

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA CHAMBRE DU « GAMER » COMME ESPACE LIMINAL : TRANSPOSITION DE TÉMOIGNAGES
DANS UNE INSTALLATION MULTIMÉDIA ÉVOQUANT L'ISOLEMENT ET LA SOCIALISATION
VIRTUELLE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU PROGRAMME DE MAITRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

JULES MAYRAND

AVRIL 2026

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.12-2023). 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

J'aimerais remercier mon directeur de maîtrise, Philippe-Aubert Gauthier pour son support tout au long de ma recherche-crédation. Je remercie aussi Sarah-Jeanne Landry, sans qui ce document n'aurait pas vu le jour. J'aimerais aussi remercier Alegría Lemay-Gobeil pour les conseils et les encouragements. Je tiens aussi à remercier : Marie Forget, Luc Lalonde, Camille Blais et tous les petits chats de la maîtrise.

Pour l'aide au montage de l'exposition, j'aimerais remercier Lucie Bouvet, Zachari Desbiens-Leclerc, Guillaume Moisan-Lafontaine, Emmanuelle Passelande, Sophie Perry, Bleue Pronovost-Teyssier, Gabriel Sasseville-Jolicoeur, Jordan Torres Bussière ainsi que l'équipe de l'audio-visuel de la faculté des arts visuels et médiatiques de l'UQAM.

Finalement, je remercie la galerie de l'UQAM de m'avoir offert l'opportunité d'exposer le résultat de mes recherches au sein de leurs murs.

DÉDICACE

Ce mémoire est dédié à mon défunt père, Richard Mayrand
et à mon frère François Mayrand.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
DÉDICACE	iii
LISTE DES FIGURES.....	vi
GLOSSAIRE.....	ix
RÉSUMÉ.....	xi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 <i>PRESS 'A' TO JUMP</i> : PROBLÉMATISER LES JEUX VIDÉO DANS LE CONTEXTE DES ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES.....	3
1.1 Pratique artistique	3
1.2 Origine et enjeux de la problématique	6
1.3 État des connaissances pratiques et théoriques.....	8
1.4 Recherche-crédation : questions et objectifs	13
1.5 Originalité du projet de recherche création	14
CHAPITRE 2 DE <i>GOOD LUCK HAVE FUN</i> À <i>GET GOOD, NOOB</i> : LA NAISSANCE DE LA CULTURE <i>GAMER</i> , SON ÉVOLUTION CULTURELLE ET LE POLITIQUE.....	16
2.1 Performance au masculin	16
2.2 Premier contact avec les jeux en ligne.....	19
2.3 Qu'est-ce que la culture <i>gamer</i> n'est pas, ou l' <i>early gaming culture</i>	19
2.4 Les <i>Game Awards</i> et la toxicité.....	21
2.5 Désir d'appartenance et anxiété.....	22
2.6 La chambre du <i>Gamer</i>	23
2.7 L'artiste- <i>gamer</i>	28
2.8 Conclusion.....	29
CHAPITRE 3 THE OPTIMISATION OF PHYSICAL SPACE : LA SOCIALISATION VIRTUELLE.....	30
3.1 Préambule.....	30
3.2 Contexte et réflexion	32
3.3 Rencontre avec les usagers de Vrchat	35
3.4 « the optimisation of physical space ».....	36
CHAPITRE 4 <i>maybeTomorrow</i> : LE POLITIQUE DANS LES JEUX VIDÉO POSTAPOCALYPTIQUES.....	39

4.1	Contexte du module.....	39
4.2	Tentative d'entrer en contact	40
4.3	<i>maybeTomorrow</i>	40
4.4	Conclusion.....	44
CHAPITRE 5 J'ESPÈRE QUE TU VAS BIEN, <i>HOPE YOU DOING GOOD</i>		45
5.1	Les échecs initiaux.....	45
5.2	La nouvelle mouture	46
5.3	J'espère que tu vas bien / <i>hope you are doing good</i>	46
5.4	Le mouton : un fil conducteur.....	48
5.5	Conclusion.....	49
CONCLUSION		51
ANNEXE A PHOTOS DE L'EXPOSITION		52
BIBLIOGRAPHIE.....		59
MÉDIAGRAPHIE		61

LISTE DES FIGURES

- Figure 1 *Rekt : violence et déshumanisation*, Jules Mayrand, vidéo, 2018, deux images fixes tirées du vidéo, crédit photo : Jules Mayrand 5
- Figure 2 *Elsuperbeastoo0 : à mon frère*, Jules Mayrand, installation multimédia, 2018, à gauche : l'installation globale, à droite : avec des visiteur-ice-s, crédit photo : Jules Mayrand 5
- Figure 3 *All of them guns*, Jules Mayrand, vidéo, 2020, deux images fixes tirées de la vidéo, crédit photo : Jules Mayrand..... 7
- Figure 4 *Why does it feel like I don't exist yet evrywhere I look oline I see myself*, Jules Mayrand, performance en diffusion en continu, 2021, crédit photo : Jules Mayrand..... 7
- Figure 5 *PERIPHERALS (Madonna and Child)*, Miltos Manetas, Huile sur toile, 1997, photo tirée du site web de l'artiste : <https://timeline.manetas.com/works/paintings/allpaintings/#post-6>, dernière consultation le 4 août 2025 9
- Figure 6 *A Study in Motion*, Vincent Larouche, Huile sur toile, 2020, photo tirée du site web de la Fonderie Darling, URL : <https://fonderiedarling.org/Ocelle>, dernière consultation le 4 août 2025 9
- Figure 7 *I Only Wish to Fall Asleep Before I fall Apart*, Twee Whistler, Machinima Artistique, 2016 - en continu, photo tirée du site web : <https://www.deformal.com/artists/twee-whistler>, dernière consultation le 4 août 2025 10
- Figure 8 *Nous Aurons : The Sum*, Hugo Nadeau, Jeu Vidéo Artistique, 2017, photo tirée du site web de l'artiste, URL : <https://hugonadeau.com/nousaurons/>, dernière consultation le 4 août 2025 11
- Figure 9 *Pastoral*, Theo Triantafyllidis, Jeu Vidéo Artistique, 2019, photo prise tirée du site de l'artiste, URL : <https://slimotech.org/works/pastoral>, dernière consultation le 30 juillet 2025 12
- Figure 10 *Resurrection Land*, Danielle Brathwaite-Shirley, Jeu Vidéo Artistique, 2019, capture d'écran du site : <https://www.daniellebrathwaiteshirley.com/playable-games>, dernière consultation le 13 juillet 2025 13
- Figure 11 *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, Angela Washko, performance virtuelle, 2012-2015, image tirée du site de l'artiste : <https://angelawashko.com/section/383766-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html>, dernière consultation le 3 août 2025..... 15
- Figure 12 PC Magazine, No. 70, Mars 2000 17
- Figure 13 Scène du Film *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg, dans laquelle l'appareil de jeux est inséré dans le corps d'un des personnages..... 20
- Figure 14 mur décoré d'affiches de métal à l'effigie de *Star Wars* (affiche de gauche et de droite) et du jeu vidéo *Fallout* (affiche du milieu) vendu par la compagnie *Displate*, image tirée du site web de la

compagnie : https://displate.com/displate/4615795 , dans la section « <i>Displates in your awesome spaces</i> », dernière consultation le 4 août 2025.....	24
Figure 15 Chaises faisant référence au jeu vidéo <i>Minecraft</i> vendue par la compagnie <i>Secret Labs</i> , image tirée du site web de la compagnie : https://secretlabchairs.ca/products/titan-evo-2022-series?sku=M08-E24SW-MCRFT1X , dernière consultation le 4 août 2025.....	25
Figure 16 Capture d'écran prise le 03 juillet 2025 d'une diffusion en continu de la <i>streamer</i> EnchantressDani URL : https://www.twitch.tv/enchantressdani	27
Figure 17 <i>NEET</i> , Jules Mayrand, vidéo, 2021, crédit photo : Jules Mayrand	31
Figure 18 Une photo de la chambre de Asmongold qu'il a partagé sur Twitter. URL : https://x.com/Asmongold/status/1552100708958224385/photo/1 , dernière consultation le 29 juillet 2025	33
Figure 19 Chambre de l'utilisateur u/Leather_Frame3750, consulté sur le subreddit r/setups. URL : https://www.reddit.com/r/setups/comments/1m0zr85/i_just_finished_my_setup_what_do_you_think/ , dernière consultation le 13 juillet 2025	34
Figure 20 Photo virtuelle de mon avatar du mouton du jeu Catherine dans Vrchat prise à même le jeu le 28 juillet 2025	36
Figure 21 <i>maybeTomorrow</i> , Jules Mayrand, installation vidéoludique, 2023, capture d'écran.....	42
Figure 22 <i>maybeTomorrow</i> , premier test d'installation vidéoludique, 2023, crédit photo : Sébastien Huot	43
Figure 23 Croquis du module <i>j'espère que tu vas bien/Hope you are doing good</i>	47
Figure 24 Capture d'écran prise le 28 juillet 2025 d'une diffusion en continu du <i>streamer</i> OmidLive URL : https://www.twitch.tv/omidlive	48
Figure 25 Capture d'écran du jeu « Catherine » tirée du wiki du jeu. URL : https://catherine.fandom.com/wiki/Sheep , dernière consultation le 27 juillet 2025	49
Figure 26 Vue de l'exposition <i>GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien</i> , 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM.....	52
Figure 27 Vue de l'exposition <i>GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien</i> , 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM.....	53
Figure 28 Vue de l'exposition <i>GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien</i> , 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM.....	54
Figure 29 Vue de l'exposition <i>GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien</i> , 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM.....	55
Figure 30 Vue de l'exposition <i>GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien</i> , 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM.....	56

Figure 31 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo :
Galerie de l'UQAM..... 57

Figure 32 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo :
Galerie de l'UQAM..... 58

GLOSSAIRE

Asset : ressource de jeu, éléments ou fichiers. Un asset peut être un élément de type graphique, audio, vidéo ou textuel.

Chat Box : espace virtuel dans lequel les gamers communiquent entre eux via clavardage. Cet espace peut être affiché en permanence sur l'écran, ou n'être affiché que lors de communication.

CRT (Cathode-Ray Tube) : téléviseur ou moniteur d'ordinateur utilisant un tube cathodique afin de créer les images en mouvements.

Discord : plateforme permettant la création de communautés de gamers sans être liée à un jeu en particulier. Il est aussi possible de communiquer par VoIP tout en jouant.

Espace virtuel : tout espace étant accessible par l'entremise d'un ou plusieurs écrans.

Gamer : joueur·euse de jeux vidéo. Le terme anglais est plus riche puisqu'il témoigne de l'histoire la culture entourant les jeux vidéo qui s'est constituée majoritairement en anglais. Le terme est notamment teinté d'une ironie qui n'est pas présente dans la version française du terme.

Game engine : logiciel permettant la conception et la programmation de jeux vidéo.

Game station ou Battlestation : espace bureau sur lequel se trouve l'emménagement d'un ordinateur de gamer. Souvent décoré d'objets témoignant des intérêts du gamer.

I.R.L. (In Real Life) et A.F.K. (Away From Keyboard) : deux acronymes courants dans la culture gamers et en ligne. IRL est un acronyme qui désigne l'opposé de la vie en ligne, soit « dans la vraie vie ». AFK à l'origine témoigne d'un moment précis où, dans un match en ligne, un ou une gamer n'est pas devant son ordinateur et donc ne peut pas participer.

Jeux vidéo artistiques : jeux vidéo créés par des artistes visuels et numériques, spécifiquement pour être apprécié dans le monde des arts.

Jeux en ligne : jeux multijoueurs de compétition ou de coopération avec d'autres gamers nécessitant une connexion Internet.

Jeux en tant que service : jeux possédant certains aspects d'un MMO (voir suite du glossaire) sans en être un. L'aspect social de ces jeux est souvent en place afin de vendre des accessoires virtuels aux gamers.

Machinima : type de films ou de vidéos numériques réalisés par capture vidéo dans des jeux vidéo.

MMO (RPG) : *Massively Multiplayer Online (Role Playing Game)*, jeu en ligne ayant une grande quantité de joueurs sur un même serveur offrant une possibilité d'affecter le monde virtuel du jeu.

Modding et mods : le modding est l'action de modifier les éléments qui composent un jeu. L'objectif est de l'améliorer, par exemple en mettant à jour la résolution des textures, en corrigeant des erreurs de programmations ou en y ajoutant des éléments tel de nouvelles quêtes ou de nouveaux personnages.

Game Ripping : action d'extraire un ou plusieurs *assets* d'un jeu vidéo.

Sprites : élément graphique 2D de jeu vidéo généralement animé pouvant se déplacer sur l'écran.

Twitch : site Internet de diffusion en continu largement utilisé pour la diffusion de jeux vidéo joués en temps réels.

Twitch Chat : espace où les spectateurs·trices de Twitch peuvent clavarder avec la personne qui diffuse sa partie.

VoIP : *Voice over Internet Protocol* permet la communication vocale grâce à une connexion Internet.

RÉSUMÉ

Les jeux vidéo ne sont plus des médias nichés. C'est un passe-temps exercé par plus de 3 milliards de personnes à travers le monde, selon un recensement fait en 2025 (www.demandsage.com/gamers-statistics/ dernière consultation le 05 août 2025). Je fais moi-même partie des personnes qui se considèrent joueurs de jeux vidéo, je suis un *gamer*.

L'impact de la popularité de ce média a inévitablement marqué l'imaginaire des artistes. C'est dans cet ordre d'idée que l'auteur Axel Stockburger (2013, *From Appropriation to Approximation.*) divise les pratiques artistiques en lien avec les jeux vidéo en trois catégories : les beaux-arts reprenant certaines iconographies issues des jeux vidéo, les œuvres créées par *game modding* et finalement les jeux vidéo élaborés par des artistes. Bien que ces catégories englobent généralement bien les types de pratiques artistiques qui composent avec les jeux vidéo, il semble en manquer une considérant l'énorme quantité de jeux vidéo ayant un composant multijoueurs. Je propose, dans ce mémoire, d'ajouter une quatrième catégorie à celles présentées par Stockburger, soit une pratique artistique qui se penche principalement sur les enjeux sociaux du *gaming*.

Ma recherche création vise donc à interroger cette pratique artistique et propose une exposition en trois modules installatifs explorant certains enjeux de la socialisation virtuelle des jeux vidéo. Le premier module est une installation documentaire qui observe la relation entre les espaces physiques de *gaming* et les espaces virtuels du jeu social Vrchat grâce à des témoignages de ses usagers. Le deuxième module prend la forme d'une installation vidéoludique qui interroge des enjeux politiques qui découlent des jeux postapocalyptiques. Finalement, le troisième et dernier module est une exploration de l'inhérente intimité offerte par l'objet culturel qu'est la chambre du *gamer* sur la plateforme de diffusion en continu Twitch.tv dans une installation médiatique. Ensemble, ces modules tissent des liens entre les éléments de la culture *gamer*, ses enjeux politiques et les réalités sociales des communautés qui se sont créées autour du *hobby* du *gaming*. Pour situer cette pratique, je me suis plongé dans le monde culturel vidéoludique, j'ai pris la posture de l'artiste-*gamer*.

