, T. A. et Kramer, A. F. (2013). Selling points: What cognitive abilities are tapped by casual video games? *Acta Psychologica*, 142(1), 74–86.
- Bartle, R. (2005). Virtual Worlds: Why People Play. Récupéré de <http://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>

- Bauman, Z. (2010). *Towards a critical sociology: an essay on commonsense and emancipation*. London; New York : Routledge. (OCLC: 611987072). Récupéré de <http://site.ebrary.com/id/10361841>
- Bauman, Z. et Bauman, L. (2011). *Culture in a liquid modern world*. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity ; In association with the National Audiovisual Institute. (OCLC: ocn752312454).
- Beer, D. (2013). *Popular culture and new media: the politics of circulation*. New York : Palgrave Macmillan.
- Beer, D. et Burrows, R. (2013). Popular Culture, Digital Archives and the New Social Life of Data. *Theory, Culture & Society*, 30(4), 47–71.
- Bernard, G. (2011). Sur la crise « postmoderne » de la légitimation et la confusion des raisons. *Cités*, 45(1), 87. <http://dx.doi.org/10.3917/cite.045.0087>
- Berry, V. (s.d.). *Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de [http://www.academia.edu/1127947/Sociologie\\_des\\_MMORPG\\_et\\_profils\\_de\\_joueurs\\_pour\\_une\\_theorie\\_sociale\\_de\\_lactivite\\_video\\_ludique](http://www.academia.edu/1127947/Sociologie_des_MMORPG_et_profils_de_joueurs_pour_une_theorie_sociale_de_lactivite_video_ludique)
- Bittanti, M. (2001). *The technoludic film : images of video games in movies (1973-2001)*. Récupéré de [/z-wcorg/](http://z-wcorg/).
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bolter, J. D. et Grusin, R. A. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bonenfant, M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of warcraft* (Thèse ou essai doctoral accepté). Université du Québec à Montréal, Montréal (Québec, Canada). Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/3649/>
- Bonhomme, S. et Talon-Hugon, C. (2013). Esthétique des jeux vidéo. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 5. <http://dx.doi.org/10.3917/nre.011.0005>
- Bourdieu, P. (1977). Sur le pouvoir symbolique. *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 32(3), 405–411. <http://dx.doi.org/10.3406/ahess.1977.293828>
- Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, n° 173-174(3), 207–234. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0207>
- Brewin, M. W. (2013). Media, society, world: Social theory and digital media practice. *New Media & Society*, 15(7), 1195–1197.
- Bryce, J. et Rutter, J. (2006). An introduction to understanding digital games. *Understanding digital games*, 1–17.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P. et Burgess, S. R. (2007). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, 57(5-6), 419–433. <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>
- Burrill, D. A. (2008). *Die tryin': videogames, masculinity, culture*. New York : Peter Lang.

- Burrows, L. (2013). *Women remain outsiders in video game industry - The Boston Globe*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <https://www.bostonglobe.com/business/2013/01/27/women-remain-outsiders-video-game-industry/275JKqy3rFylT7TxgPmO3K/story.html>
- Butler, J. (2006). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York : Routledge.
- Byford, S. (2014, 20 mars). *Japan used to rule video games, so what happened? The Verge*. Récupéré le 16 septembre 2016 de <http://www.the-verge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>
- Caillois, R. et Barash, M. (2001). *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Carey, J. W. (2009). *Communication as culture: essays on media and society* (édition révisée). New York : Routledge. (OCLC: ocn212628054).
- Castronova, E. (2007). *Synthetic worlds: the business and culture of online games* (Paperback ed., [Nachdr.]). Chicago : Univ. of Chicago Press.
- Cavender, K. (2013). Towards a sociology of digital media. *Cultural Studies*, 27(4), 656–659. <http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2013.779737>
- Chayko, M. (2008). *Portable communities: the social dynamics of online and mobile connectedness*. Albany : SUNY Press.
- Chen, C. (2014). *Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study of linking psychological factors to mobile social game addiction*. The Chinese University of Hong Kong. Récupéré de [http://pg.com.cuhk.edu.hk/pgp\\_nm/projects/2014/CHENcheng.pdf](http://pg.com.cuhk.edu.hk/pgp_nm/projects/2014/CHENcheng.pdf)
- Chess, S. et Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208-220. <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Coleman, G. (2011). Hacker Politics and Publics. *Public Culture*, 23(3 65), 511-516. <http://dx.doi.org/10.1215/08992363-1336390>
- Consalvo, M. (2009). *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, Mass.; London : MIT Press.
- Consalvo, M. (2012, 11 novembre). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*. Récupéré de <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- Consalvo, M. et Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games, 6(1). Récupéré de [http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
- Corliss, J. (2011). Introduction: The Social Science Study of Video Games. *Games and Culture*, 6(1), 3–16. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412010377323>
- Cote, A. C. (2015). « I Can Defend Myself »: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412015587603>

