

Dans toute société la production du discours est à la fois contrôlée, sélectionnée, organisée et redistribuée par un certain nombre de procédures qui ont pour rôle d'en conjurer les pouvoirs et les dangers, d'en maîtriser l'événement aléatoire, d'en esquiver la lourde, la redoutable matérialité. (Foucault, 1971 : 10-11)

Le discours est un produit immatériel qui circule selon ses propres lignes de force et il en convient de découvrir ses différentes manifestations pour comprendre les idées qui en découlent. La précédente citation résume bien ce qu'entendait Foucault par le terme « discours » et je crois qu'il est important d'y revenir puisqu'il s'agit d'une approche qui permet de mieux comprendre certains débats sociaux, incluant celui sur les jeux vidéo. Ce que ce dernier proposait de faire dans sa leçon inaugurale au collège de France n'était pas d'étudier un ou des discours particuliers, mais de comprendre la manière dont s'entrechoquent ces derniers dans le but d'obtenir la légitimité convoitée. Autrement dit, l'étude des discours s'intéresse aux luttes entre les différents discours permettant par le fait même un regard sur la généalogie de ces derniers, c'est-à-dire la manière dont ils se sont constitués et ont évolué. Cette approche doit à mon avis être centrale dans une étude qui se veut être en mesure de comprendre un conflit, une opposition : celle des discours.

Dans cette optique, nous verrons que les polémiques entourant les différents médias et produits culturels qui en découlent ne sont

pas des nouveau-nés de la contemporanéité. Pour ce faire, nous ferons un retour aux arguments platoniciens et prendrons le cas du cinéma pour constater que l'ancêtre direct du jeu vidéo a été au centre des mêmes critiques. En ce qui concerne les jeux vidéo, il s'est constitué une critique ciblant la représentation de la violence au sein des diverses productions ; cette critique a évolué dans le temps pour éventuellement se concentrer sur l'addiction. Nous verrons qu'il s'en est suivi une contrecritique utilisant principalement les mêmes arguments que la position adverse, soit une réponse psychologisante à une critique psychologisante. Cette utilisation d'une approche basée sur la « psyché » des joueurs est l'un des points centraux de ce débat et je tenterai de dresser un historique de la manière dont s'est constituée cette critique. Plus encore, il sera question de voir comment les domaines économiques et académiques auront une influence sur cette perception du jeu vidéo.

## **Philosophie et ontologie d'une crainte**

[...] faut-il que nos gardiens soient experts dans l'art de l'imitation ou non? Ne découle-t-il pas de ce que nous avons dit précédemment que chacun ne pourrait se consacrer de manière satisfaisante qu'à une occupation unique, et non à plusieurs, et que s'il entreprenait de toucher à plusieurs, il échouerait dans toutes, en tout cas s'il s'agit d'y acquérir une certaine réputation? »  
(Platon, S.D. : 178)

Il est impossible de situer historiquement ou préhistoriquement, ne serait-ce qu'au travers l'art rupestre, la venue de la fiction. Or, mon but n'est pas tant d'en faire un éloge que de démontrer qu'elle a suscité plusieurs débats, qui eux sont situables dans le temps. Le philosophe Jean-Marie Schaeffer a brillamment démontré, dans son ouvrage *Pourquoi la fiction?* (1999), cette attirance que nous avons pour les différentes instances fictionnelles. Selon ce dernier, rien ne nous plaît autant que de nous faire prendre au jeu, au moyen d'une neutralisation de nos instances de contrôle rationnel (*ibid.* : 22-23). Nous verrons plus loin que cet intérêt que nous avons pour de multiples pratiques fictionnelles sera critiqué par une large gamme de penseurs. Notons ici que même si cet article part de la pratique vidéoludique, la fiction ne saurait s'y limiter et s'étend dans une multitude de pratiques : des jeux de rôles pratiqués par les enfants aux séries télé, en passant par les diverses pratiques artistiques, nous prenons tous part à des pratiques fictionnelles.