Mots clés : jeux vidéo, espaces virtuels, socialisation en ligne, espaces physiques, installation médiatique, artiste-*gamer*

INTRODUCTION

Ce qui anime mes recherches artistiques depuis quelques années, ce sont les multiples formes de communautés qui ont émergé depuis l'avènement de l'Internet. Que ce soient les forums de discussion à caractère haineux que l'on retrouve sur 4chan, les communautés qui se créent autour d'un créateur ou d'une créatrice de contenu sur YouTube ou même les groupes de gens qui se rencontrent sur Internet afin de faire des critiques de restaurants. Pour mon projet de maîtrise, j'ai choisi de me concentrer explicitement sur les communautés qui se sont créées autour des jeux vidéo, la culture *gamer* qui en est émergée et l'évolution historique de cette culture. Pour situer ce projet qui peut sembler être une entreprise immense, je me suis concentré spécifiquement sur ce que ça a représenté (et ce que ça représente toujours) pour moi d'exister dans cet univers en tant que personne et en tant qu'artiste.

Comment faire état des réalités sociales, culturelles et politiques de la culture *gamer* et de ses communautés dans un travail artistique? Est-ce que l'espace physique de la chambre du *gamer* peut faire office de terrain d'exploration pour réfléchir à ces enjeux? Y a-t-il une lacune dans les catégories d'arts visuels utilisant les jeux vidéo comme médium artistique proposées par Stockburger (2013)? Si oui, est-ce que l'ajout d'une catégorie se penchant particulièrement sur l'aspect social des jeux vidéo à celles de Stockburger pourrait pallier cette lacune? Finalement, se revendiquer d'une posture d'artiste-*gamer* permet-il d'explorer ces questions et enjeux? L'objectif qui en découle tient dans l'idée de réaliser une œuvre dans la lignée de l'installation multimédia qui aborde le monde du *gamer* et son espace, la chambre de *gaming*, dans une démarche située et sensible qui ne verse pas dans les stéréotypes. Concrètement, mon hypothèse de travail pour y arriver est celle de continuer l'immersion dans le milieu des *gamers*, dans leurs espaces liminaires, pour en faire une œuvre quasi documentaire, entre portrait et récit.

Ce mémoire qui accompagne mon exposition de maîtrise¹ est divisé en cinq chapitres. Dans le premier, je présente une introduction à mon rapport aux jeux vidéo ainsi que l'ancrage artistique et théorique qui m'ont mené à la maîtrise. Dans le deuxième, je pose un regard situé sur l'histoire de la culture *gamer*, sur les idéaux politiques qui se forment au sein des communautés qui se sont créées autour des jeux vidéo, pour finalement me pencher sur la chambre de *gamer* comme un espace physique qui permet d'accéder aux espaces virtuels en ligne. J'appuie mes réflexions sur des auteurs et autrices, tels que Graeme

¹ Exposition qui débute le 4 septembre 2025 à la galerie de l'UQAM.

Kirkpatrick, Bonnie 'Bo' Ruberg et Daniel Lark, et T.L. Taylor. Les trois derniers chapitres sont dédiés à la création des trois éléments qui composent l'exposition de fin de maîtrise. Chaque élément examine des aspects de la culture *gamer* et ensemble, ces éléments construisent un portrait de mon rapport à cette culture. Cette exposition multi-installative sert aussi de réponse à ma problématique de recherche.

Une brève conclusion termine le mémoire en reprenant les thèmes abordés, aborde les questions qui restent et ouvre ainsi vers de prochaines recherches ou pistes de travail.

CHAPITRE 1

PRESS 'A' TO JUMP : PROBLÉMATISER LES JEUX VIDÉO DANS LE CONTEXTE DES ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

Dans ce chapitre, je mets en contexte mes relations avec les jeux vidéo et avec l'Internet en effectuant un retour sur l'impact que ces relations ont eu sur ma vie personnelle et ma pratique artistique. Ensuite, j'illustre les catégories d'arts visuels utilisant les jeux vidéo comme médium tel que catégorisé par Axel Stockburger (2013) en utilisant des exemples d'artistes travaillant avec le médium. Le chapitre se termine avec la formulation des questions de recherche et des objectifs qui fondent ma problématique de recherche.

1.1 Pratique artistique

Je crois qu'il est important d'amorcer ce texte en situant mon rapport avec les jeux vidéo et, en parallèle, mon expérience de grandir avec la démocratisation de l'Internet. Mon frère et moi n'avons jamais partagé une relation de proximité intellectuelle ou émotionnelle, peu nous unissait. Les jeux vidéo en écran partagé étaient la seule exception. Très jeunes, nous avons reçu un *hand me down*² de la console Nintendo Entertainment System, déjà dépassée d'une génération de console. Pourtant, chaque moment passé ensemble à tenter de vaincre le *high score*³ l'un de l'autre était un moment bien passé. Ensuite, notre père nous a offert comme cadeau avant sa mort la console Nintendo 64 et, pour la première fois, nous avons deux contrôleurs pour que nous puissions jouer en même temps. Éventuellement, les consoles ont évolué, notre dynamique est restée. De la compétition saine dans *Golden Eye* (Rare, 1997), à la coopération dans *Halo: combat evolved* (Bungie, 2001). En même temps, une connexion à Internet est apparue pour la première fois au domicile familial. Au départ, mon frère et moi nous en servions principalement afin de trouver des codes pour déverrouiller des personnages⁴ ou pour obtenir des astuces pour surmonter un tableau trop difficile. Éventuellement, mon utilisation d'Internet s'est transformée en exploration des

² Ce qui signifie que la console de jeu nous a été offerte puisque les propriétaires précédents s'en sont acheté une plus récente. L'expression *hand me down* est souvent utilisée dans ce contexte.

³ Chaque action dans le jeu est comptabilisée et à la fin, le résultat est affiché formant le *high score*, c'est en quelque sorte un calcul de performance. Le *high score* est un objectif à dépasser.

⁴ À titre d'exemple, dans le jeu Super Smash Bros. (HAL Laboratory, 2001) pour débloquent tous les personnages du jeu, il fallait battre le jeu sous certaines conditions inconnues. Il existait aussi des codes permettant de les débloquent et donc d'éviter ces étapes fastidieuses.

multiples communautés s'y trouvant, par exemple, les forums de jeux vidéo et les *image boards*⁵ de 4chan⁶. Les deux mondes se sont joints lorsque j'ai obtenu mon premier ordinateur avec ma propre connexion Internet. Les jeux multijoueurs en ligne offraient en premier lieu une compétition non familiale, mais aussi la possibilité de jouer avec ces « inconnus » qui naviguaient, comme moi, sur Internet. Je ne jouais plus qu'uniquement avec mon frère ou avec des amis, je jouais maintenant avec un potentiel infini d'individus, ceux qu'on ne rencontre jamais *Away From Keyboard* (ou *AFK*)⁷.

Parallèlement, j'ai entamé des études en arts visuels et médiatiques. En général peu à l'aise de laisser paraître ou de partager ma consommation de jeux vidéo dans un milieu qui n'y semblait pas ouvert, je menais une double vie : d'un côté l'artiste peintre et sculpteur, et, de l'autre, le *gamer*. À la suite de plusieurs années à maintenir ces deux vies bien loin l'une de l'autre, j'ai commencé à tâter le terrain du mixage de ces deux univers. Ce qui, finalement, fut donc la base du développement de la singularité de ma pratique, et de ce travail de maîtrise du même coup.

Deux œuvres réalisées en 2018 peuvent être considérées comme annonciatrices de cette transition dans ma pratique. Dans un premier temps, « Rekt : violence et déshumanisation » (Figure 1) et, ensuite, « Elsuperbeastoo0: à mon frère » (Figure 2).

⁵ Un *imageboard* ressemble à un forum de discussion dont l'attrait principal est de publier des images et de répondre avec d'autres images.

⁶ 4chan est un site Internet qui a vu le jour en 2003. Prenant la forme d'*imageboards* sur lesquels il est possible de publier des images et d'en discuter. N'ayant peu ou pas de modération, le site attire une communauté véhiculant des discours haineux.

⁷ L'acronyme *AFK* sera utilisé à partir de maintenant. J'utilise aussi ce terme à la place de *In Real Life (IRL)* dans le même sens explicité par Legacy Russel dans *Glitch Feminism* (2020). C'est-à-dire que le terme *IRL* implique qu'il y a une claire division entre la vraie vie et la vie en ligne. Tandis que *AFK* implique que la vie en ligne affecte inévitablement la vie *AFK*.

Figure 1 *Rekt : violence et déshumanisation*, Jules Mayrand, vidéo, 2018, deux images fixes tirées du vidéo, crédit photo : Jules Mayrand



Figure 2 *Elsuperbeastoo0 : à mon frère*, Jules Mayrand, installation multimédia, 2018, à gauche : l'installation globale, à droite : avec des visiteur·ice·s, crédit photo : Jules Mayrand



« Rekt : violence et déshumanisation » est un constat critique des niveaux de déshumanisation qui se trouvent sur le site 4chan dans les fils d'images de blessures graves ou de morts humaines et animales. Prenant la forme d'une lecture à l'italienne d'un scénario composé des commentaires se trouvant sur un de ces fils d'images, trois acteurs lisaient le script pendant que défilait derrière eux le fil en question. Cette vidéo était une première exploration artistique des espaces virtuels de communication qui ont fait partie de ma vie en ligne. Prenant une posture critique, mais située, j'ai tenté de montrer une facette de l'Internet qui était peu connue de mes pairs artistes.

La même année, j'ai tenté la reconnexion avec mon frère par l'entremise de jeux vidéo en ligne avec l'installation « Elsuperbeastoo0 ». N'habitant plus, au moment de la création de l'œuvre, la même ville depuis plus de trois ans, je lui ai demandé quelques soirées de son temps afin que nous essayions de recréer les moments de complicité que nous avons partagés par le passé grâce aux jeux vidéo. Les sessions

de *gaming* étaient enregistrées et compilées dans des dossiers accessibles sur un ordinateur dans l'installation. À côté se trouvait une reproduction de notre *gaming set up* de jeunesse, soit une console *Nintendo Gamecube*⁸, un téléviseur cathodique et un sofa. Il était possible pour les publics de jouer en compétition à un jeu de combat. Deux paires d'écouteurs étaient placées à la disposition des joueurs et joueuses. Des casques d'écoute, grâce auxquels il était possible d'écouter notre mère raconter le récit de naissance de mon frère, étaient mis à la disposition des participants. En tant qu'ensemble, « Elsuperbeastoo0 » relatait l'échec de cette tentative de reconnexion. En effet, bien que l'effort de jouer ensemble était présent, ce qui nous gardait loin l'un de l'autre ne se limitait pas à notre distance physique (mon frère habitait en Gaspésie et moi à Montréal). Éventuellement, nos horaires sont devenus de plus en plus difficiles à synchroniser et nous n'étions pas trop dérangés par cette réalité. Ce qui m'a révélé que notre difficulté à communiquer ensemble se manifestait, finalement, autant *AFK* que dans les jeux vidéo.

1.2 Origine et enjeux de la problématique

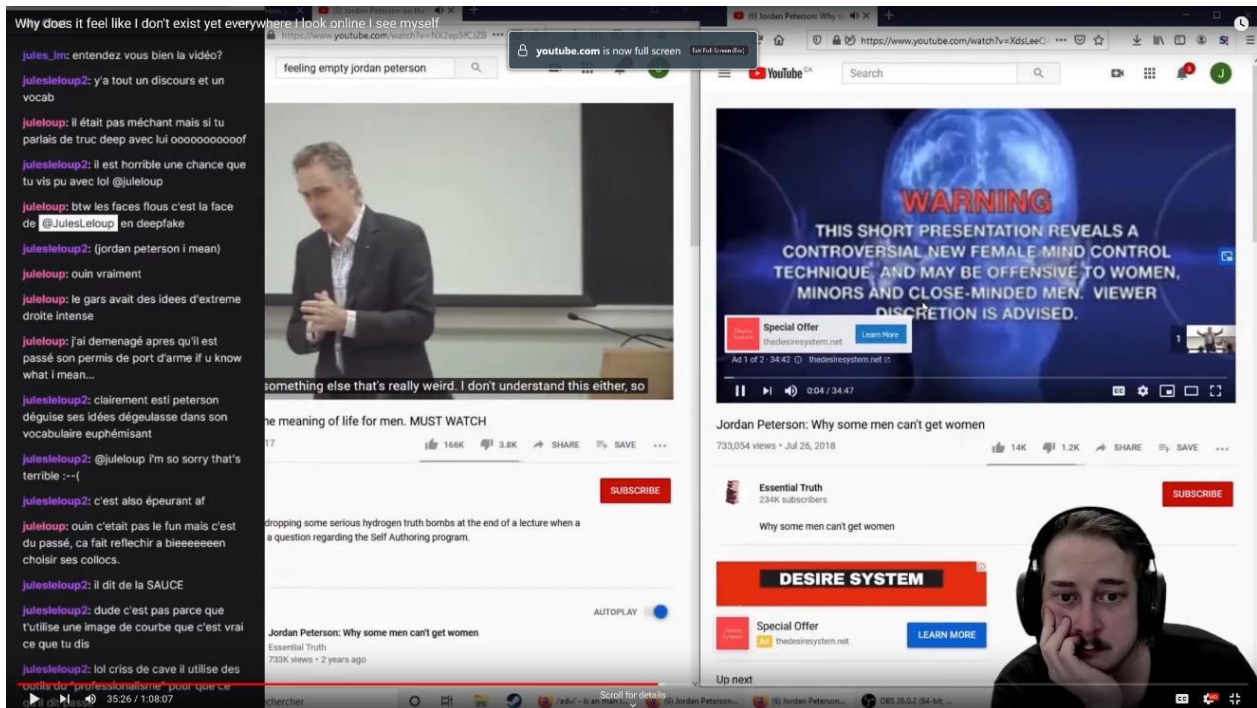
Mon travail artistique s'est poursuivi avec l'exploration des vies en ligne et des univers vidéoludiques, entre autres avec les œuvres « All of them guns » (Figure 3) et « Why does it feel like I don't exist, yet everywhere I look online I see myself » (Figure 4). Je les travaillais toujours de façon distincte : d'une part des œuvres au sujet des jeux vidéo et d'autre part, au sujet des communautés en ligne. Dans cette section, et à la suivante, j'aborde certains des écrits théoriques clefs sur ces sujets pour situer ma pratique et en formuler sa problématisation.

⁸ Console de jeux vidéo produite par la compagnie Nintendo qui est entrée sur le marché en (2001) et qui a cessé d'être produite en (2009).

Figure 3 *All of them guns*, Jules Mayrand, vidéo, 2020, deux images fixes tirées de la vidéo, crédit photo : Jules Mayrand



Figure 4 *Why does it feel like I don't exist yet evrywhere I look oline I see myself*, Jules Mayrand, performance en diffusion en continu, 2021, crédit photo : Jules Mayrand



Dans son essai « From appropriation to approximation », Stockburger (2013) décrit trois catégories d'art qui sont en relation avec les jeux vidéo : des œuvres typiquement associées aux beaux-arts faisant référence à l'iconographie du jeu vidéo, des œuvres qui existent grâce à la modification de jeux et

finalement les œuvres vidéoludiques, c'est-à-dire des jeux vidéo programmés par un artiste ou un groupe d'artistes.

Ne sentant aucune appartenance à l'une de ces catégories d'utilisation, ou de référence, artistiques du médium, il est devenu pertinent pour moi de positionner ma pratique artistique. De la positionner de façon à me permettre de réfléchir aux enjeux sociaux se trouvant dans les jeux multijoueurs en ligne, leur univers esthétique, ainsi que la portée culturelle des jeux vidéo. C'est à ce moment que j'ai pris conscience que mon désir de créer des liens artistiques entre les jeux vidéo et les communautés en ligne est en soi une prise de position. Cela pourrait donc constituer une quatrième stratégie, en plus des trois identifiées par Stockburger : une pratique artistique du jeu vidéo qui se concentre explicitement sur leurs enjeux sociaux inhérents à ces espaces virtuels connectés.