- Couldry, N. (2004). Theorising media as practice. *Social Semiotics*, 14(2), 115–132.  
<http://dx.doi.org/10.1080/1035033042000238295>
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge ; Malden, MA : Polity. (OCLC: ocn779244598).
- Crawford, G. (2009). Forget the magic circle (or towards a sociology of video games). Récupéré de <http://usir.salford.ac.uk/19350/>
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. London ; New York : Routledge.
- Crawford, G., Gosling, V. K. et Light, B. (2011). *Online gaming in context: the social and cultural significance of online games*. London; New York : Routledge.
- Crecente, B. (2014). *When is a game not a game?* [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.polygon.com/2014/3/31/5566098/gone-home-is-it-a-game>
- Cummings, K. (2015). Gameplay Mechanics, Ideology, and Identity in Mobile and Online Girl Games. Récupéré de <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/19270>
- David Sheff. (1993). *Game over: how Nintendo zapped an American industry, captured your dollars, and enslaved your children*. New York : Random House.
- Davidovici-Nora, M. et Bourreau, M. (2012). Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo. *Réseaux*, n° 173-174(3), 97–135.  
<http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0097>
- Dean, J. (2003). Why the net is not a public sphere. *Constellations*, 10(1), 95–112.
- Debord, G. (2007). *La société du spectacle* (Nachdr.). Paris : Gallimard.
- De Paoli, S. et Kerr, A. (2012). L'agencement de la triche. Aborder la triche dans les MMORPG comme un imbroglio. *Réseaux*, 173-174(3), 235.  
<http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0235>
- De Prato, G. (2012). Les jeux en ligne : un laboratoire de modèles d'affaires. *Réseaux*, 173-174(3), 53. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0053>
- Deleuze, G. et Guattari, F. (2005). *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris : Editions de Minuit.
- Deterding, S. (2009). The game frame: Systemizing a Goffmanian approach to video game theory. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA*. Récupéré de <http://www.digra.org/dl/db/09287.43112.pdf>
- deWinter, J., Kocurek, C. A. et Nichols, R. (2014). Taylorism 2.0: Gamification, scientific management and the capitalist appropriation of play. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 6(2), 109–127. [http://dx.doi.org/10.1386/jgvw.6.2.109\\_1](http://dx.doi.org/10.1386/jgvw.6.2.109_1)
- Dibbell, J. (2007). *Play money: or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York; London : BasicBooks.
- Donard, V. et Simar, É. (2013). Les dieux vidéo. De la dimension spirituelle adolescente dans les jeux vidéo. *Adolescence*, T.31 4(4), 815.  
<http://dx.doi.org/10.3917/ado.086.0815>
- Donovan, T. (2010). *Replay: the history of video games*. Sussex de l'Est, Angleterre : Yellow Ant.
- Drotner, K. (2008). Leisure is hard work: Digital practices and future competencies. *Youth, identity, and digital media*, 167–184.

- Ducheneaut, N. et Yee, N. (2012). Les jeux vidéo en ligne, un miroir de la personnalité des internautes ? *Questions de communication*, (21). <http://dx.doi.org/10.4000/questions-decommunication.6571>
- 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 ou essai doctoral accepté). Université du Québec à Montréal, Montréal (Québec, Canada). Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/3826/>
- Dyer-Witthford, N. (1999). *Cyber-Marx: cycles and circuits of struggle in high-technology capitalism*. Urbana : University of Illinois Press.
- Dyer-Witthford, N. et De Peuter, G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Dyer-Witthford, N. et Peuter, G. S. de. (2006). « EA Spouse » and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, and Exodus. *Canadian Journal of Communication*, 31(3). Récupéré de <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1771>
- Dyer-Witthford, N. et Sharman, Z. (2005). The Political Economy of Canada's Video and Computer game Industry. *Canadian Journal of Communication*, 30(2), 187-210.
- Ebert, R. (2010). *Video games can never be art*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Entertainment Software Association (ESA). (2012). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de [http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa\\_ef\\_2012.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf)
- Entertainment Software Association (ESA). (2013). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de [http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa\\_ef\\_2013.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf)
- Entertainment Software Association (ESA). (2014). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)
- Entertainment Software Association (ESA). (2015). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- Entertainment Software Association (ESA). (2016). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2011). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2011-EN.pdf>
- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2012). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2012-EN.pdf>

- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2013). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2013-EN.pdf>
- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2014). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de <http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2014-EN.pdf>
- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2015). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de [https://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/11/ESAC\\_2015\\_Booklet\\_Version02\\_14\\_Digital.pdf](https://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/11/ESAC_2015_Booklet_Version02_14_Digital.pdf)
- Entertainment Software Association of Canada (ESA). (2016). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Récupéré de [http://theesa.ca/wp-content/uploads/2016/11/2016\\_booklet\\_Web.compressed2.pdf](http://theesa.ca/wp-content/uploads/2016/11/2016_booklet_Web.compressed2.pdf)
- Espinosa, P. et Clemente, M. (2013). Self-transcendence and Self-oriented Perspective as Mediators between Video game Playing and Aggressive Behaviour in Teenagers: Video games and aggression mediators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(1), 68–80. <http://dx.doi.org/10.1002/casp.2138>
- Esposito, N. (2004). Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux video. *Archives & Museum Informatics*, 2.
- Feijóo, C. et Gomez-Barroso, J. L. (2012). Jeux sur mobile : les développeurs et le rôle des plates-formes de logiciels. *Réseaux*, n° 173-174(3), 77–96. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0077>
- Fielding, D. (s.d.). *Sociology for Nerds: Reblog: Why Video Games Are Works of Art - The Atlantic*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.sociologyfornerds.com/2012/03/reblog-why-video-games-are-works-of-art.html>
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago. University of Chicago Press.
- Flichy, P. (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société. *Réseaux*, 124(2), 17. <http://dx.doi.org/10.3917/res.124.0017>
- Fortin, D. (2006). Recherche exploratoire, le lien social et la dépendance aux jeux vidéo en ligne. Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/3451/>
- Fortin, T. (2005). *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris, France : Harmattan.
- Fortun, K., Fortun, M., Bigras, E., Saheb, T., Costelloe-Kuehn, B., Crowder, J., Price, D. et Kenner, A. (2014). Experimental Ethnography Online: The asthma files. *Cultural Studies*, 28(4), 632-642.
- Foucault, M. (1997). *Histoire de la sexualité III*. Paris : Gallimard.
- Franck, K. A. et Paxson, L. (1989). Women and Urban Public Space. Dans I. Altman et E. H. Zube (dir.), *Public Places and Spaces* (p. 121-146). Boston, MA : Springer US. Récupéré de [http://link.springer.com/10.1007/978-1-4684-5601-1\\_6](http://link.springer.com/10.1007/978-1-4684-5601-1_6)
- Frasca, G. (2014). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Récupéré de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>

- Freymond, N., Meier, D. et Merrone, G. (2003). Ce qui donne sens à l'interdisciplinarité. *A contrario*, 1(1), 3–9.
- Fuchs, M. (2012). Ludic interfaces. Driver and product of gamification. *GAME Games as Art, Media, Entertainment*, 1(1). Récupéré de <http://www.gamejournal.it/ludic-interfaces-driver-and-product-of-gamification/>
- Galloway, A. R. (2005). Global networks and the effects on culture. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 597(1), 19–31.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Galloway, A. R. (2011). What is New Media?: Ten Years after &lt;i>the Language of New Media&lt;/i>; *Criticism*, 53(3), 377-384.  
<http://dx.doi.org/10.1353/crt.2011.0021>
- Galloway, A. R. (2012). *The interface effect*. Cambridge, UK ; Malden, MA : Polity.
- Genvo, S. (2003a). *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
- Genvo, S. (2003b). Laurent Trémel, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2001, 309 p. *Questions de communication*, (4), 492–493.
- Genvo, S. (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 13. <http://dx.doi.org/10.3917/nre.011.0011>
- Gera, E. (2014a, 27 mai). *Where are the women in eSports? Polygon*. Récupéré le 14 septembre 2016 de <http://www.polygon.com/2014/5/27/5723446/women-in-esports-professional-gaming-riot-games-blizzard-starcraft-lol>
- Gera, E. (2014b, 2 juillet). *This Hearthstone tournament isn't allowing women to play and here's why (update)*. *Polygon*. Récupéré le 20 septembre 2016 de <http://www.polygon.com/2014/7/2/5864103/hearthstone-tournament-women-gender-segregation-blizzard>
- Giddens, A. (1981). *A contemporary critique of historical materialism*. Berkeley : University of California Press.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: outline of the theory of structuration*. Cambridge [Cambridgeshire] : Polity Press.
- Giddens, A. (2008). *The consequences of modernity* (Reprint). Cambridge : Polity Press.
- Goldenberg, A. (2011). *La négociation des contributions dans les wikis publics : légitimation et politisation de la cognition collective* (Thèse ou essai doctoral accepté). Université du Québec à Montréal, Montréal (Québec, Canada). Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/3904/>
- Gray, K. L. (2012). Diffusion of Innovation Theory and Xbox Live: Examining Minority Gamers' Responses and Rate of Adoption to Changes in Xbox Live. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 270467612469076.
- Gray, K. L. (2014). *Race, gender, and deviance in Xbox live: theoretical perspectives from the virtual margins*. Waltham, MA : Anderson Publishing.