Déjà au temps de Platon et des premiers écrits philosophiques grecs, ce « relâchement du contrôle rationnel » était sujet à des débats : ce qui n'est pas rationnel est d'emblée faux et ne saurait que diriger l'individu vers ce qui n'est pas vérité. La *diègèsis*, soit la manière dont est effectuée la narration, était divisée chez Platon entre les récits mimétiques (tragédie, comédie) et les récits simples (épopées, dithyrambes) ; les premiers étaient critiqués par le philosophe de sorte qu'ils étaient susceptibles de corrompre les gens en les poussant à agir à la lueur des représentations qui leurs sont présentées (Platon : 177). Notons ici une certaine ouverture à

une mimétique basée sur les vertus, donc les représentations vertueuses étaient quant à elles bien vues chez Platon. Dans la même lignée, Socrate, voulant prouver que la seule science possible est la philosophie, critiquait la *mimésis* puisqu'elle serait en mesure de promulguer une science autre et faire de l'ombre à la philosophie (Readings, 1996 : 72-73). Ces derniers craignaient donc ces discours qui produisaient une pédagogie à l'attention de gens naïfs. Cela dit, on cherchait déjà à l'époque un coupable susceptible de contraindre les capacités rationnelles des individus et cette victimisation se perpétuera dans le temps au travers différentes formes de représentation (Schaeffer, op. cit. : 25). En effet, les débats changeront puisque certaines formes de représentation se légitimeront à travers le temps, pensons par exemple au théâtre, à la littérature ou à la poésie qui se sont approprié un statut académique et social élevé (1). Toutefois, il n'en demeure pas moins que la nature de ce débat restera la même ; la fiction restera un sujet de polémiques à mesure que de nouveaux médias grandiront en popularité.

Malgré la remédiation (2) procédant vers un certain photoréalisme, soit la création d'une image de synthèse se rapprochant de plus en plus de la réalité, le jeu vidéo se soumet aux mêmes critiques que les autres médias qui l'ont précédé. La question que ses critiques se posent n'en est pas moins légitime : le jeu vidéo implique une nouvelle forme de participation, une interactivité qui était absente des autres médias, les joueurs s'immergent-ils plus profondément dans les abîmes fictionnels ou autrement dit, sont-ils encore plus « déconnectés » de la réalité? Pourtant, une simple distanciation

historique permet de relativiser les arguments des tenants d'une panique morale

## Un ancêtre pas si lointain : le cas du cinéma

Le cinéma est l'ancêtre direct du jeu vidéo ; même si les deux domaines sont aujourd'hui vus comme des compétiteurs, il n'en demeure pas moins qu'il s'exerce une interinfluence entre les deux industries (Blanchet, 2009). Par exemple, les thèmes et genres du jeu vidéo sont directement tirés de l'imaginaire cinématographique : c'est un idéal que les concepteurs ont rapidement mis de l'avant au sein des premières productions. Cela s'est actualisé en une remédiation technique directe au cinéma : rapprocher l'interaction vidéoludique à la réalité d'un film est l'idéal des dernières grandes productions (3). Du côté économique, les grands conglomérats du cinéma ont beaucoup investi (surtout avant le Krach du jeu vidéo de 1983) dans l'industrie du jeu vidéo de sorte que le marketing de cette dernière s'est adapté à une telle filiation. La thèse de doctorat d'Alexis Blanchet (*ibid.*) démontre bien comment l'industrie du film hollywoodien s'est transposée dans celle du jeu vidéo, notamment au travers des multiples adaptations de films populaires. En effet, beaucoup de jeux s'inspirent directement des films suivant la logique des « pre-sold properties », soit l'utilisation de produits issus d'un autre support qui ont fait leurs preuves et qui sont susceptibles de vendre. Aussi, certaines entreprises visent à créer des franchises transmédiatiques (sur différents supports médiatiques) en

procédant à une certaine saturation du marché en utilisant les différents médias.