1.3 État des connaissances pratiques et théoriques

S'il est important pour moi de déclarer et définir une nouvelle avenue de création artistique qui utilise le médium du jeu vidéo, il est aussi important de préciser pourquoi je ne sens pas d'appartenance avec celles établies par Stockburger. Pour en faire la démonstration, débutons une catégorie à la fois en donnant en exemple des artistes qui œuvrent dans chacune d'elles.

Dans un premier temps, considérons l'appropriation de l'iconographie exclusive aux jeux vidéo dans des médiums appartenant aux beaux-arts. Stockburger explique que les artistes œuvrant dans cette catégorie empruntent des stratégies similaires au pop art des années 60. Il mentionne l'artiste Miltos Manetas comme un bon exemple de ce type de processus. L'artiste a, entre autres, fait des peintures sur toiles en ayant comme modèles des périphériques de jeux vidéo (Figure 5). Le travail de l'artiste répond bien aux critères de cette première catégorie de Stockburger, puisque Manetas puise dans l'imagerie du jeu vidéo tout en travaillant dans les beaux-arts. Plus récemment, on peut dire que les peintures de Vincent Larouche existent aussi dans cette catégorie : Larouche propose des peintures qui mélangent plusieurs iconographies de la culture populaire et la présence d'imageries venant du jeu vidéo s'y retrouve inévitablement, vu la présence grandissante du médium dans la culture du divertissement (Figure 6).

Figure 5 *PERIPHERALS (Madonna and Child)*, Miltos Manetas, Huile sur toile, 1997, photo tirée du site web de l'artiste : <https://timeline.manetas.com/works/paintings/allpaintings/#post-6>, dernière consultation le 4 août 2025



Figure 6 *A Study in Motion*, Vincent Larouche, Huile sur toile, 2020, photo tirée du site web de la Fonderie Darling, URL : <https://fonderiedarling.org/Ocelle>, dernière consultation le 4 août 2025



La deuxième catégorie identifiée par Stockburger est celle du *game modding*. Le *modding* est un procédé de modification de jeux préexistants, qui peut aller de la simple modification de texture à la transformation presque entière d'un jeu afin de le faire exister sous un nouveau jour. Twee Whistler, avec son œuvre *I Only Wish To Fall Asleep Before I Fall Apart* (2018), entre dans cette catégorie. Elle a fait une série de machinimas⁹ dans le jeu *the Sims 3* (Maxis, 2009) dans lequel elle avait modifié presque l'entièreté des textures, créant un univers visuel saturé (Figure 7). Le choix de ce jeu, qui simule la vie quotidienne d'avatars, n'était pas anodin. En insérant son avatar dans le domicile virtuel de Jon Rafman et sa mère, elle explore sa relation complexe de fan face à son idole.

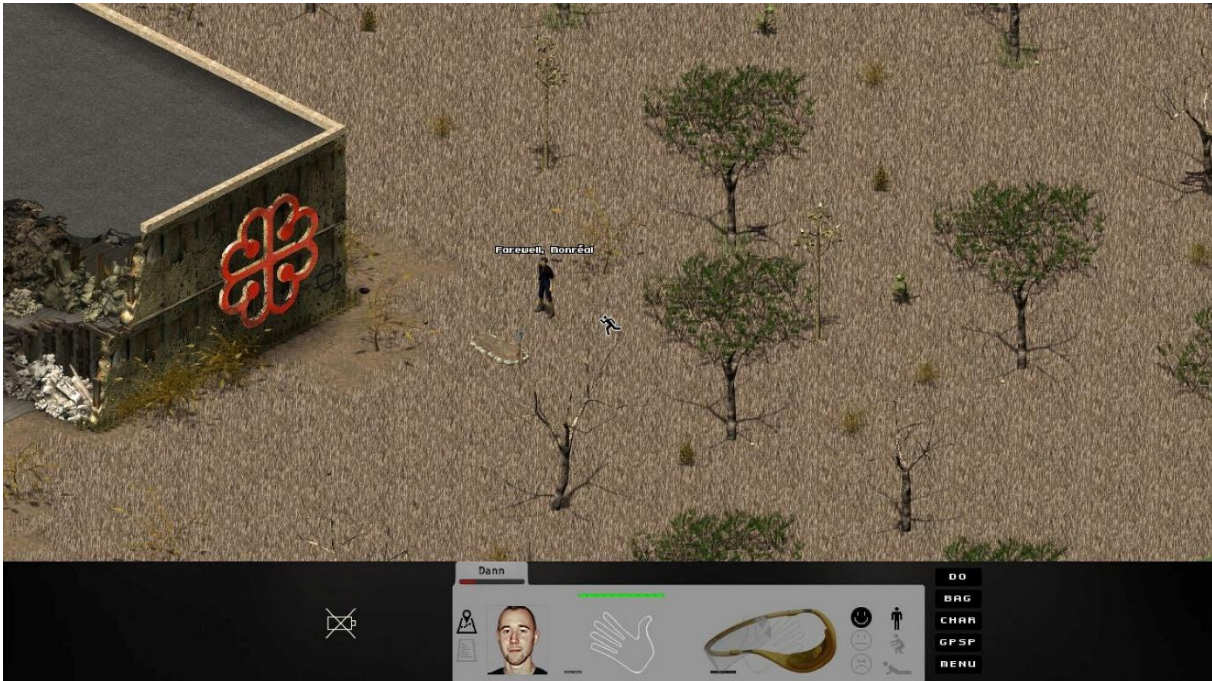
Figure 7 | *I Only Wish to Fall Asleep Before I fall Apart*, Twee Whistler, Machinima Artistique, 2016 - en continu, photo tirée du site web : <https://www.deformal.com/artists/twee-whistler>, dernière consultation le 4 août 2025



Hugo Nadeau, lui, travaille actuellement sur *Nous aurons : The Sum* (Figure 8), une conversion totale du jeu *Fallout : tactics*. Encore une fois, le jeu utilisé n'est pas un hasard. *Fallout* est une série de jeux de rôle postapocalyptique et l'intervention de l'artiste vise à construire un récit plus optimiste de l'après-fin du monde. Dans ce nouveau récit, des groupes s'organisent sur les bases de l'anarchie afin de reconstruire leur futur.

⁹ Vidéo « filmé » à même le moteur d'un jeu vidéo. Voir le glossaire pour plus de détails.

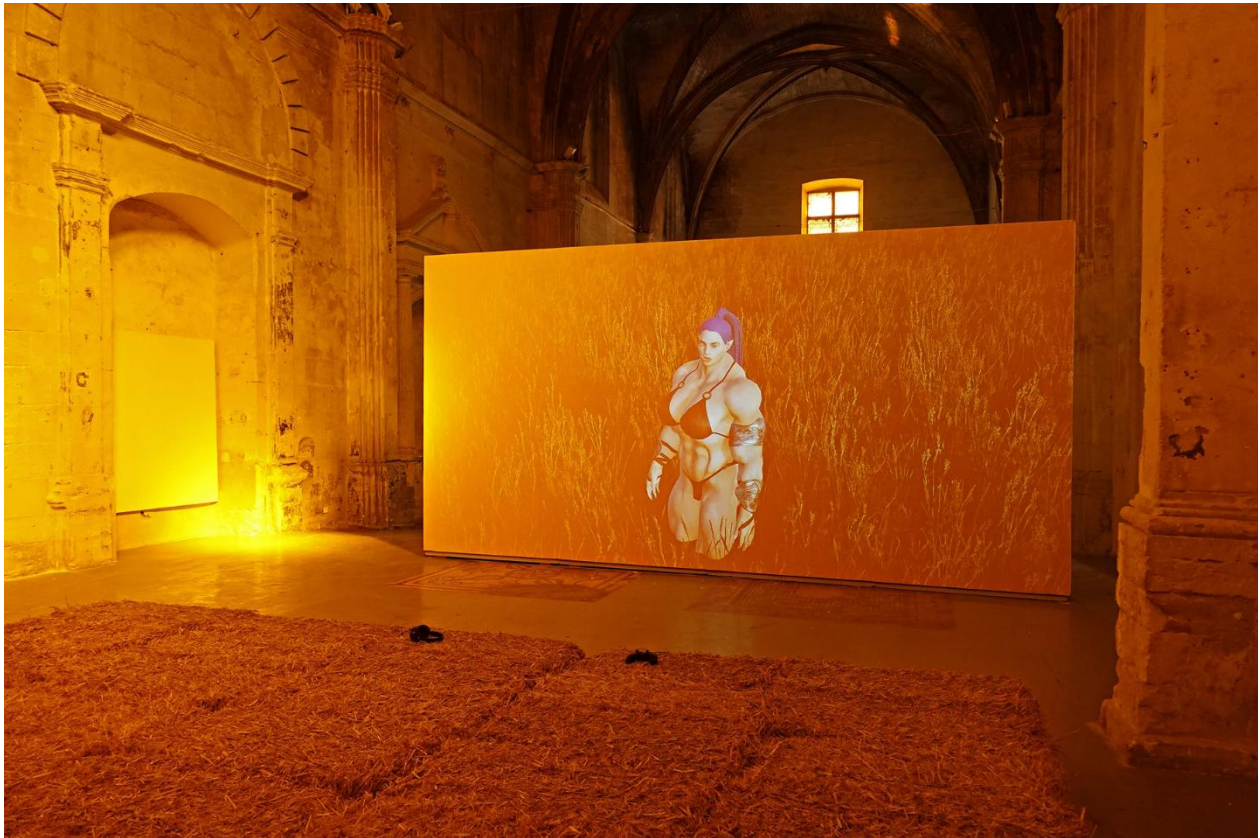
Figure 8 *Nous Aurons : The Sum*, Hugo Nadeau, Jeu Vidéo Artistique, 2017, photo tirée du site web de l'artiste, URL : <https://hugonadeau.com/nousaurons/>, dernière consultation le 4 août 2025



La troisième et dernière catégorie, telle que décrite par Stockburger, est celle de la création de jeu artistique à part entière. Ici, on peut nommer en exemple le travail de Theo Triantafyllidis et de Danielle Brathwaite-Shirley. *Pastoral* de Triantafyllidis (2019) est un jeu dans lequel on prend le contrôle d'un avatar d'orc dans un univers fantastique à la *World of Warcraft*¹⁰ (Blizzard Entertainment, 2004). Cependant, toutes références aux actions violentes qui se trouvent normalement dans ce type de jeu ont été évacuées. L'artiste interroge ainsi la violence comme seule possibilité dans le lexique d'agentivité donné aux *gamers* dans les jeux de consommation de masse (Figure 9).

¹⁰ *World of Warcraft* aussi connu sous l'acronyme *WoW*, est un jeu à succès massivement multijoueur situé dans un univers fantastique.

Figure 9 *Pastoral*, Theo Triantafyllidis, Jeu Vidéo Artistique, 2019, photo prise tirée du site de l'artiste, URL : <https://slimetechnology.org/works/pastoral>, dernière consultation le 30 juillet 2025



Avec son jeu artistique *Resurrection Land* (2019), Brathwaite-Shirley demande aux publics de s'identifier et de déclarer leurs affiliations de genre et d'identité raciale. Iels sont ensuite amenés à vivre dans un univers dans lequel l'hégémonie est noire et trans. L'avatar du *gamer* est donc affecté par un renversement de la suprématie blanche et masculine des structures sociales actuelles (Figure 10).

Figure 10 *Resurrection Land*, Danielle Brathwaite-Shirley, Jeu Vidéo Artistique, 2019, capture d'écran du site : <https://www.daniellebrathwaiteshirley.com/playable-games>, dernière consultation le 13 juillet 2025



Toutes ces pratiques nécessitent une bonne connaissance du langage propre du médium du jeu vidéo, qu'il soit technique ou culturel, de ses enjeux et de l'impact qu'ils ont sur la culture. En revanche, il semble qu'une hiérarchisation des pratiques s'opère de façon sous-jacente dans le texte de Stockburger. Plus l'artiste possède des capacités techniques, plus les réalisations artistiques se trouvent à proximité du médium du jeu vidéo. Il mentionne cependant que la plupart des artistes qui travaillent avec le vidéoludique existent dans des zones grises entre les catégories.

1.4 Recherche-crédation : questions et objectifs

Sur la base de ce contexte personnel, de mes œuvres précédentes et de ce cadre réflexif, ma recherche-crédation s'articule selon plusieurs questions de recherche. Est-ce qu'une pratique artistique du jeu vidéo se penchant spécifiquement sur les enjeux sociaux de l'univers vidéoludique peut faire office de quatrième catégorie artistique à celles proposées par Stockburger? Quelles sont les bases sociales de la culture *gamer*? Comment nommer le travail des artistes oeuvrant dans et autour de cette culture? Comment transposer ces interrogations en installation multimédia sans amoindrir, voire caricaturer, la socialisation des jeux vidéo et de leurs espaces virtuels connexes? Finalement, est-ce qu'il y a un objet physique de cette culture qui pourrait être une représentation féconde de ces questions?

Mon objectif de recherche-cr ation est de me pencher sur l'aspect social des jeux vid o afin de cr er une installation multim dia en trois modules. Chaque module explorera des aspects de ces probl matiques. Par le biais de rencontres en ligne, du journal de bord vid oludique et de performances virtuelles, je vais m'immerger corps (digital) et  me (num rique) dans la culture *gamer*. Je propose une strat gie qui n'imposera pas un r sultat et qui ne vise pas   mesurer ou  valuer quelque chose ou   r pondre directement   des questions de recherche, mais qui se laissera guider par cette immersion vid oludique.

Est-ce que cette approche me permettra d'assouvir cette envie de mettre sous une loupe les communaut s *gamer* dont je fais partie? Est-ce que gr ce   mes recherches je vais trouver un objet physique permettant de mettre en  uvre les enjeux sociaux de la culture *gamer*?

1.5 Originalit  du projet de recherche cr ation

Avec les exemples donn s dans ce chapitre, les pratiques artistiques utilisant les jeux vid o comme m dioms sont nombreuses et de plus en plus courantes. De plus, il y a des artistes qui  vrent dans la cat gorie que je propose avec ce m moire. Je pense entre autres   Angela Washko et son  uvre « The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft » (2012-2015). Cette  uvre regroupe plusieurs performances de l'artiste au sein du jeu World of Warcraft durant lesquelles elle a arr t  de jouer normalement au jeu pour voyager de village en village afin de discuter des multiples formes d'oppressions que vivent les femmes dans les espaces virtuels de jeux¹¹ (Figure 11). Cette cat gorie est donc importante   explorer.

Ce que mon travail artistique apporte comme  l ment « novateur », selon moi, c'est un regard sensible et situ  sur cette culture. Je l' tudie de l'int rieur et j'essaie de faire surgir les  l ments autant n gatifs que positifs des communaut s *gamers* sans entrer dans une forme de caricature de ce milieu.

¹¹ Traduction de la description de l' uvre par l'artiste tir e de son site. URL : <https://angelawashko.com/section/383766-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html> derni re consultation le 03 ao t 2025.

Figure 11 *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, Angela Washko, performance virtuelle, 2012-2015, image tirée du site de l'artiste : <https://angelawashko.com/section/383766-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcrafft.html>, dernière consultation le 3 août 2025



Afin de répondre à mes questions de recherche, il faut à la fois : un regard situé sur la culture *gamer* et son évolution, une analyse des politiques qui émergent des communautés s'étant formées autour des jeux vidéo et une réflexion théorique de l'espace physique qu'est la chambre de *gamer*. C'est le rôle du prochain chapitre.