- Gregory, S. (2015, 27 mars). Meet America's First Video Game Varsity Athletes. *Time*. Récupéré de <http://time.com/3756140/video-games-varsity/>
- Gros, F. et Foucault, M. (2000). Grand article: Cours du 6 janvier 1982. *Cités*, 141–178.
- Hamel, J. (2005). Sociologie et interdisciplinarité, un mariage de raison? *A contrario*, 3(1), 107–115.
- Haralanova, Kristina (2010). « L'apport des femmes dans le développement du logiciel libre » Mémoire. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, Maîtrise en communication. Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/3873/>
- Harrigan, P. et Wardrip-Fruin, N. (dir.). (2010). *Second person: role-playing and story in games and playable media* (1. MIT Press paperback ed). Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Hautefeuille, M. et Wellenstein, A. (2012). Les usages problématiques des jeux vidéo. *Psychotropes*, 18(3), 5. <http://dx.doi.org/10.3917/psyt.183.0005>
- Hess, A. (2013). A History of Sexist Video Game Marketing. *Slate*. Récupéré de [http://www.slate.com/blogs/xx\\_factor/2013/12/04/female\\_gamers\\_and\\_masculine\\_marketers\\_polygon\\_s\\_history\\_of\\_the\\_sexist\\_selling.html](http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2013/12/04/female_gamers_and_masculine_marketers_polygon_s_history_of_the_sexist_selling.html)
- Hong, R. et Chen, V. H.-H. (2013). Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding. *New Media & Society*, 16(2), 290–305. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444813480095>
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens a study of the play-element in culture*. London; Boston, Mass. : Routledge and Kegan Paul.
- Huizinga, J. et Seresia, C. (1988). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. [Paris] : Gallimard.
- Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication*, 1(1), 31–68.
- Jason Rutter et Jo Bryce (dir.). (2006). *Understanding digital games*. London ; Thousand Oaks : Sage Publications.
- Jauréguiberry, F. (2000). Le moi, le soi et Internet. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 136.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : NYU Press.
- Johnson, R. (1986). What Is Cultural Studies Anyway? *Social Text*, (16), 38. <http://dx.doi.org/10.2307/466285>
- Johnson, R. (dir.). (2004). *The practice of cultural studies*. London ; Thousand Oaks, Calif : SAGE. (OCLC: ocm53192014).
- Johnson, R. (2013). Identifying the Addictive Qualities of Multimedia and User Predisposition. Récupéré de <http://mms.ecs.soton.ac.uk/2014/papers/11.pdf>
- Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux*, 18(100), 487–521. <http://dx.doi.org/10.3406/reso.2000.2235>

- Juul, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. Communication présentée à Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway. Récupéré de [http://www.jesper-juul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesper-juul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)
- Kafai, Y. B. (dir.). (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F. et Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture*, 6(4), 327–353.
- Kapp, S. (2012). Les Jeux vidéo nous dirigent-ils vers une nouvelle théorie du ludique? *EspacesTemps. net*. Récupéré de <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00741154/>
- Kaufmann, J.-C. (2007). *Ego: pour une sociologie de l'individu*. Paris : Hachette littératures.
- Kaufmann, J.-C. (2010). *L'invention de soi: une théorie de l'identité*. Paris : Pluriel. (OCLC: 762943324).
- Kelman, N. (2005). *Jeux vidéo: l'art du XXIe siècle*. Paris : Assouline.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville, Calif : Prima Pub.
- Kerr, A. (2002). Representing users in the design of digital games. Dans *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press. Récupéré de <http://eprints.nuim.ie/816/>
- Khanolkar, P. R. et McLean, P. D. (2012). 100-Percenting It: Videogame Play Through the Eyes of Devoted Gamers1. *Sociological Forum*, 27(4), 961–985. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1573-7861.2012.01364.x>
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester ; New York : New York : Manchester University Press ; distributed in the United States exclusively by Palgrave Macmillan.
- Kline, S. (2003). *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal ; London : McGill-Queen's University Press.
- Kline, S. (2008). La fin de l'histoire et la tyrannie des algorithmes. *MédiaMorphoses (Bry-sur-Marne)*, 2008, 22« Les jeux vidéo, un » bien« culturel? » Récupéré de <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28241>
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2003). *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal ; London : McGill-Queen's University Press. (OCLC: ocm52143781).
- Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. Dans *CGDC Conf*. Récupéré de [http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism\\_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf](http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf)
- Kuchera, B. (2014, 6 novembre). *Is Gone Home a game? Why the argument is worth having*. *Polygon*. Récupéré le 20 septembre 2016 de <http://www.polygon.com/2014/11/6/7170349/gone-home-is-a-game-though-seriously>