Ce rapport entre film et jeux vidéo est intéressant dans la mesure où le film, avant de se voir légitimer, était au centre de diverses polémiques. Blanchet (2008) nous rappelle que le cinéma hollywoodien ou le *Pre-Code Hollywood*, avant l'application du code de conduite en 1934, subissait déjà la critique de divers groupes de pression. Suite à la crise de 1929, « les films hollywoodiens tentent de lutter contre la baisse de fréquentation des salles en convoquant des thématiques attrayantes, troublantes et souvent peu morales » (*ibid.* : 14). Appuyés par des propos scientifiques des sciences sociales, mais surtout de la psychologie, ces groupes de pression ont tenté de critiquer les effets qu'engendrerait la popularisation de ces films dans la société.

Or, il semble que les critiques entourant le jeu vidéo aient pris la même tangente et que celle-ci ne soit pas propre au cinéma. Seulement, l'attention est passée du film au jeu et s'est concentrée sur les nouvelles capacités du dispositif vidéoludique : il ne s'agit plus seulement d'images, mais d'une interaction avec ses images où le joueur doit agir. Il est donc intéressant de voir comment s'articule désormais le discours qui est passé des problématiques liées à la représentation (violence et autres thématiques immorales) à celles de l'addiction et de la déconnexion du monde réel. Cela dit, chaque média emmène son lot d'innovations : le théâtre permet la représentation mimétique d'une expérience

donnée, la photo a la capacité de capturer le moment présent, le film a le pouvoir de combiner ces deux médias pour en décupler les possibilités et le jeu, tente de donner la possibilité au spectateur d'interagir directement dans la diégèse mise en place. L'histoire des médias démontre donc que chaque innovation emmène son lot de critiques, souvent ancré dans un conservatisme et une peur de la nouveauté. On pourrait ici parler d'un discours technopessimiste. Par contre, un discours est souvent écarté ou du moins échappe à la critique lorsqu'on traite de la polémique du jeu vidéo, il s'agit des techno-utopistes et de la contrecritique adressée aux tenants de la panique morale.

## La polémique en quelques cas

*Death Race* (Exidy) est un jeu sorti en 1976 sur bornes d'arcade et est le premier cas de controverse sur le jeu vidéo. Le jeu est une adaptation du film *Death Race 2000* (Bartel, 1975), où le joueur incarne un conducteur et doit écraser des monstres à l'apparence humanoïde à l'aide de sa voiture. Malgré les capacités de représentations limitées de l'époque, le jeu a été l'objet de contestations alors qu'il a été critiqué par le *National Safety Council* et d'autres groupes de pression familiaux, qui revendiquaient alors de retirer le jeu du marché. Toutefois, le film n'a pas été critiqué par ces mêmes organisations, probablement

parce que sa diffusion a été relativement limitée à des salles spécialisées puisqu'il était classé NC-17, donc 17 ans et plus (Blanchet, 2008). Paradoxalement, la vente des bornes d'arcade se serait vue moussée par la critique (Gonzalez, 2004), comme c'est souvent le cas avec les médias qui sèment la controverse.

D'autres controverses de la sorte se sont produites dans les années 1980, concernant notamment *Custer's Revenge* (Mystique, 1983) ou *Raid Over Moscow* (Access Software inc., 1984), mais n'ont pas eu le même impact que la polémique qui aura lieu en 1993. Le sénateur Joseph Lieberman a organisé, avec Robert Kohl, des audiences publiques concernant la violence dans les jeux vidéo, mais en poussant cette fois-ci le débat à un autre niveau : en voulant bannir définitivement les produits vidéoludiques (Donovan, 2010 : 226). Les deux jeux ciblés étaient *Mortal Kombat* (Acclaim Entertainment / Midway Games, 1993), un jeu de combat sorti sur Genesis, mais aussi sur SNES dans une version moins sanglante et *Night Trap* (SEGA / Digital Pictures, 1992), jeu où l'on doit défendre un groupe d'adolescentes contre une invasion de vampires. Le premier a surtout été critiqué pour son contenu violent et le second, pour son aspect sexiste. Or plusieurs *panels* furent dirigés par des experts invités et ces derniers arriveront à des conclusions semblables, à des degrés différents : Parker Page recommande la conduite d'études indépendantes sur la possible violence causée par les jeux vidéo et mettre en évidence leur classement ; Eugene Provenzo, professeur universitaire, critique le racisme, le sexisme et la victimisation des femmes ; Robert Chase pousse l'idée de mettre en place un