CHAPITRE 2

DE *GOOD LUCK HAVE FUN* À *GET GOOD, NOOB* : LA NAISSANCE DE LA CULTURE *GAMER*, SON ÉVOLUTION CULTURELLE ET LE POLITIQUE

Dans ce chapitre, je fais un retour plus détaillé sur l’histoire de la culture *gamer*, comment s’est-elle formée, comment a-t-elle évolué et où en est-elle maintenant ? Je vais aussi examiner ce que cette culture signifie pour moi, pour ma pratique, et la manière dont j’ai pu m’y intégrer. Les notions qui y sont abordées sont les fondements de ma pratique et de ma réflexion, elles façonnent l’œuvre finale de la maîtrise.

2.1 Performance au masculin

À 10 ans en 2000, j’ai reçu l’ordinateur de travail de mon beau-père quand il a été obligé de s’en acheter un nouveau plus performant pour son travail. Il m’a aussi donné un magazine *PC gamer*¹² (spécifiquement l’édition de mars 2000 –Figure 12) qui venait avec un CD-ROM de plusieurs démos¹³ de jeux vidéo. Parmi les jeux présents dans la compilation, il y en avait un qui m’avait particulièrement intéressé. C’était un jeu de tir à la première personne qui possédait une esthétique gothique et lugubre. Il n’y avait pas d’histoire ni de princesse à sauver¹⁴. Simplement une arène dans laquelle il fallait tuer ses adversaires. Le jeu : *Quake 3 Arena* (id Software, 1999). Les développeurs du jeu avaient comme objectif d’exploiter la démocratisation des connexions *dial up*¹⁵ dans les domiciles en faisant un jeu presque exclusivement multijoueur.

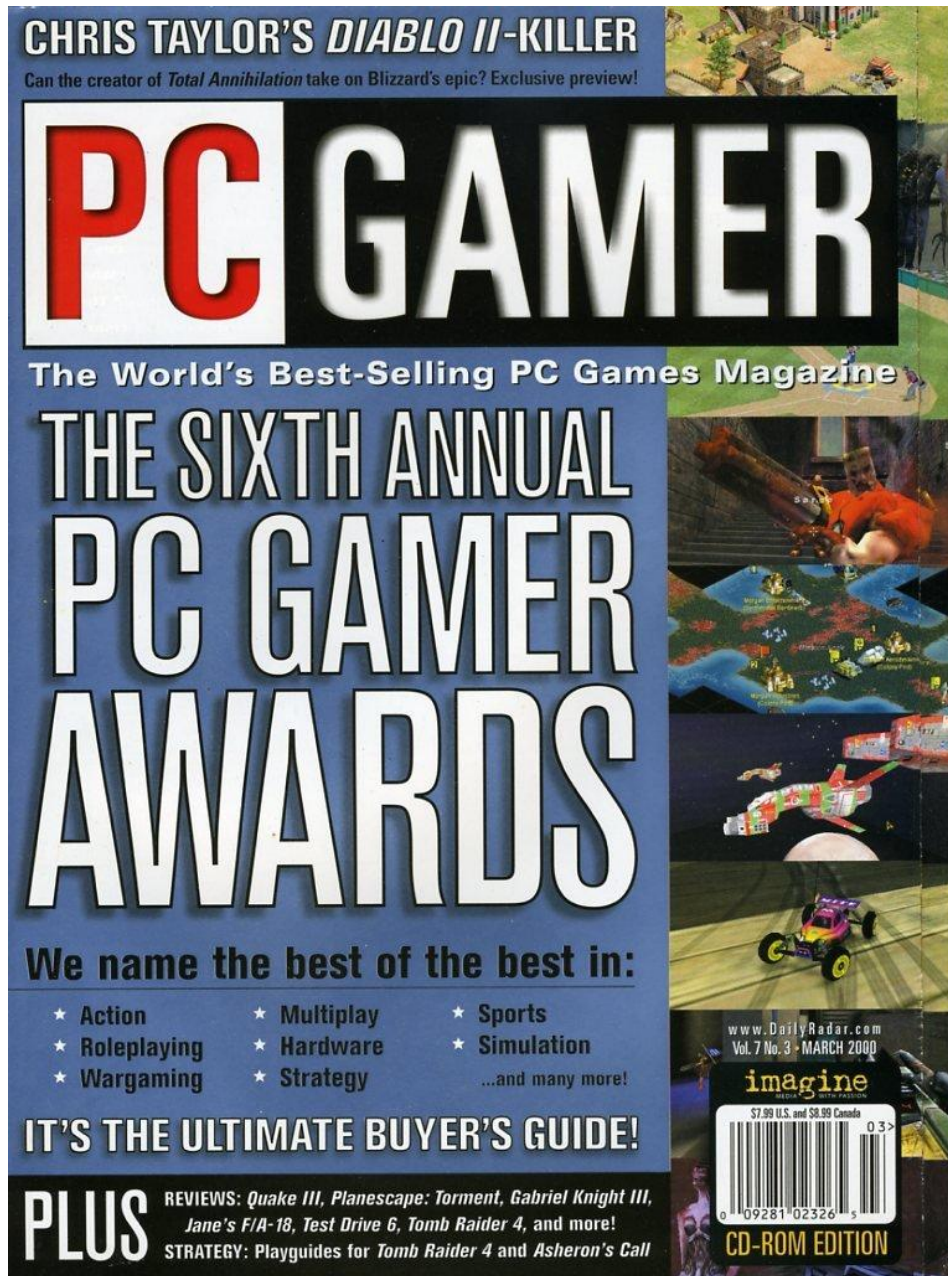
¹² PC Gamer. No. 70, mars 2000.

¹³ Des « démos » sont des versions de présentation de jeux à venir, sorte d’amuse-bouche pour donner l’envie d’acheter le jeu à sa sortie.

¹⁴ En référence au jeu *Super Mario Bros* (1985) de Nintendo, jeu dans lequel on doit sauver une princesse.

¹⁵ Une connexion *dial up* permettait de se connecter à l’Internet par l’entremise d’une ligne téléphonique.

Figure 12 PC Magazine, No. 70, Mars 2000



Ainsi, il était possible de jouer avec d'autres *gamers* à travers le monde et de se faire compétition en accumulant plus de *frags*¹⁶ que ses adversaires dans des *death matches*¹⁷. À ce moment, je n'avais toujours

¹⁶ Un *frag* est un terme utilisé dans la culture *gamer* qui fait référence au fait d'éliminer un adversaire dans un jeu.

¹⁷ Un *death match* est un mode de jeu dans lequel les joueurs ont comme objectif d'éliminer plus d'adversaires que les autres.

pas accès à une connexion Internet sur mon ordinateur. Je jouais donc contre des *bots*¹⁸. Je ne m'étais pas rendu compte que je ne jouais pas contre de vraies personnes, parce que les programmeurs du jeu avaient fait en sorte que les *bots* communiquaient avec les joueurs hors-ligne textuellement dans le *chat box* du jeu¹⁹.

L'illusion d'interaction et de présence était très efficace pour le jeune *gamer* que j'étais. Je participais activement à répondre à mes faux adversaires, je croyais que j'interagissais avec d'autres joueurs, j'étais à la fois excité de pouvoir accéder au monde des jeux en ligne et terrorisé par le langage utilisé par mes adversaires.

Ce qui est intéressant ici (en plus de la supercherie qui fonctionnait bien pour moi), c'est le type de discours qui était préprogrammé par les développeurs. Les *bots* écrivaient des phrases à caractères humiliants, violents et sexistes, qui témoignent aussi d'une expertise au jeu, ça faisait état de leur *skills*, dans le sens que les insultes lancées par les bots venaient après qu'ils avaient tué le *gamer* faisant ainsi état de leurs prouesses dans le jeu. Pour une analyse plus en profondeur des bots dans le jeu *Quake 3 Arena*, je conseille la lecture de « the Quake III arena bot » (van Waveren, 2001).

Violente, adolescente, humiliante, sexiste et *skilled*. C'était ça la culture *gamer* à mes yeux, comment elle m'était présentée. Cette culture était, en quelque sorte, autoréalisatrice puisque les programmeurs du jeu se sont inspirés de la manière dont ils se parlaient entre eux lors des tests et de la manière dont les *gamers* communiquaient en ligne dans les versions précédentes du jeu pour rédiger le discours des *bots*. Ce qui, finalement, a créé un cycle d'influence sur la construction de l'identité de la culture *gamer*. Cette information historique, qui peut sembler anecdotique, est en fait fondatrice d'une compréhension et d'une construction culturelle entourant l'émergence du jeu vidéo dans nos sociétés. C'est une prémisse historique fondatrice qui a marqué ma position actuelle de *gamer* et d'artiste-*gamer*.

¹⁸ Les *bots* sont une forme simple d'intelligence artificielle remplaçant les joueurs quand on est hors-ligne.

¹⁹ Il est possible de voir le type d'interaction textuelle avec les bots du jeu *Quake 3 Arena* en regardant la vidéo Youtube : « A Conversation With a Quake 3 Bot » disponible à l'adresse URL suivante : <https://youtu.be/XKWrbpehhc?si=8i37mEqkIVcvn-Up>, dernière consultation le 15 juillet 2025.

2.2 Premier contact avec les jeux en ligne

Mon frère et moi avons mis nos économies en commun pour nous acheter la console Xbox de Microsoft parce que nous avons joué au jeu vidéo Halo : Combat Evolved (Bungie, 2001) chez un ami. Après avoir terminé la campagne en coopération, nous faisons des parties 1 v 1²⁰ en écran partagé. Bien que la compétition fût féroce, je n'étais pas trop marqué par le jeu, je sentais un manque, dans le sens qu'en jouant exclusivement avec mon frère, j'étais constamment confronté aux mêmes stratégies et approximativement au même degré de compétence. Je préférais jouer à des jeux solos narratifs sur mon ordinateur, jusqu'à ce que j'aie joué chez un ami qui, lui, avait connecté sa console Xbox à l'Internet et avait un abonnement mensuel à Xbox live²¹. Il s'était aussi procuré un casque d'écoute muni d'un microphone lui permettant de parler de vive voix avec ses adversaires. Quand il m'a laissé jouer, j'ai eu mon premier contact direct avec la culture *gamer* en ligne et de façon peu surprenante, sur le coup, peut-être, les discours étaient très similaires à ceux lus dans mes *matches* contre les *bots* de Quake 3. Montrant ainsi la nature de cette culture émergente.

2.3 Qu'est-ce que la culture *gamer* n'est pas, ou l'*early gaming culture*

En cherchant à comprendre comment la culture *gamer* s'est construite avant que j'en fasse partie à proprement parler, je suis tombé sur le livre de Graeme Kirkpatrick « the formation of gaming culture : UK gaming magazines, 1981-1995 » (2015) dans lequel il explique la transformation du discours entourant les jeux vidéo dans les magazines de jeux vidéo. Il explique qu'au Royaume-Uni, les consoles de jeux vidéo étaient moins présentes dans les domiciles en comparaison aux États-Unis. On trouvait surtout des ordinateurs de travail avec lesquels il était possible, en plus de travailler, de jouer aux jeux vidéo. Les magazines se sont principalement, donc, intéressés aux jeux d'ordinateurs. Au début, le langage utilisé par les auteurs dans les magazines décrivait les jeux vidéo comme des programmes, comme étant une accumulation de lignes de codes donnant accès à des programmes ludiques. Bien que les auteurs des revues discutassent des jeux vidéo, le langage était basé sur l'univers de la programmation, montrant dès lors l'intrication entre le monde des programmeurs et des gamers à leurs débuts. Éventuellement, les discours ont évolué. Des termes comme « *gameplay*²² » sont apparus pour combler un manque

²⁰ « 1 v 1 » désigne des matchs composés que de deux adversaires qui jouent l'un contre l'autre.

²¹ Compte à paiement mensuel permettant de jouer en ligne à des jeux multijoueurs sur la console Xbox.

²² Le mot « *gameplay* » sert à décrire comment les joueur-euse-s interagissent avec un jeu vidéo incluant les règles du jeu, le niveau de difficulté et l'expérience de jouer. Ce qui englobe l'entièreté des actions d'un jeu.

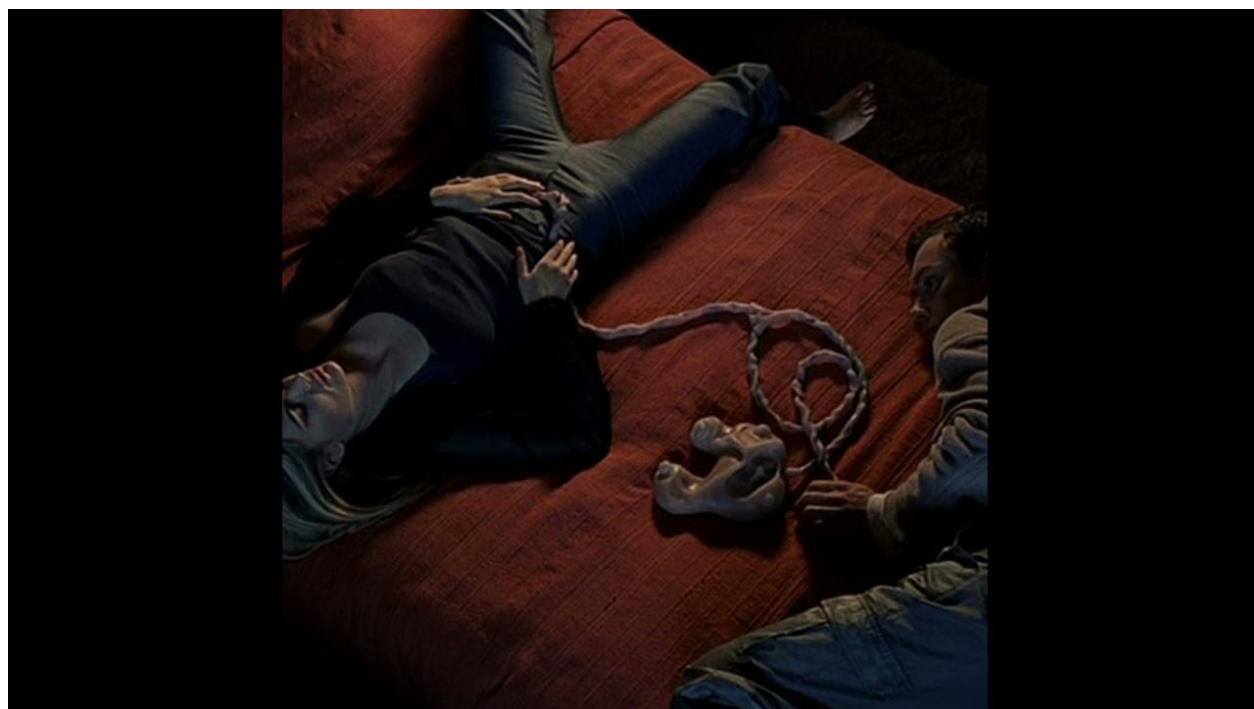
linguistique et ainsi mieux cerner les expériences de jeu telles que vécues par les joueur·euse·s, les auteurs à l'origine parlaient d'avatar contrôlé par les *gamers* puis ils ont commencé à déplacer la position des joueurs à l'intérieur des avatars. Par exemple, on ne lisait plus « you control your little guy to make him jump », mais bien « you jump, you are the little guy ». Voici comment Kirkpatrick le dit en ses mots :

« In these descriptions from later reviews the body of the gamer has closed around the gaming apparatus so that the player's actions are immediate with respect to what happens on the screen: they do not control their character so much as they are the character.

Fundamentally, this concerns a transformation in the way that the body of the player is situated in relation to the game apparatus. » (Kirkpatrick, G., 2015)

Ce qui est en soi une réflexion féconde sur le rapprochement entre les *gamers*, le jeu et l'appareil de jeux. David Cronenberg explore ces rapprochements dans « *eXistenZ* » (Cronenberg, 1999), où l'appareil de jeux (Figure 13) est inséré à l'intérieur du corps du *gamer* pour ne faire qu'un avec le jeu.