- Kwan, M.-P. (1999). Gender and Individual Access to Urban Opportunities: A Study Using Space–Time Measures. *The Professional Geographer*, 51(2), 211-227. <http://dx.doi.org/10.1111/0033-0124.00158>
- Lammes, S. (2007). Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. Dans *Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of DiGRA*. Tokyo: University of Tokyo (Vol. 25, p. 30). Récupéré de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.28016.pdf>
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Reading, Mass : Addison-Wesley Pub. Co.
- Le Diberder, A. et Le Diberder, F. (1998). *L'Univers des jeux vidéo*. Paris : Ed. la Découverte.
- Lee, D. et Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39.
- Lejeune, F. (2012). Serge Tisseron, Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique. Paris, Dunod, coll. Psychismes, 2012, 192 p. *Questions de communication*, (22), 379–381.
- Lisa Wade, P. (2013). *This is What Rape Culture Looks Like*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://thesocietypages.org/socimages/2013/03/22/this-is-what-rape-culture-looks-like/>
- Llagostera, E. (2012). On gamification and persuasion. *SB Games, Brasilia, Brazil, November 2-4, 2012*, 12–21.
- Lotz, A. D. (2007). *The television will be revolutionized*. New York : New York University Press. (OCLC: ocn141188037).
- Macé, E. (2006). *Les imaginaires médiatiques: une sociologie postcritique des médias*. Paris : Éditions Amsterdam.
- Maigret, E. et Macé, E. (2005). *Penser les médiacultures: nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris : Colin : Institut national de l'audio-visuel.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2), 95-113. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Malaby, T. M. et Burke, T. (2009). The Short and Happy Life of Interdisciplinarity in Game Studies. *Games and Culture*, 4(4), 323–330. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009343577>
- Martuccelli, D. (2006). Michel Foucault et les impasses de l'ordre social. *Sociologie et sociétés*, 38(2), 17. <http://dx.doi.org/10.7202/016370ar>
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: games in culture*. London : SAGE.
- Mäyrä, F. (2008). Open invitation: mapping global game cultures. Issues for a sociocultural study of games and players. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 249-257. <http://dx.doi.org/10.1177/1367549407088337>
- Mäyrä, F., Holopainen, J. et Jakobsson, M. (2012). Research methodology in gaming: An overview. *Simulation & Gaming*, 1046878112439508.

- McDonnell, K. (2015). *A Complete Accident: How Lara Croft's Boobs Became Bigger Than Anyone Expected*. *moviepilot.com*. Récupéré le 16 août 2016 de <http://moviepilot.com/posts/3630469>
- McDowell, L. (1983). Towards an understanding of the gender division of urban space. *Environment and Planning D: Society and Space*, 1(1), 59-72. <http://dx.doi.org/10.1068/d010059>
- Montola, M. (2012). Social Constructionism and Ludology Implications for the Study of Games. *Simulation & Gaming*, 43(3), 300-320.
- Morin, E. (1990). *Science avec conscience* (Nouv. éd). Paris : Éd. du Seuil. (OCLC: 246825076).
- Murray, J. H. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology. *Janet H. Murray*. Récupéré de <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- Natkin, S. (2003). Sébastien Genvo, Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p. *Questions de communication*, (4), 454-455.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London; New York : Routledge. (OCLC: 56551488). Récupéré de <http://site.ebrary.com/id/10098778>
- Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. London ; New York : Routledge. (OCLC: ocn166360346).
- Nieborg, D. B. et Hermes, J. (2008). What is game studies anyway? *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 131-147. <http://dx.doi.org/10.1177/1367549407088328>
- Nieborg, D. B. et van der Graaf, S. (2008). The mod industries? The industrial logic of non-market game production. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 177-195. <http://dx.doi.org/10.1177/1367549407088331>
- Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. Récupéré de <http://dSPACE.mah.se/handle/2043/13326>
- Orton-Johnson, K. et Prior, N. (dir.). (2013). *Digital sociology: critical perspectives*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire : Palgrave Macmillan.
- Parfitt, B. (2013). *Gamers petition for sacking of GameSpot writer who criticised GTAV for misogyny*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.mcvuk.com/news/read/gamers-petition-for-sacking-of-gamespot-writer-who-criticised-gtav-for-misogyny/0121238>
- Pargman, D. et Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 225-244. <http://dx.doi.org/10.1177/1367549407088335>
- Parker, L. (2013). In the Video Game Industry Sexism Debate, the Time for Talk Is Over. *Slate*. Récupéré de [http://www.slate.com/blogs/future\\_tense/2013/06/24/video\\_game\\_industry\\_sexism\\_the\\_time\\_for\\_talk\\_is\\_over.html](http://www.slate.com/blogs/future_tense/2013/06/24/video_game_industry_sexism_the_time_for_talk_is_over.html)
- Pasquier, D. (2010). Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe. *Ethnologie française*, 40(1), 93. <http://dx.doi.org/10.3917/ethn.101.0093>