Figure 13 Scène du Film *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg, dans laquelle l'appareil de jeux est inséré dans le corps d'un des personnages



Kirkpatrick avance que la symbiose entre jeu et *gamer* dans le discours est la naissance de l'identité *gamer* :

« It was on the basis of this discursive shift that the characteristic sensations and rewards of gameplay could form the basis of gaming's *illusio*. Readers for whom this kind of identification with on-screen agents was becoming a second nature recognized themselves as gamers as they became more physically attuned to the activity of playing games. Gameplay serves as both the core evaluative concept in game discussions and as mark of authenticity in gaming identity: the true gamer is the one who understands and appreciates good gameplay from within, so to speak. »

De l'identité *gamer* s'est construite une culture *gamer*. De l'extérieur, les jeux vidéo, comme tous les nouveaux médias avant eux, étaient perçus comme dangereux ou addictifs pour leur consommateur. Les magazines ont commencé à intégrer ces qualificatifs à même le champ lexical vidéoludique, autant pour parler du gameplay des jeux que pour parler de la culture *gamer* qui commençait à se former. Transformant la culture *gamer* en une sorte de « counter-culture » à l'attitude adolescente.

2.4 Les *Game Awards* et la toxicité

Mais, comme pour tout média en évolution culturelle, les choses changent. Plus les jeux vidéo ont pris de la place dans la culture au sens large, plus l'envie d'être perçu comme un art respectable se faisait sentir. C'est un phénomène qui peut être aperçu en regardant l'historique des « *Game Awards* ».

Les *Game Awards* sont l'équivalent des Oscars ou des Grammys pour les jeux vidéo, c'est-à-dire une célébration annuelle des meilleurs jeux de l'année, initialement diffusés sur le poste de télévision Spike TV de 2003 à 2013. Au début, l'événement était à l'image de la culture *gamer* ; adolescente, sexiste et violente. Cependant, au fil des années, cette partie de la culture s'efface progressivement. Jusqu'à ce que les cotes d'écoute soient trop faibles pour que l'événement continue d'être diffusé à la télévision. En 2014, un des producteurs et animateurs de l'événement, Geoff Keighley en a fait une nouvelle mouture, qui ignorait autant que possible les origines puériles de la première version. Bien que cette version puisse être critiquée pour son aspect commercial (beaucoup de nouveaux jeux y sont annoncés), n'en demeure pas moins que cette nouvelle formule célèbre le médium du jeu vidéo plus sérieusement.

Les deux versions des *Game Awards* représentent bien, selon moi, la division politique des communautés *gamers*. D'un côté, un groupe désirent voir leur médium de prédilection s'épanouir et grandir avec les mœurs contemporaines, et, de l'autre, un groupe refusant d'accepter que les jeux vidéo changent, ils veulent que leur *hobby* reste adolescent, sexiste et violent. C'est principalement ce groupe de gens qui teinte la culture *gamer* de son aspect réactionnaire. Le groupe de *gamers* qui s'oppose à l'évolution de la culture s'en prend à toute forme d'intellectualisation des jeux vidéo. Ils refusent de reconnaître que

d'autres groupes démographiques puissent faire partie intégrante de leur passe-temps favori et s'organisent parfois pour lancer des campagnes de terreur pour empêcher toute critique de leur médium de prédilection. À titre d'exemple, il suffit de regarder les actions véhémentes que ce groupe a orchestrées contre les vidéos qui appliquaient un regard académique féministe sur les jeux vidéo de Anita Sarkeesian et les campagnes de harcèlement qui avait comme cible la développeuse de jeux Zoe Quinn. Ces actions ont été organisées par le groupe *gamergate*, qui justifiait leur action sous le nom de l'éthique en journalisme de jeux vidéo. Bien que le groupe n'ait avoir de réelles affiliations politiques, ce sont les mêmes membres qui ont continué de proliférer des discours similaires qui a mené à la montée de la droite identitaire, aussi connue sous le nom de l'Alt-right (Lees, 2016). Une étude a récemment été faite afin de voir s'il y avait un lien direct possible entre le fait de jouer à des jeux vidéo et la facilité à la formation de la pensée radicale. Les résultats ne brossent pas un portrait réconfortant. Les chercheurs ont trouvé qu'il y avait une corrélation directe entre le fait d'être *gamer* et le fait de véhiculer des discours d'extrême droite (Kowert *et al.*, 2022).

Trouver des exemples d'actions de groupe de *gamers* aux effets indubitablement positifs est plus difficile. On trouve les *Games Done Quick* qui sont des événements de charité diffusés en direct sur Internet regroupant des *speed runners*²³. Ou le mouvement *stop killing games* qui tente d'obliger les développeurs de jeux vidéo à offrir une version hors-ligne à la fin de la vie d'un jeu qui se joue exclusivement en ligne. Bien que ce soit de réels exemples d'impacts positifs accomplis par des *gamers*, la réverbération culturelle est moins forte. Moins forte dans le sens qu'il suffit de lancer un dard métaphorique sur Internet pour trouver une nouvelle campagne de recrutement néonazi sur Roblox (Carpenter, 2021), une nouvelle personne qui diffuse sur Twitch est *swatted*²⁴ (Grayson, 2022) ou une nouvelle campagne de menace de mort envers des développeurs ou des actrices de jeux (Tassi, 2020).

2.5 Désir d'appartenance et anxiété

Malgré ces éléments (plus que) toxiques, il reste que je ressens une appartenance à cette culture. À cause de ces éléments (plus que) toxiques, je ressens aussi une immense anxiété lorsque vient le temps

²³ *Speed runners* est la définition d'un *gamer* qui joue à un jeux vidéo en se donnant l'objectif de le terminer le plus rapidement possible.

²⁴ Le *swatting* est l'action de trouver l'adresse d'une personne en ligne et de s'arranger pour qu'une équipe de police armée entre violemment chez elle dans l'espoir de voir se dérouler en temps réel le raid et causer du tort à la victime.

d'interagir avec mes pairs. J'ai un amour pour les jeux multijoueurs, mais j'utilise le moins possible mon micro. Je *lurk*²⁵ les *subreddits* et forums de jeux vidéo, mais n'y *post* presque jamais. J'aime les MMOs²⁶, mais j'évite d'entrer dans une guilde et participe le moins possible aux instances de groupe. Et ce, même si je suis le *gamer* idéal, ou devrait-on dire archétypal, dans le sens que je suis un homme cis blanc hétérosexuel. Je ne peux pas imaginer l'anxiété d'une personne qui déroge d'un de ces qualificatifs. Pour un regard situé justement de quelqu'un de racisé qui a navigué les univers *geeks*, bien qu'il soit plus question des jeux analogues que vidéo, je conseille la lecture de « the privilege of play : a history of *hobby* games, race, and game culture » de Aaron Trammell (2023).

2.6 La chambre du *Gamer*

L'esthétique de la culture *gamer* est un autre aspect important et, puisque c'est un *hobby* qui se pratique principalement de façon sédentaire, cette esthétique se manifeste dans le domicile, dans la chambre de *gaming*. C'est un espace physique transitoire qui permet l'accès aux espaces virtuels. Que ce soit pour écouter son *streamer* préféré-e, pour assister à un concert dans *Fornite*²⁷ (Epic Games, 2017), pour alimenter un débat sur le classement de son personnage préféré de jeu de combat dans une liste d'efficacité sur un *subreddit* ou pour simplement passer la nuit à jouer à son jeu préféré, la chambre est le point de départ vers le virtuel. Puisque c'est un espace important, il possède une certaine aura. Une aura construite par le *gamer* qui l'habite grâce à la disposition des meubles, à ses décorations et à son unicité. C'est un espace qui reflète son *gamer*.

Chaque pièce est unique, et ce, même si certains éléments se ressemblent. Certains *gamers* possèdent une approche maximaliste dans leurs décors, affichant extrêmement clairement leurs intérêts. D'autres *gamers*, quant à eux, ne s'importent pas de l'esthétique de leur chambre et se contentent du strict minimum. Cela étant dit, ces deux types de chambres témoignent autant l'une l'autre sur la personne qui y joue. La personne qui n'a aucune décoration préfère probablement un environnement possédant le moins de friction physique possible pour accéder au virtuel, tandis que le *gamer* à l'approche maximaliste priorise peut-être un environnement physique qui lui rappelle le virtuel. Il y a aussi un marché qui s'est

²⁵ *Lurk* est le terme utilisé pour décrire l'action de visiter régulièrement un ou plusieurs *subreddit* sans jamais participer aux conversations.

²⁶ Voir le glossaire.

²⁷ *Fornite* est un jeu en tant que service de tir à la troisième personne du type *battle royal* développé par Epic Games. Des événements sociaux, tel que des concerts, y sont parfois programmés.

formé autour de la chambre de *gaming* et de son esthétique. Des compagnies ont vu le jour exclusivement afin d'exploiter le marché de la culture *gamer*. Je pense, entre autres, à *Displate* qui vend des affiches de jeux vidéo et autres médias *geeks* en métal pour décorer les murs des *gamers* (Figure 14), ou à *Secret Labs* qui font des meubles de *gaming* en partenariat avec des compagnies de distribution de jeux pour ensuite les vendre aux fans des jeux (Figure 15).

Figure 14 mur décoré d'affiches de métal à l'effigie de *Star Wars* (affiche de gauche et de droite) et du jeu vidéo *Fallout* (affiche du milieu) vendu par la compagnie *Displate*, image tirée du site web de la compagnie : <https://displate.com/displate/4615795>, dans la section « *Displates in your awesome spaces* », dernière consultation le 4 août 2025



Figure 15 Chaises faisant référence au jeu vidéo *Minecraft* vendue par la compagnie *Secret Labs*, image tirée du site web de la compagnie : <https://secretlabchairs.ca/products/titan-evo-2022-series?sku=M08-E24SW-MCRFT1X>, dernière consultation le 4 août 2025



La chambre de *gamer* est un espace privé, ce qui rend la rend généralement inaccessible. Cependant, quelques avenues permettent l'observation de certaines chambres. Il y a des subreddits de partages de photographies des espaces de *gaming* tel que *r/gamerooms*²⁸. Il est aussi possible de voir des espaces de *gaming* grâce à la diffusion en continu sur des sites comme Twitch.tv.

La diffusion en continu est une forme de média qui prend de plus en plus de place dans les habitudes de consommation des gens²⁹. Twitch.tv est un espace virtuel intéressant à analyser en relation aux chambres de *gaming*.

²⁸ URL <https://www.reddit.com/r/gamerooms/> dernière consultation le 2 août 2025.

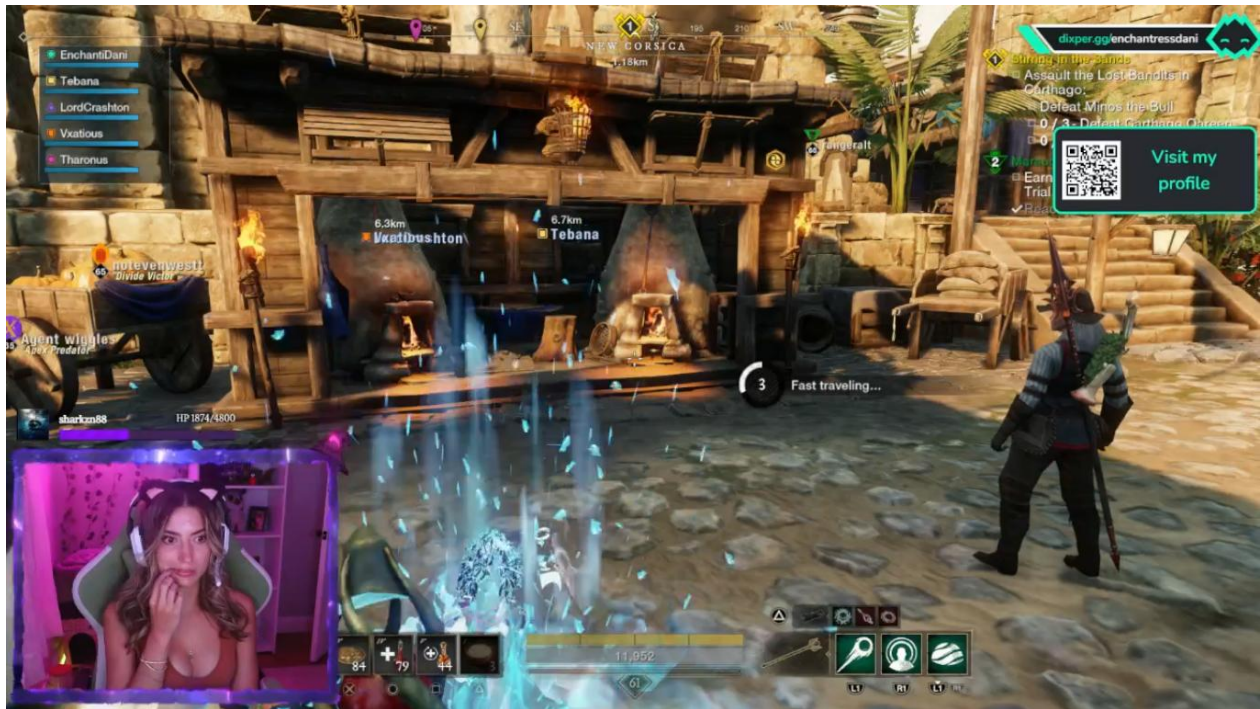
²⁹ Le recensement de 2024 indique que 20,9 milliards d'heures de visionnement ont été calculé pour l'année 2024 sur le site Twitch.tv. <https://twitchtracker.com/statistics> dernière consultation le 2 août 2025.

À l'opposé des vidéos sur YouTube.com, les diffusions en continu sur le site Twitch.tv se font en temps réel. La relation entre les spectateur·trice·s et la personnalité qui diffuse se déroule en direct et sur le long terme. Il est possible d'écrire dans le *chat box* pour communiquer directement avec la personne qui diffuse en continu et les autres membres de la communauté l'entourant. De plus, la construction visuelle des diffusions en continu est relativement codifiée, du moins dans la catégorie des diffusions de jeux vidéo. Ce qui est donné à voir à l'écran, en grande partie, c'est le jeu vidéo joué par le diffuseur ou la diffuseuse. Cela compose entre 80% à 90% de l'écran. Approximativement 10% de l'écran est consacré à une ou plusieurs vues sur la personne qui diffuse grâce à une caméra³⁰. Puisque la caméra fait face à la personne qui diffuse, on peut voir la pièce dans laquelle la personne exerce son *hobby*/métier. Il y a bien sûr des exceptions³¹, mais dans l'ensemble, c'est ce qu'on peut voir en regardant ces diffusions en continu (Figure 16).

³⁰ Il est parfois aussi donné à voir la conversation du *chat box* à même la diffusion et même des animations liées à des actions faites par les spectateurs·trices, entre autres lorsqu'ils ou elles s'abonnent à la chaîne.

³¹ Certaines diffusions en continue n'offrent aucune vue sur la personne qui joue, certaines personnes qui diffusent préfèrent installer un écran vert afin de faire un *chromakey* de leur fond d'écran pour s'insérer dans le jeu et d'autres personnes préfèrent d'utiliser un avatar pour se représenter en ligne, ces avatars sont communément appelés des *Vtubers*.