- Pathak, S. (2014, 25 novembre). The sorry recent history of sexist video game ads. *Digiday*. Récupéré de <http://digiday.com/brands/sorry-recent-history-sexist-video-game-ads/>
- Petit, C. (2013). *Grand Theft Auto V - GameSpot*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.gamespot.com/videos/embed/6414477/>
- Pham, A. (2004, 17 novembre). Working Too Hard in an Industry of Fun and Games. *Los Angeles Times*. Récupéré de <http://articles.latimes.com/2004/nov/17/business/fin-sweat17>
- Pleasants, N. (1999). *Wittgenstein and the idea of a critical social theory: a critique of Giddens, Habermas, and Bhaskar*. London ; New York : Routledge.
- Proulx, S. et Latzko-Toth, G. (2000). La virtualité comme catégorie pour penser le social: l'usage de la notion de communauté virtuelle. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 99–122.
- Pulos, A. (2013). Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft. *Games and Culture*. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412013478688>
- Quaranta, D. (2006). Game Aesthetics. *GameScenes: Art in the Age of Videogames*, 295.
- Rabino, T. (2013). Jeux vidéo et Histoire. *Le Débat*, 177(5), 110. <http://dx.doi.org/10.3917/deba.177.0110>
- Raessens, J. (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 1(1), 52–57. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412005281779>
- Raffin, Ophélie Ingrid (2011). « La construction d'une identité virtuelle au sein d'un métavers : l'avatar dans Second Life » Mémoire. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, Maîtrise en communication. Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/4402/>
- Reimer, C. (2011). Play to order: what Huizinga has to say about gamification. Dans *Proceedings of the 7th international conference on Games+ Learning+ Society Conference* (p. 272–274). ETC Press. Récupéré de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2206414>
- Ricoeur, P. (1998). *Soi-même comme un autre*. Paris : Ed. du Seuil. (OCLC: 614716639).
- Roberge, J. (2011). The aesthetic public sphere and the transformation of criticism. *Social Semiotics*, 21(3), 435–453. <http://dx.doi.org/10.1080/10350330.2011.564393>
- Roberge, J. (2014). Book review: Popular Culture and New Media: The Politics of Circulation. *Cultural Sociology*, 8(3), 370–372. <http://dx.doi.org/10.1177/1749975514545584c>
- Roig, A., Cornelio, G. S., Ardèvol, E., Alsina, P. et Pagès, R. (2009). Videogame as Media Practice An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence*, 15(1), 89–103. <http://dx.doi.org/10.1177/1354856508097019>
- Rosner, D., Roccetti, M. et Marfia, G. (2014). The digitization of cultural practices. *Communications of the ACM*, 57(6), 82–87.
- Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*, 151(5), 139. <http://dx.doi.org/10.3917/res.151.0139>

- Rueff, J. (2011). *Formes de reconnaissance et de mépris dans les mondes numériques : une étude des valorisations sociales à l'oeuvre dans les interactions médiatisées des joueurs de Warhammer Online* (Thèse ou essai doctoral accepté). Université du Québec à Montréal, Montréal (Québec, Canada). Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/4965/>
- Rufat, S. et Ter Minassian, H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. [Paris] : Questions théoriques.
- Ruppert, E., Law, J. et Savage, M. (2013). Reassembling Social Science Methods: The Challenge of Digital Devices. *Theory, Culture & Society*, 30(4), 22–46. <http://dx.doi.org/10.1177/0263276413484941>
- Ryan, M.-L. (dir.). (2004). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln : University of Nebraska Press.
- Sargent, J. (s.d.). *Banksy's New Piece is a Comment on Smartphones*. Gawker. Récupéré le 20 décembre 2016 de <http://gawker.com/banksys-new-piece-is-a-comment-on-smartphones-1563175844>
- Sarkeesian, A. (2012). *Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women \textbar Feminist Frequency*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de <http://www.feministfrequency.com/2013/03/damsel-in-distress-part-1/>
- Sauvé, L., Renaud, L. et Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89.
- Schott, G. R. et Horrell, K. R. (2000). Girl gamers and their relationship with the gaming culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 6(4), 36–53.
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity.
- Shaw, A. (2010). Identity, identification, and media representation in video game play: An audience reception study. Récupéré de [http://repository.upenn.edu/edissertations/286/?utm\\_source=repository.upenn.edu%2Fedissertations%2F286&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](http://repository.upenn.edu/edissertations/286/?utm_source=repository.upenn.edu%2Fedissertations%2F286&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)
- Shaw, A. (2013). Rethinking Game Studies: A case study approach to video game play and identification. *Critical Studies in Media Communication*, 30(5), 347–361. <http://dx.doi.org/10.1080/15295036.2012.701013>
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Sheerin, D. (2009). *Deleuze and Ricoeur: disavowed affinities and the narrative self*. London ; New York : Continuum.
- Sheff, D. (1994). *Game over: how Nintendo conquered the world* (1st Vintage Books ed). New York : Vintage Books.
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*. Cambridge, Mass.; London : MIT Press.
- Simon, B. (2006). Beyond Cyberspatial Flaneurie: On the Analytic Potential of Living With Digital Games. *Games and Culture*, 1(1), 62-67. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412005281789>