Figure 16 Capture d'écran prise le 03 juillet 2025 d'une diffusion en continu de la *streamer* EnchantressDani URL : <https://www.twitch.tv/enchantressdani>



C'est dans ce 10% que réside, pour ma recherche, l'intérêt de la diffusion en continu. La recherche ethnographique menée par T.L. Taylor sur la diffusion en continu de jeu vidéo sur Twitch.tv et les *streamers* a mis en lumière l'étroite relation entre le domicile et le *streaming*. En se concentrant sur deux types de *streamer* de jeux vidéo (les *streamers* de variété et les professionnels de *Esports*), elle soulève qu'ils et elles diffuse typiquement de leur domicile (Taylor, 2018). C'est aussi du même domicile que le labour entourant la production de ces diffusions a lieu. Réduisant à une fine ligne la distance de la vie personnelle et le travail. La présence du domicile dans la diffusion en continu est donc pratiquement inhérente au médium. C'est en conversation avec Taylor que Bonnie 'Bo' Ruberg et Daniel Lark tissent un lien entre la diffusion en continu sur Twitch.tv, la performativité du domicile et l'ouverture sur l'intimité offerte par la chambre de *gamer* dans son article « Livestreaming from the bedroom : Performing intimacy through domestic space on Twitch » (Ruberg et Lark, 2021). Voici comment elle l'écrit dans ses mots.

Looking at livestreaming more broadly, we also argue that the bedroom can be understood as a 'structuring logic of placemaking on Twitch. Regardless of where streamers broadcast from, the idea of streaming from the bedroom – that is, inviting viewers into intimate, personal spaces – sets the terms for the kinds of spatial and emotional access a livestream is imagined to offer. In this sense [...] all livestreaming can be understood as streaming from the bedroom. These insights about the role of the bedroom on Twitch also have broader

implications for understanding digital placemaking. They bring to the fore the physical, embodied, intimate materiality of the home as a key locus for making space through the digital.

Lors des diffusions en continu sur Twitch.tv, la chambre est évoquée inévitablement par le médium en soi, mais aussi par le choix des *streamers* de comment la montrer et de la performer.

We recognize that it is impossible for us to assess with certainty what room a streamer is actually broadcasting from simply by observing streams. In fact, it is very possible that many of the streams we discuss below that seem to take place outside the bedroom are in fact shot in bedrooms, with cameras angled away from beds or other markers of intimate domestic space. Therefore, in mapping and interrogating the appearance of space on Twitch, we understand these spaces as constructs characterized by cues like furniture, decorations, background objects, props, equipment, and lighting that suggest and thereby enact their status as certain sites. In this particular sense, it does not matter where streamers are actually broadcasting from, but rather how they choose to present and perform space in ways that signal certain cultural affinities. (Ibid.)

Cette performativité de la chambre intrinsèque à la diffusion sur Twitch.tv est, selon moi, présente dans toutes les pièces de domicile dédiées au *gaming*. Par leurs décorations ou leur absence de décoration, par le choix des meubles, par les objets affichés et par leur éclairage, les chambres de *gaming* sont le reflet de leur *gamer*. La chambre de *gamer*, par sa construction sociale, culturelle et performative est l'objet physique fécond pour représenter la culture *gamer* et ses enjeux sociaux. C'est cet espace physique que j'utiliserai pour mettre en œuvre ma recherche-crédation, d'où sa présence dans l'intitulé du mémoire.

2.7 L'artiste-*gamer*

Qu'est-ce j'entends lorsque je me revendique artiste-*gamer*? En me basant sur les multiples théories et sur les multiples figures d'artistes tel que l'artiste-flâneur³², j'ai commencé à me proclamer artiste-*gamer*. Sans chercher à poser une définition fixe et précise de ce que représente cette posture, on peut placer des bases pour son utilisation dans ce mémoire. L'artiste-*gamer* est familier avec les codes culturels et esthétiques des jeux vidéo. L'artiste-*gamer* navigue les univers vidéoludiques et sait y faire référence intelligemment. L'artiste-*gamer* est artiste et est *gamer*. Il a un point de vue intérieur sur le monde des jeux vidéo et peut ainsi manier et manipuler leurs champs lexicaux aisément.

³² Pour plus d'information sur l'artiste-flâneur, lire « Poétique du flâneur : de Beaudelaire à Réda » (Boisclair, 2001)

L'artiste-*gamer* est aussi conscient des enjeux politiques des jeux vidéo et n'en fera pas abstraction dans ses création artistique.

Je crois que cette dernière caractéristique est fondamentale dans ma définition et posture d'artiste-*gamer*, puisqu'elle refuse la simple esthétisation plastique. Tout jeux vidéo est politique, alors tout arts d'artistes-*gamer* se doit d'être politique.

2.8 Conclusion

La culture *gamer* est complexe et contradictoire. Elle s'est construite par l'opposition, elle est à la fois réactionnaire et en quête de reconnaissance culturelle. Les membres qui la forment sont autant des acteurs de violence politique que des personnes trouvant refuge dans des communautés qui leur ressemblent. La culture *gamer* est aussi reflétée par la pièce physique dans laquelle le *hobby* est exercé. Dans ce contexte, je me place dans la position de l'artiste-*gamer* afin d'explorer cette culture, ma culture, afin de mettre sur pied une exposition en trois modules. Ces modules forment ensemble, par leur exploration des enjeux soulevés par ma recherche, mon œuvre d'artiste-*gamer*. La suite du mémoire est dédiée à la création de ces trois modules.

CHAPITRE 3

THE OPTIMISATION OF PHYSICAL SPACE : LA SOCIALISATION VIRTUELLE

Ce chapitre se penche sur la création du module « the optimisation of physical space », qui explore les possibilités d'autoreprésentations et de communion qu'offre la réalité virtuelle. Je choisis de nommer les parties de l'œuvre comme des modules puisqu'ils sont individuellement malléables, l'exposition n'est complète que par l'inclusion des trois modules.

3.1 Préambule

Pour revenir brièvement sur ce qui a été mentionné dans le premier chapitre, j'explorais, avec ma pratique artistique, les éléments qui m'ont formé. J'avais alors un intérêt artistique pour l'idée d'intégrer ou de créer des communautés sur Internet. Cependant, je réalisais exclusivement des projets qui témoignaient des aspects négatifs qui se trouvaient alors dans les communautés Internet.

Un exemple de communautés Internet que j'ai exploré était les multiples mouvements masculinistes qui se sont formés sur des forums tels que Reddit et 4chan avec ma création « Why does it feel like I don't exist, yet everywhere I look online I see myself » (projet brièvement discuté au Chapitre 1, voir Figure 4). Projet dans lequel je parcourais les forums en question lors d'une diffusion en continu sur le site Twitch.tv. Lors de la diffusion en continu, un programme de *deepfake*³³ que j'avais entraîné préalablement remplaçait tous les visages croisés dans les forums par le mien. Le projet avait comme objectif d'illustrer l'aspect viral (ici utilisé dans le sens médical du terme) des discours masculinistes. Ce projet et les projets discutés dans le Chapitre 1, tels que « Rekt : violence et déshumanisation » (voir Figure 1), sont nés d'une volonté d'exorciser la partie de moi qui a vécu une partie de mon adolescence sur 4chan et sur des sites similaires. Il n'est pas trop difficile pour moi d'imaginer que, dans une temporalité différente, j'aurais facilement pu véhiculer les mêmes discours. C'est à la suite de ce projet que j'ai compris que, même si mes projets artistiques utilisent une approche documentaire, il reflète aussi une dimension néanmoins autobiographique. Dans ce sens, j'y explore certains des aspects de ma personnalité et de mon parcours.

³³ Les *deepfakes* sont les résultats d'un programme d'apprentissage automatique servant à remplacer un visage par un autre. Ils sont souvent utilisés pour créer de la mésinformation ou de la pornographie.

Mes projets proposent un regard sur des internautes, mais plus spécifiquement sur des internautes avec qui je partage, ou ai partagé, des affinités de communauté.

C'est dans ce même ordre d'idée que j'ai posé mon regard sur la communauté NEET³⁴ avec mon projet du même nom. L'œuvre est une vidéo d'animation d'images de synthèse qui met en scène une chambre qui au fil de la vidéo, se remplit d'ordures. Des témoignages d'utilisateurs du subreddit NEET ainsi que mes propres témoignages sont utilisés afin de composer la trame narrative (Figure 17). Je me remettais d'une coupure inattendue d'un six mois sur le chômage. J'ai senti à ce moment une appartenance avec cette communauté. Pas nécessairement dans ses spécificités, puisque je suis quand même en possession d'un diplôme d'études supérieures, mais je sentais une affinité avec la communauté NEET dans mon quotidien. Ma vie sur le chômage ressemblait aux témoignages que je lisais sur les forums NEET. En mélangeant mes témoignages à ceux de la communauté NEET, je me suis rapproché, peut-être artificiellement, de cette communauté. J'y ai senti une appartenance.

Figure 17 *NEET*, Jules Mayrand, vidéo, 2021, crédit photo : Jules Mayrand



Ce qui nous amène au premier module de mon exposition de fin de maîtrise c'est-à-dire « the optimisation of physical space », qui sera discuté dans la section suivante.

³⁴ On entend par NEET, *Not in Employment, Education or Training*.

3.2 Contexte et réflexion

Mon projet de maîtrise est né d'un questionnement sur la relation qui existe entre la vie en ligne des *gamers* et des chambres dans lesquelles ils ou elles exercent leur *hobby*.

Dans l'imaginaire populaire, il y a deux possibilités contrastées quand on imagine la chambre de *gamer*.

- 1- Une chambre recouverte de déchets, un lit en désordre dont les draps n'ont pas été lavés depuis des années, des sacs empilés dont les contenus sont inimaginables, une pile de vêtements sales, des résidus de nourriture commandés, une lumière au plafond qui n'a pas été allumée depuis quelques semaines... chambre qui n'est éclairée que par la lueur bleue de l'écran qui fait danser tous les éléments éparpillés sur le sol et sur les murs.
- 2- Une chambre décorée de babioles provenant de la culture *gamer*, un éclairage de lumières DEL multicolore, un mini réfrigérateur recouvert d'imageries de boissons énergisantes et rempli de celles-ci, un meuble dédié à la monstration de figurines et d'objets de collection, un bureau propre muni d'un clavier mécanique personnalisé et d'une souris commanditée par une vedette de *eSports*³⁵. Sur le même bureau, on trouve plusieurs écrans organisés afin d'optimiser la consommation d'un maximum de contenu en même temps.

Bien que ces deux représentations existent – pour la première, il y a l'exemple de la chambre du Youtubeur Asmondgold (Figure 18), et pour la deuxième, la chambre de l'utilisateur u/Leather_Frame3750 partagé sur le subreddit r/setups (Figure 19), elles sont des extrêmes, voire des stéréotypes polarisés. Elles ne représentent pas le commun des chambres de *gamers*. C'est ce qui m'a poussé à me donner l'objectif d'aller à la rencontre de *gamers* pour avoir une représentation juste des multiples pièces physiques du *hobby* du *gaming*.

³⁵ Les eSports sont des tournois de jeux vidéo diffusés au grand public. Il y a souvent des prix en argent à gagner pouvant aller jusqu'à 40 000 000 \$ (montant à gagner pour l'édition 2021 du tournoi *the International 2021* pour le jeu *Dota 2*).

Figure 18 Une photo de la chambre de Asmongold qu'il a partagé sur Twitter. URL : <https://x.com/Asmongold/status/1552100708958224385/photo/1>, dernière consultation le 29 juillet 2025



Figure 19 Chambre de l'utilisateur u/Leather_Frame3750, consulté sur le subreddit r/setups. URL : https://www.reddit.com/r/setups/comments/1m0zr85/i_just_finished_my_setup_what_do_you_think/, dernière consultation le 13 juillet 2025



J'ai voulu aller à la rencontre d'un certain type de *gamer* pour qui l'espace physique a un impact direct sur le *gaming*, soit ceux qui s'intéressent aux jeux de réalité virtuelle. Et encore plus spécifiquement, je voulais aller à la rencontre des usagers de Vrchat³⁶.

Vrchat est un jeu de réalité virtuelle dans lequel les objectifs sont de faire des rencontres avec d'autres usagers, de cultiver des amitiés en ligne et aussi d'explorer des mondes virtuels créés par les créateurs et créatrices du jeu, mais aussi par les usagers ou même des compagnies désirant promouvoir des produits. Les usagers peuvent choisir leur avatar ou en créer un à l'aide de programme externe au jeu. Vrchat est comparable à *Second Life* et à certains sites du web 3.0, tout en évitant généralement les écueils de ces

³⁶ Lien du site de Vrchat <https://hello.vrchat.com/press>, consulté le 13 juillet 2025.

deux plateformes³⁷. J'ai décidé que, pour avoir une bonne représentation des *gamers* de Vrchat et de leur chambre, j'allais faire des entretiens avec les personnes à même le jeu.

Pour m'assurer que les entretiens se fassent avec des personnes impliquées dans Vrchat, je suis allé sur le subreddit du jeu pour rencontrer des personnes jouant à Vrchat.

3.3 Rencontre avec les usagers de Vrchat

Le fonctionnement proposé pour les rencontres allait comme suit : je les ajoutais dans ma liste d'amis du jeu. Ensuite, j'allais les rejoindre vêtu de mon avatar à l'effigie du mouton (Figure 20) dans le jeu Catherine (Atlus, 2011) dans le monde virtuel public³⁸ dans lequel ils ou elles étaient. Après les présentations et les échanges classiques de premières rencontres, je leur demandais de m'inviter dans une instance privée de leur *homeworld*³⁹ pour commencer l'entrevue. Dans leur *homeworld*, j'allumais la caméra virtuelle et leur demandais de se présenter, s'ils ou elles consentaient à l'entrevue et à ce qu'elle soit enregistrée, pour faire une sorte de *machinima*⁴⁰ documentaire.

³⁷ Pour un aperçu des écueils du Web 3.0, je conseille fortement l'écoute de l'essai vidéo de Dan Olson : The Future is a Dead Mall - Decentraland and the Metaverse – URL : <https://www.youtube.com/watch?v=EiZhdpLXZ8Q> consulté le 28 juillet 2025. *Second Life* est très similaire à l'exception que la monnaie d'échange du jeu ne peut pas être échangée pour de l'argent AFK. Ce sont aussi des univers ayant une pénurie artificielle quant à l'immobilier virtuel.

³⁸ Un monde public est une instance d'un monde virtuel qui est accessible à tous les usagers de Vrchat.

³⁹ Monde choisi par les usagers dans lequel ils ou elles apparaissent en démarrant le jeu.

⁴⁰ Tel que défini dans le glossaire : une vidéo qui est « tournée » dans un jeu vidéo.

Figure 20 Photo virtuelle de mon avatar du mouton du jeu Catherine dans Vrchat prise à même le jeu le 28 juillet 2025



Les discussions étaient divisées en trois questions à développement :

- 1- pourquoi avez-vous choisi cet avatar pour l'entrevue ?
- 2- pourquoi avez-vous choisi ce monde comme *homeworld* ?
- 3- pouvez-vous me décrire la pièce physique dans laquelle vous vous trouvez en ce moment ?

3.4 « the optimisation of physical space »

Pour les deux premières questions, les personnes participantes avaient des raisons et motivations différentes les unes des autres. Une personne avait choisi un avatar qui lui permettait de se sentir bien dans un corps et d'éviter virtuellement la dysphorie corporelle. Une autre personne utilisait son *homeworld* pour se pratiquer à la modélisation 3D (il l'avait modélisé lui-même). Cependant, l'aspect qui m'a le plus surpris est l'uniformité des descriptions des chambres/pièces de *gaming*. Puisque toutes les personnes participantes avaient un casque de réalité virtuelle qui leur cachait la vue, les descriptions

étaient faites de mémoire, donc les éléments décrits devaient être suffisamment importants pour que les personnes participantes s'en souviennent. Ce qui unifiait les espaces physiques, c'était l'épuration des lieux. Un aspect important de la réalité virtuelle c'est qu'il faut idéalement avoir de l'espace autour de soi permettant une liberté de mouvement. Dans chaque pièce décrite, les meubles étaient limités au strict nécessaire et ils longeaient les murs. Un usager s'était même équipé d'un lit superposé dont la partie inférieure servait d'espace de bureau afin de maximiser l'espace de mouvement. Chaque personne interviewée avait optimisé son espace physique pour profiter pleinement de la réalité virtuelle.