- Simon, B. (2007a). Geek Chic: Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod. *Games and Culture*, 2(3), 175-193.  
<http://dx.doi.org/10.1177/1555412007304423>
- Simon, B. (2007b). What if Baudrillard was a Gamer?: Introduction to a Special Section on Baudrillard and Game Studies. *Games and Culture*, 2(4), 355-357.  
<http://dx.doi.org/10.1177/1555412007309535>
- Simon, B. (2009). Wii are out of control: Bodies, game screens and the production of gestural excess. *Game Screens and the Production of Gestural Excess (March 5, 2009)*. Récupéré de [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1354043](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1354043)
- Simon, J.-P. (2012). Un écosystème en évolution rapide. Analyse économique des jeux vidéo. *Réseaux*, n° 173-174(3), 19–51. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0019>
- Simon, J.-P. (2015). *Video games industry in China and cross cultural gaming*. InaGlobal. Récupéré le 11 septembre 2016 de <http://www.inaglobal.fr/en/jeu-video/article/video-games-industry-china-and-cross-cultural-gaming-8446>
- Smith, J. H. (2004). Playing dirty-understanding conflicts in multiplayer games. Dans *5th Annual Conference of the Association of Internet Researchers (AoIR), Brighton, UK* (p. 19–22). Récupéré de [http://itu.dk/people/smith/texts/playing\\_dirty.pdf](http://itu.dk/people/smith/texts/playing_dirty.pdf)
- Solinski, B. (2010). Sébastien Genvo, Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo. Paris, Éd. L'Harmattan, 2009, coll. Communication et civilisation, 280 p. *Questions de communication*, (17). Récupéré de <http://questionsdecommunication.revues.org/274>
- Sotamaa, O. (2010). When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. *Games and Culture*, 5(3), 239–255.  
<http://dx.doi.org/10.1177/1555412009359765>
- Spence, C. et Carter, D. (2011). Accounting for the General Intellect: Immaterial labour and the social factory. *Critical Perspectives on Accounting*, 22(3), 304-315.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cpa.2010.12.007>
- Staff, L. (s.d.). *Understanding the Group Draw | LoL Esports*. Récupéré le 20 septembre 2016 de [http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/understanding-group-draw](http://www.lolesports.com/en_US/articles/understanding-group-draw)
- Straw, W. (2010). The Stable and the Variable. Dans *The wireless spectrum: The politics, practices, and poetics of mobile media*. Toronto. University of Toronto Press.
- Stross, R. (2004, 21 novembre). When a Video Game Stops Being Fun. *The New York Times*. Récupéré de <http://www.nytimes.com/2004/11/21/business/yourmoney/when-a-video-game-stops-being-fun.html>
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Cambridge, Massachusetts. Harvard University Press.
- Ter Minassian, H. (2012). Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel? *Géographie et cultures*, (82), 121–139.
- Ter Minassian, H., Rufat, S., Coavoux, S. et Berry, V. (2011). Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs. *EG Espace géographique*, 40(3), 280–288.

- Thevenot, P. (2012). Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, dirs, Les jeux vidéo comme objet de recherche. Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture\Play, 2011, 197 p. *Questions de communication*, (22), 376–378.
- Thompson, J. C. et Ouellette, M. A. (2013). *Game culture reader*. Newcastle : Cambridge Scholars Publishing.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England ; Burlington, VT : Ashgate Pub. Company.
- Thornham, H. (2015). irreconcilability in the digital: gender, technological imaginings and maternal subjectivity. *feminist review*, 110(1), 1–17.
- Tisseron, S., Gravillon, d'Isabelle et Hachet, P. (2012). Note de lecture: Qui a peur des jeux vidéo ? *Psychotropes*, 18(2), 101. <http://dx.doi.org/10.3917/psyt.182.0101>
- Trémel, L. (2001). Les «jeux vidéo»: un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser. *Revue française de pédagogie*, 147–157.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Editions la Découverte.
- Triclot, M. (2012). Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979). *Réseaux*, 173-174(3), 177. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0177>
- Truc, G. (2005). Une désillusion narrative ? De Bourdieu à Ricœur en sociologie. *Tracés*, (8), 47-67. <http://dx.doi.org/10.4000/traces.2173>
- Van Mierlo, J. et Van den Bulck, J. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play. *Journal of Adolescence*, 27(1), 97–111. <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.008>
- Walz, S. P. et Deterding, S. (2014). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Boston : The MIT Press.
- Whalen, M. Meekal''. (s.d.). *ROX Tigers' Instagram Takeover | LoL Esports*. Récupéré le 20 septembre 2016 de [http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/rox-tigers-instagram-takeover](http://www.lolesports.com/en_US/articles/rox-tigers-instagram-takeover)
- Williams, D. (2005). Bridging the methodological divide in game research. *Simulation & Gaming*, 36(4), 447–463. <http://dx.doi.org/10.1177/1046878105282275>
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670.
- Williams, J. P. et Smith, J. H. (dir.). (2007). *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, N.C : McFarland & Co.
- Wirth, W., Ryffel, F., Von Pape, T. et Karnowski, V. (2013). The Development of Video Game Enjoyment in a Role Playing Game. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(4), 260–264.
- Wynn, J. R. (2009). Digital Sociology: Emergent Technologies in the Field and the Classroom. *Sociological Forum*, 24(2), 448–456. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1573-7861.2009.01109.x>
- Yeh, S.-Y. (2012). How oppositional loyalties resulting from producer–user collaborations reduce new product entry: Examples of online games. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1717–1727. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.011>