J'ai utilisé les descriptions des espaces physiques que m'ont fournies les personnes participantes pour faire une reproduction de celles-ci en images de synthèses. Pour ces modélisations, je me suis limité exclusivement aux éléments décrits. C'est à ce moment que je me suis rendu compte qu'aucune des personnes participantes n'avait mentionné avoir des fenêtres. On peut en déduire que les fenêtres ne sont pas importantes pour ces personnes, elles n'y pensaient pas lorsque je leur avais demandé de me décrire leurs espaces de *gaming*.

Bien que ce ne soit pas une exploration quantitative, les entrevues ont mis en évidence l'étroite relation entre l'intérêt niche du *gamer* et l'espace physique dans lequel il ou elle pratique son *hobby*.

À la fin des entrevues, je demandais aux personnes participantes si je pouvais prendre une photo virtuelle de leur avatar⁴¹. Ces photographies ont été imprimées par une compagnie d'impression de drapeaux personnalisés. Puisque les drapeaux sont utilisés à des fins de représentations identitaires. Ensuite, les modélisations 3D des chambres ont été rendues, imprimées par jet d'encre. Elles seront encadrées et accrochées au mur derrière les drapeaux des avatars. Finalement, les enregistrements audiovisuels des entrevues ont été montés en une vidéo organisée par question et seront visibles grâce à un écran accroché au mur de la galerie.

Avec « the optimisation of physical space », j'ai pu expérimenter le contact direct avec la communauté sur laquelle j'ai posé mon regard. Bien qu'il puisse y avoir des points de ressemblance avec l'esthétique

⁴¹ Il est possible dans Vrchat de faire apparaître une caméra photo afin de prendre des clichés à même le jeu. Les images sont ensuite enregistrées dans un dossier sur l'ordinateur.

relationnelle tel que théorisée par Nicolas Bourriaud (1998), je me sens plus d'appartenances avec les pratiques artistiques documentaires, d'observation participative.

Avec la volonté de poursuivre mes interactions avec les *gamers*, je me suis penché sur un nouveau protocole de rencontre en ligne avec le deuxième module de mon exposition. Ce module, « *maybeTomorrow* », est discuté dans le chapitre qui suit.

CHAPITRE 4

maybeTomorrow : LE POLITIQUE DANS LES JEUX VIDÉO POSTAPOCALYPTIQUES

Ce chapitre se consacre à la création du module *maybeTomorrow* de l'exposition de fin de maîtrise. Ce module explore les enjeux politiques entourant les jeux vidéo postapocalyptiques et le rapport possible qu'entretiennent les *gamers* aux médias de fin du monde.

4.1 Contexte du module

Pour le deuxième module de mon exposition, je voulais explorer l'obsession des médias postapocalyptiques dans la culture *gamer*. Dans le sens que beaucoup de jeux vidéo et de médias les entourant existent dans des univers postapocalyptiques. À titre d'exemple, il y a *Rage* (id Software, 2011), la série *Fallout* (Interplay Entertainment *et al.*, 1997 - 2018), l'adaptation vidéoludique de *Mad Max* (Avalanche Studios, 2015), *Forever winter* (Fun Dog Studios, 2024), la série *Wasteland* (Interplay Entertainment et inXile Entertainment, 1988 - 2020), etc. C'est un questionnement qui est surgi lorsque j'écoutais l'adaptation télévisuelle du jeu « *the last of us* » (Mazin et Druckmann, 2023 - présent). Il y a plusieurs raisons extradiégétiques⁴² de créer un jeu qui se passe dans un univers postapocalyptique. Il y a beaucoup moins d'inhibiteurs sociaux dans l'après-fin du monde. Il est plus simple de suspendre son incrédulité face à la violence ou au vol quand il est question de survie et qu'il n'y a pas la prison comme conséquence aux actions.

En produisant un jeu vidéo se déroulant dans un univers postapocalyptique, les développeurs dudit jeu n'ont pas à expliquer pourquoi notre avatar peut commettre des actes de violence qu'il serait plus complexe à justifier dans un jeu se déroulant dans un univers contemporain.

Aaditya Krishnamurthy, en faisant l'analyse de la violence dans la version jeu vidéo de « *the Last of Us* », soulève ceci :

While the violence in the game is addressed, the reason for the lack of moral value attached to the violence is made clear in the game's narrative, as the post-apocalyptic pandemic setting has made violence to be a key survival tactic that cannot be avoided. The characters are never

⁴² Diégétique : relatif à la diégèse, à l'espace-temps dans lequel se déroule l'histoire proposée par la fiction d'un récit, d'un film. Selon le dictionnaire en ligne Le Robert. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/diegetique>, consulté le 8 juillet 2025. Extra diégétique fait donc référence à ce qui est extérieur à la diégèse.

held accountable for their violence by any other characters in the narrative. While the violence may be chastised for being an inconvenience to the larger mission, it is never outright criticized for its moral implications. The violence in *The Last of Us* is treated as necessary for the progress of the narrative, and as mentioned before, treated as a survival tactic rather than malevolent behavior. The victims of violent behavior are blamed for the violence perpetrated, at least the non-infected, whereas the infected are dehumanized by being portrayed as mindless cannibals who have lost their mental faculties, and by extension their humanity. The human victims are framed as immoral, and the cannibals are framed as morally neutral, as they have no sense of morality. (Krishnamurthy, 2024)

Bien que son analyse ne se penche que sur un seul jeu postapocalyptique (elle analyse la violence de trois autres jeux, mais ce ne sont pas des jeux postapocalyptiques), je suis d'avis que tous les jeux postapocalyptiques offrent la même liberté morale.

4.2 Tentative d'entrer en contact

Malgré cette raison pratique pour faire des médias postapocalyptiques, je me suis souvent questionné sur cette « paresse ». Je me suis demandé si d'autres *gamers* se posaient le même genre de questionnements. C'est afin de répondre à cette question que j'ai voulu questionner les *gamers* eux-mêmes sur leurs relations à ces médias, que ce soit philosophiquement, politiquement ou esthétiquement. Pour ce faire, j'avais entrepris de jouer au jeu multijoueur de survie postapocalyptique « *DayZ* » (Bohemia Interactive, 2018) et de rencontrer des joueurs à même le jeu, sans passer par Reddit, pour leur demander de me parler de leur relation à la fin du monde.

Malheureusement, aucun des joueurs rencontrés dans le jeu ne me laissait le temps de leur parler. La seconde que je voyais quelqu'un et que je me dirigeais vers lui, mon avatar dans le jeu se faisait tuer (ou je me faisais tuer, si l'on se réfère à la disparition de la distinction entre *gamer* et avatar, comme décrit par Kirkpatrick (2015) et mentionné dans le Chapitre 2). Que ce soit par précaution ou pour me voler mes maigres ressources (une canne de *bines* devient un trésor lorsque les ressources sont limitées).

4.3 *maybeTomorrow*

Cet échec d'entrer en conversation avec d'autres *gamers* dans « *DayZ* » a mené à un déblocage dans mon approche. J'ai décidé de vivre dans le jeu pendant une semaine sur un serveur relativement peuplé. À chaque fin de journée vidéoludique (une journée durait 5 heures sur mon serveur), je notais mes réflexions sur la fin du monde dans un journal. Autant ma relation avec les médias postapocalyptiques que sur ma peur grandissante des éléments qui nous propulsent présentement vers une fin accélérée. J'en ai aussi

profité pour essayer une technique de création artistique qui me semblait peu exploitée. Une technique qui se rapproche du *game ripping*. Le *game ripping* consiste à l'extraire d'un jeu ses *assets*. Il est possible d'extraire les modèles 3D, les fichiers audios, c'est ce que l'on nomme des *assets*. Il est même possible d'extraire les codes du jeu. Le *game ripping* est généralement une technique qui sert au piratage de jeux vidéo, à tricher à des jeux multijoueurs ou à faire des mods. J'ai utilisé la technique comme base afin de programmer un jeu vidéo artistique. Pour ce faire, j'ai consulté la liste des jeux vidéo se trouvant dans ma bibliothèque de jeux Steam⁴³ et j'ai fait l'inventaire des jeux postapocalyptiques en ma possession. Après avoir téléchargé les jeux, j'ai commencé le processus d'extraction des *assets* qui pourraient m'intéresser et je les ai classés dans une base de données. L'objectif était d'extraire ces éléments et de les recontextualiser.

J'ai créé un environnement virtuel parsemé d'objets en décrépitude, de structures en ruines et de végétations affectées par la radiation. Le jeu que j'ai programmé se joue en vue à la première personne, c'est-à-dire que la caméra représente la vision du joueur. Chaque bouton de la manette permettant d'interagir avec le jeu faisait avancer l'avatar en ligne droite, l'avatar est le même mouton que mon avatar dans « the optimisation of physical space ». Il n'était pas possible de revenir sur ses pas. Il n'était pas possible d'explorer à sa guise, forçant le « spectateur-joueur » à suivre le chemin vers une structure monolithique. Lorsque l'avatar arrivait à la base de la structure, il était retourné au point de départ du jeu. Créant ainsi une boucle infinie sans échappatoire (Figure 21).

Les personnes qui jouent à mon jeu ont accès à mes réflexions rédigées lors de ma semaine dans le jeu « Dayz ». Les réflexions sont restructurées afin de créer un fil narratif et elles apparaissent sous forme de sous-titres dans le jeu. Ces sous-titres sont activés grâce à des « trigger⁴⁴ » placés à intervalles réguliers dans l'environnement virtuel. La seule agentivité des joueurs et des joueuses est de dicter le tempo de la progression ou d'arrêter de jouer.

Pour la mise en espace, je fais contraster l'obsession médiatique de la fin du monde à une caricature de l'obsession matérielle de la culture *gamer*. J'ai modifié un ordinateur pour qu'il s'y trouve le plus de

⁴³ Steam est une plateforme d'achat de jeu, de forum de discussion et elle permet d'avoir une liste d'ami-e-s et de savoir à quoi ils ou elles jouent. La plateforme appartient à la compagnie Valve.

⁴⁴ Dans un moteur de jeu vidéo, un *trigger* est un *asset* qui permet d'activer du code, un élément graphique, du son ou tout autre composant que les développeurs souhaitent voir déclencher par les joueurs ou les joueuses.

lumière DEL décorative à l'intérieur. La télévision installée au mur est, elle aussi, décorée par des lumières colorées à l'endos. Les joueurs et joueuses sont invités à s'asseoir sur une chaise de *gamer*⁴⁵, elle aussi décorée de lumières DEL, afin de jouer à mon jeu vidéo artistique (Figure 22).

Figure 21 *maybeTomorrow*, Jules Mayrand, installation vidéoludique, 2023, capture d'écran



⁴⁵ Chaise de *gamer* n'est pas qu'une simple chaise de bureau, elle a souvent l'apparence d'un siège de voiture de course et est aussi très peu confortable. C'est donc un objet qui, selon moi, est purement esthétique.

Figure 22 *maybeTomorrow*, premier test d'installation vidéoludique, 2023, crédit photo : Sébastien Huot



Bien que l'intention originale du projet se soit avérée ne pas fonctionner, *maybeTomorrow* me permet de faire surgir mes inquiétudes politiques et de mettre en image mon sentiment d'impuissance. Bien que la rencontre avec d'autres *gamers* n'ait pas eu lieu, le module réussit à refléter un tiraillement politique propre à la culture *gamer*.

4.4 Conclusion

Ce module de l'exposition de fin de maîtrise fait état d'interrogations politiques sous-jacentes de l'imaginaire de fin du monde et du rapport que j'entretiens avec cette esthétique. Il utilise aussi la chambre de *gaming* comme objet culturel afin d'examiner un aspect de la culture *gamer*. Il démontre aussi la complexité d'entrer en contact avec des *gamers* si le jeu joué instaure une atmosphère de méfiance. C'est dans cette optique que j'ai envisagé le troisième et dernier module de mon œuvre.

CHAPITRE 5

J'ESPÈRE QUE TU VAS BIEN, *HOPE YOU DOING GOOD*

Ce chapitre est le compte rendu du dernier module constituant mon exposition de maîtrise. Du moins, ce que j'imagine comme dernier module, puisqu'à l'écriture de ces lignes, il est toujours en construction. Cela étant dit, ce chapitre donne à lire le processus de sa création qui mènera à l'exposition en septembre 2025 à la galerie de l'UQAM.

5.1 Les échecs initiaux

Après avoir réalisé les deux premiers modules de mon exposition de maîtrise, je me suis donné comme mandat de poursuivre l'idée de rencontrer des *gamers* à même les jeux joués. Je voulais faire le portrait de huit *gamers*. Je me suis donc muni d'un protocole et fait une demande de certification éthique, certification obtenue le 6 janvier 2025. Dans un premier temps, j'ai rédigé un sondage sur les habitudes de *gaming* des *gamers*. Ce sondage allait être distribué sur des subreddits de jeux en ligne. À la fin du sondage, il y avait une section qui demandait aux personnes ayant répondu si elles désiraient participer à une entrevue avec moi lors d'une session de *gaming* du jeu de leur choix. Lors de ces entrevues, je prévoyais demander aux personnes participantes de me décrire leur rapport à la culture *gamer* et de me décrire la pièce physique dans laquelle elles exercent leur *hobby*. Un peu comme dans « the optimisation of physical space ». Je voulais avoir une vision des chambres de *gamer* à l'extérieur du monde de la réalité virtuelle. Parce que c'est un espace esthétiquement fécond, mais qui est aussi un reflet de la personne qui l'habite.

Bien que j'aie partagé le sondage sur plusieurs subreddits de jeux vidéo et de design de pièce de *gaming* entre le 20 février 2025 et le 15 juin 2025, je n'ai eu que trois réponses aux sondages – ce qui est pour moi trop peu pour en tirer quelconque conclusion – et aucun retour positif pour participer à une entrevue.

Peut-être que le climat politique actuel dans les communautés *gamers* ainsi que *AFK*, fait en sorte que les *gamers* ne se sentent pas suffisamment en sécurité en ligne pour participer à ce genre de projet. Peut-être que Reddit n'est plus une bonne source pour trouver des personnes participantes. Ce qui est certain, c'est que j'ai dû revoir le troisième module de l'exposition en conséquence.

5.2 La nouvelle mouture

C'est en relisant « *Livestreaming from the bedroom : Performing intimacy through domestic space on Twitch* » de Bonnie 'Bo' Ruberg et Daniel Lark (2021), que je me suis rendu compte que j'avais entretenu une forme de distance quant à ma propre position dans la culture *gamer*. Dans le sens que les deux premiers modules de l'exposition de fin de maîtrise ne témoignent finalement que du rapport à l'autre, alors que je peux affirmer ma propre position d'artiste-*gamer*.

Dans leur article, Ruberg et Lark expliquent que la chambre est présente partout sur le site Twitch, même si elle n'est pas montrée directement à la caméra. Elle stipule que la chambre est une invitation à l'intimité, même si sa construction pour la caméra est performative. Voici comment elle l'écrit en ses mots :

When we begin to look for bedrooms on Twitch, we see them everywhere – even in the places where, technically, they are not. Paying attention to the bedroom prompts us to see how bedroom-like elements appear across many genres of Twitch streams. These common elements may be physical items, like soft plushies that recall pillows or lighting that sets an inviting mood, or they might be affective qualities, like performances of place that offer a sense of closeness with the streamer. The practice of streaming from the bedrooms lays plain the invitation to intimacy and access that is inherent in all livestreaming. After all, the basic fact of streaming implies an intimate invitation: entry, via webcam and direct address, into the private space and thoughts of the streamer. Looking to the bedroom as a site of performance on Twitch reminds us that all livestreaming, wherever it takes place, is an intimate, embodied, gendered, and arguably erotic business that often literally takes place in the home. Put in spatial terms, all streaming is streaming from the bedroom.