- Yobé, V. (2013). *Du pixel au papier, objets graphiques et savoir-faire : « réflexion sémiotique sur le graphisme et le monde des visibilitées »* (Thèse ou essai doctoral accepté). Université du Québec à Montréal, Montréal (Québec, Canada). Récupéré de <http://www.archipel.uqam.ca/5482/>
- Young, G. (2012). Enacting taboos as a means to an end; but what end? On the morality of motivations for child murder and paedophilia within gamespace. *Ethics and Information Technology*, 15(1), 13–23. <http://dx.doi.org/10.1007/s10676-012-9306-x>
- Zabban, V. (2012). Retour sur les « game studies ». Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137. <http://dx.doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Zackariasson, P. et Wilson, T. L. (dir.). (2012). *The video game industry: formation, present state, and future* (1st ed). New York : Routledge.
- Zimmerman, E. (2012). *Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de [http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)

## MEDIAGRAPHIE

- America's Army*. (2002). (Page Version ID: 624544468). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=America%27s\\_Army&oldid=624544468](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=America%27s_Army&oldid=624544468)
- Barbie* (1984 video game). Dans *Wikipedia*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Barbie\\_\(1984\\_video\\_game\)&oldid=746407981](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Barbie_(1984_video_game)&oldid=746407981)
- Candy Crush Saga*. (2012). (Page Version ID: 625467970). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Candy\\_Crush\\_Saga&oldid=625467970](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Candy_Crush_Saga&oldid=625467970)
- Casual vs. Non-Casual Games* • /r/truегaming. reddit. (s.d.). Récupéré le 20 décembre 2016 de [https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/463jix/casual\\_vs\\_noncasual\\_games/](https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/463jix/casual_vs_noncasual_games/)
- Cart Life*. (2011). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/wiki/Cart\\_Life](http://en.wikipedia.org/wiki/Cart_Life)
- Duke Nukem Forever*. (2011). (Page Version ID: 625289580). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Duke\\_Nukem\\_Forever&oldid=625289580](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Duke_Nukem_Forever&oldid=625289580)
- Counter-Strike: Global Offensive*. (2012). Dans *Wikipedia*. [s.l.] : [s.n.]. Récupéré de [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Counter-Strike:\\_Global\\_Offensive&oldid=755766779](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Counter-Strike:_Global_Offensive&oldid=755766779)
- E.T. the Extra-Terrestrial (jeu vidéo)*. (1982). (Page Version ID: 621745126). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=E.T.\\_the\\_Extra-Terrestrial\\_\(video\\_game\)&oldid=621745126](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=E.T._the_Extra-Terrestrial_(video_game)&oldid=621745126)
- Indie Game: The Movie*. (2012). Récupéré de <http://www.indiegamethemovie.com/contact/>
- Kara : a PS3 new technology*. (2012). Récupéré de [http://www.youtube.com/watch?v=lhoYLp8CtXI&feature=youtuе\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=lhoYLp8CtXI&feature=youtuе_gdata_player)
- Let's Play (video gaming)*. (2014). (Page Version ID: 624401182). Récupéré de [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Let%27s\\_Play\\_\(video\\_gaming\)&oldid=624401182](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Let%27s_Play_(video_gaming)&oldid=624401182)
- Game Scoop!: How Do We Define « Gamers? » - IGN Game Scoop! TV - IGN Video*. (2013). Récupéré de <http://www.ign.com/videos/2013/10/24/game-scoop-how-do-we-define-gamers>
- Gone Home is the Lost of video games. Not a compliment. - Gone Home. Giant Bomb*. (s.d.). Récupéré le 20 décembre 2016 de <http://www.giantbomb.com/forums/gone-home-231314/gone-home-is-the-lost-of-video-games-not-a-complim-1449409/>
- Pong*. (1972). (Page Version ID: 621353478). Récupéré de <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pong&oldid=621353478>
- Twitch.tv Traffic and Demographic Statistics by Quantcast*. (s.d.). Récupéré le 20 décembre 2016 de <https://www.quantcast.com/twitch.tv#trafficCard>