L'élément à ajouter à mon exposition de maîtrise, finalement, c'était une invitation vers mon intimité, ma propre chambre de *gamer*, ma vie d'artiste-*gamer*.

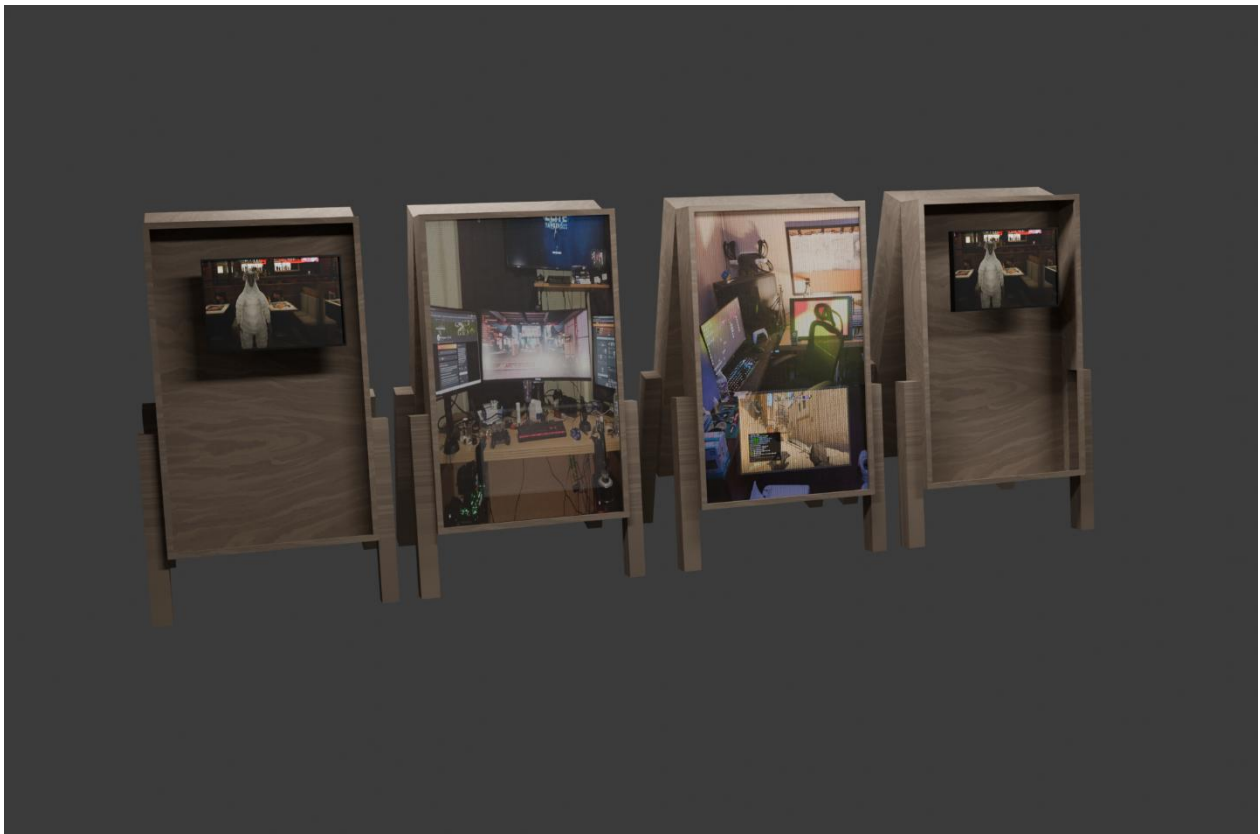
5.3 J'espère que tu vas bien / *hope you are doing good*

J'ai donc décidé d'explorer comment mettre en scène cette intimité dans une installation artistique. Est-ce que l'intimité de la chambre passe par une mise en scène de celle-ci? Est-ce que c'est, au contraire, lorsqu'elle est à l'état brut? Est-ce que l'ouverture sur cette intimité n'existe que lors de *livestreaming* sur Twitch.tv? Le troisième élément de mon exposition tente de répondre à ces questions.

Pour ce faire, je veux présenter ma chambre de *gaming* dans son intimité. Je me suis planifié quatre jours de *streaming* sur Twitch. À la fin de ces quatre jours, je vais prendre quatre photos de ma pièce, chaque photo sera prise à partir d'un des coins de la pièce en vue plongée. Les photos seront imprimées sur textile

et installées sur quatre structures autoportantes. Sur quatre écrans, il sera donné à voir l'intégrale de la diffusion en continu qui sera enregistrée, mais seulement la capture de la webcam. Il ne sera pas donné à voir les jeux auxquels je jouerai. Je serai vêtu, virtuellement, de mon avatar de mouton, le même que je portais lors des entrevues dans Vrchat pour « the optimisation of physical space » et à travers les yeux duquel le jeu artistique « *maybeTomorrow* » est exploré. Les quatre écrans seront installés à même les structures autoportantes (Figure 23).

Figure 23 Croquis du module *j'espère que tu vas bien/Hope you are doing good*



Ce que j'imagine, c'est de regrouper tous les éléments qui forment l'invitation à l'intimité sans offrir les mises à distances de la diffusion en continu. Quand on regarde un *streamer* qui joue à des jeux vidéo sur Twitch.tv, l'offre d'intimité ne compose qu'approximativement 10% de ce qui est donné à voir considérant la structure habituelle de l'écran (Figure 24) comme mentionné au Chapitre 2.

Figure 24 Capture d'écran prise le 28 juillet 2025 d'une diffusion en continu du streamer OmidLive URL : <https://www.twitch.tv/omidlive>



En offrant les quatre angles de vue que forment ma chambre de *gaming*, j'invite les publics à observer avec autant d'attention qu'ils le souhaitent, chacun des éléments qui s'y trouvent. Je les invite à scruter ma *battlestation*, mes décorations, mes périphériques et mes champs d'intérêt connexes.

5.4 Le mouton : un fil conducteur

Il y a un objet qui unit tous les éléments de mon exposition, soit l'avatar de mouton qui me représente en ligne. Le mouton provient du jeu vidéo « Catherine » développé par Atlus en 2011. C'est un jeu qui possède une grande importance pour moi. J'y ai joué à un moment particulièrement difficile dans ma vie et le jeu m'a aidé à me redresser.

Dans « Catherine » (Atlus, 2011), une grande quantité d'hommes meurent dans leur sommeil après avoir commis l'adultère. Avant de mourir, les hommes se trouvent dans un rêve collectif dans lequel ils doivent grimper une tour en étant poursuivis par des représentations cauchemardesques de leurs inquiétudes du quotidien. Dans le rêve collectif, tous les hommes s'y trouvant se voient les uns les autres comme des moutons tout en continuant de se voir eux-mêmes comme humains (Figure 25).

Figure 25 Capture d'écran du jeu « Catherine » tirée du wiki du jeu. URL : <https://catherine.fandom.com/wiki/Sheep>, dernière consultation le 27 juillet 2025



Mon sentiment d'appartenance à cet avatar est difficile à expliquer. En plus d'avoir été important dans mon passé, je sens qu'il me permet d'être plus sincère. Comme mentionné dans le Chapitre 2, j'éprouve énormément d'anxiété à communiquer et à interagir en ligne, mais lorsque je me représente par ce mouton, je me sens plus à l'aise. Cet avatar devient donc un point d'ancrage pour l'exposition de maîtrise.

De plus, l'avatar du mouton sert de fil conducteur tissant une toile symbolique entre chaque module de l'œuvre. Bien que les modules pourraient constituer des œuvres complètes en elles-mêmes, c'est dans leur agencement qu'ils deviennent plus que la somme de leurs parties. Les modules, lorsque rassemblés, offrent une exploration plus complexe et complète des enjeux sociaux de culture *gamer*. Ils forment aussi un éventail plus exhaustif de travail artistique se situant dans la catégorie que j'ajoute à celles proposées par Stockburger (2013) et décrites dans le Chapitre 1.

5.5 Conclusion

Bien que le troisième élément ne soit pas terminé lors de la finalisation de ce mémoire et qu'il déroge de l'idée initiale, il permettra de compléter l'ensemble de l'exposition en offrant au public une porte d'entrée vers mon intimité. Il permet aussi d'approfondir ma place dans la culture *gamer*, puisque les deux autres

éléments témoignent de mon rapport aux autres membres de cette culture. Finalement, il met en évidence l'objet commun de tous les éléments du projet.

CONCLUSION

Mon projet de maîtrise visait à interroger les enjeux sociaux entourant la culture *gamer* dans le but de mettre sur pied une exposition qui tenterait de répondre à ses interrogations. Je me suis servi du texte « From appropriation to approximation » (Stockburger, 2013) comme assise théorique pour mettre en contexte les pratiques artistiques s'intéressant aux jeux vidéo. Bien que le point de départ soit celui défini par Stockburger, je n'ai pas ressenti que les trois catégories de pratique artistique utilisant les jeux vidéo comme support correspondaient à mon projet de recherche. Par conséquent, j'ai décidé de concevoir une quatrième catégorie qui explore les différents systèmes sociaux liés aux jeux vidéo et en me situant moi-même comme artiste-*gamer* dans cette catégorie.

Il a été important pour ma recherche-crédation de démontrer mon expérience au sein de la culture *gamer* et de ses communautés. Premièrement, en faisant un retour sur mes premiers contacts avec cette culture par l'entremise du langage employé lors des parties en ligne (et hors ligne). Deuxièmement, en utilisant « the formation of gaming culture » (Kirkpatrick, 2015) pour situer historiquement ce rapport. Troisièmement, en utilisant l'évolution des « Game Awards » pour illustrer les tendances politiques des communautés *gamer*. Finalement, j'ai mis de l'avant l'objet de la chambre de *gaming* comme étant un miroir efficace pour explorer ces éléments sociaux.

Ensuite, dans les trois derniers chapitres, j'ai fait le récit de la création des trois éléments qui tentent d'illustrer chacune des interrogations de ma recherche et qui, ensemble, composent mon exposition de fin de maîtrise. Le premier élément, « the optimisation of physical space », fait état de la communauté qui s'est formée autour du jeu *Vrchat* en prenant la forme d'un *machinima* documentaire. Le deuxième élément, « *maybeTomorrow* », est une exploration des difficultés d'entrer en contact avec des *gamers* dans un jeu en ligne situé dans un monde postapocalyptique et met en scène des interrogations politiques de la culture du *gaming*. Le troisième élément, « j'espère que tu vas bien / *hope you are doing good* », était une exploration sur l'intimité offerte par la chambre du *gamer* dans la culture du *streaming* sur *Twitch.tv* en offrant aux regards du public ma chambre sous tous ses angles.

Suivant ce projet, je compte approfondir l'exploration des espaces physiques d'autres communautés qui possèdent un lien fort entre le *hobby* et la pièce dans laquelle il est exercé. Je pense entre autres aux *hobby rooms* des joueurs et joueuses de jeux de table (*Donjons et Dragons*, *Warhammer 40 000*, etc.).

ANNEXE A
PHOTOS DE L'EXPOSITION

Figure 26 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 27 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 28 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 29 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien, 2025*, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 30 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 31 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



Figure 32 Vue de l'exposition *GLHF – GG no RE, j'espère que tu vas bien*, 2025, Galerie de l'UQAM. Photo : Galerie de l'UQAM



BIBLIOGRAPHIE

Boisclair, A. (2001). *Poétique du flâneur : de Baudelaire à Réda*. Université de Montréal.

<https://umontreal.scholaris.ca/items/4c07f040-31d4-44f6-9048-b0d17aa2a39a>

Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Les Presses du réel.

Carpenter, N. (2021, 24 novembre). Roblox sues banned ‘cybermob leader’ for terrorizing the platform, its developers. *Polygon*. <https://www.polygon.com/22799362/roblox-sues-banned-cybermob-leader-for-terrorizing-the-platform-its-developers>

Grayson, N. (2022, 15 août). Twitch streamers traumatized after four ‘swattings’ in a week. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/08/15/keffals-adin-ross-ishowspeed-swatting-twitch-youtube/>

Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*. Springer.

Kowert, R., Martel, A. et Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>

Krishnamurthy, A. (2024). *Blood-Sheady Player One - How Indiscriminate Violence Is Framed in Narrative-Driven Action Video Games*. The Pennsylvania State University.

Lees, M. (2016, 1^{er} décembre). What Gamergate should have taught us about the « alt-right ». *The Guardian*, Games. <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>

Ruberg, B. ‘Bo’ et Lark, D. (2021). Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch. *Convergence*, 27(3), 679-695. <https://doi.org/10.1177/1354856520978324>

Stockburger, A. (2013). From Appropriation to Approximation. JSTOR. Dans A. Clarke et G. Mitchell (dir.), *Videogames and Art* (1^{re} éd., p. 31-46). Intellect. <https://doi.org/10.2307/j.ctv36xvrh9.4>

Tassi, P. (s. d.). *The Last Us Part 2's Laura Bailey Getting Death Threats Over Abby Role*. Forbes § Gaming. Récupéré le 14 juillet 2025 de <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/05/the-last-us-part-2s-laura-bailey-getting-death-threats-over-abby-role/>

Taylor, T. L. (2018). *Watch me play : Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.

Trammell, A. (2023). *The Privilege of Play : A history of hobby games, race, and geek culture*. New York University Press. <https://nyupress.org/9781479818433/the-privilege-of-play/>

van Waveren, J. M. P. (2001). *Quake III Arena Bot*. University of Technology Delft Faculty ITS.

MÉDIAGRAPHIE

Atlus. (2011). *Catherine*. Atlus USA, SEGA.

Avalanche Studios. (2015). *Mad Max*. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment/Activision.

Bohemia Interactive. (2018). *DayZ*. Bohemia Interactive.

Brathwaite-Shirley, D. (2019). *Resurrection Land* [installation vidéoludique]. HEK, (House of Electronic Arts), Bâle, Suisse.

Bungie. (2001). *Halo : Combat Evolved*. Microsoft Game Studios.

Cronenberg, D. (1999). *eXistenZ*. Alliance Atlantis Releasing.

Epic Games. (2017). *Fornite*. Epic Games.

Fun Dog Studios. (2024). *Forever Winter*. Fun Dog Studios.

HAL Laboratory. (2001). *Super Smash Bros. Melee*. Nintendo.

id Software. (1999). *Quake III Arena*. Activision.

id Software. (2011). *Rage*. Bethesda Softworks.

Interplay Entertainment, Black Isle Studios, Micro Forté, Bethesda Games Studios, Obsidian Entertainment, Fantasy Flight Games, Modiphius Entertainment et Gaea Mobile. (1997 - 2018). *Fallout*. Interplay Entertainment, 14 Degrees East, Bethesda Softworks.

Interplay Entertainment et inXile Entertainment. (1988 - 2020). *Wasteland*. Electronic Arts, inXile Entertainment, Xbox Game Studios.

Maxis. (2009). *The Sims 3*. Electronic Arts.

Mazin, C. et Druckmann, N. (2023). *The Last of Us*.

Rare. (1997). *GoldenEye 007*. Nintendo.

Triantafyllidis, T. (2019). *Pastoral* [installation vidéoludique]. HEK, (House of Electronic Arts), Bâle, Suisse.

Washko, A. (2012). *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* [vidéos].