système de classement afin de mieux diriger les parents et finalement Marilyn Droz, quant à elle, prend une approche émotionnelle et considère la pratique vidéoludique comme *macho*, vu le peu de jeu à l'attention des femmes (Kent, 2001 : 472-473). Les audiences aboutiront à la mise en place du système de classement par âge (*age rating system*) tel que prescrit par certains des consultants. Cet événement affiche le même paradoxe considéré un peu plus haut, alors que la vente des jeux visés a augmenté de façon significative, surtout dans le cas de *Night Trap* dont les ventes étaient jusqu'alors médiocres (Donovan, *op. cit.* : 231). Aussi, cet événement démontre l'incompréhension qui régnait du côté des critiques, poussant Steven L. Kent à affirmer que : « reading the transcripts of the 1993 hearings, it is hard to believe that anybody had ever actually played *Night Trap* » (*op. cit.* : 473).

Plusieurs articles ont été publiés durant les années 1990, voulant démontrer s'il y avait ou non un lien direct entre la pratique des jeux vidéo et la violence chez les jeunes. Or, les résultats s'avèrent plutôt mitigés : si la littérature abonde dans les deux sens, un simple survol permet rendre compte des limites de telles études. Stéphane Mouchabac (2008) affirme que « les principales limites reposent sur la taille des échantillons et la nature du jeu étudié » (88). Peu d'études longitudinales ont été effectuées sur la question et ce qui nous pousse à remettre en question la représentativité des échantillons utilisés. Aussi, la nature des jeux est relative et subjective : quel jeu est violent et lequel ne l'est pas? Comment peut-on mesurer cette violence? Les variables sont donc floues

dans leur définition même, rendant certaines des corrélations proposées boiteuses. Enfin, les études montrent des résultats contradictoires : comment pourrait-on parler d'une représentativité scientifique si les études ne convergent pas? Plusieurs facteurs sont à l'origine de la violence et essayer de les limiter à une seule cause au travers des études corrélationnelles, expérimentales ou descriptives est insuffisant afin de prouver un lien entre la consommation de ces produits et la violence.

Le problème de la violence a été quelque peu mis de côté alors que les grandes compagnies se sont par la suite mises à couvert sous le système de classement, parées à se défendre en cas de nouvelles accusations. Aussi, certaines statistiques ont fait taire ces gens critiquant l'effet néfaste des jeux vidéo chez les enfants, notamment en affirmant que l'âge moyen du joueur est de 30 ans (ESA, 2012). Notons toutefois que certains ont critiqué cette donnée, de sorte qu'elle serait largement surévaluée pour faire taire les tenants de la panique morale (Trémel et Fortin, 2009). C'est plutôt une thématique parallèle qui a émergé, toujours en lien au jeu : soit la dépendance, ou addiction. C'est une thématique qu'on retrouvait déjà dans la pratique pathologique des jeux de hasard, mais qui s'est étendue progressivement au jeu vidéo à mesure que celui-ci s'est complexifié. Pensons principalement aux jeux en ligne, venant combler l'aspect solitaire qui entourait la pratique et plus particulièrement aux jeux de rôles en ligne, qui ont fait couler beaucoup d'encre dans les sciences sociales (4). Toutefois, si la critique de la violence était surtout le fait de journalistes et de

groupes de pression familiaux, le nouveau discours s'est accaparé d'une expertise nouvelle.

## **Psyché d'une pratique ou pratiques de psyché**

Dans les années 90, la médiatisation de la problématique de la violence dans ces jeux était quelque peu marginale : on la retrouvait dans la presse spécialisée et dans certains débats officiels (Mauco, 2008 : 20). Toutefois, certains événements comme le massacre à Littleton aux États-Unis en 1999 ont changé la donne. On cherchait alors des causes directes à la base d'un tel événement, et le jeu vidéo était la cible désignée. C'était le coup d'envoi de la médiatisation sur la problématique des violences associées aux produits culturels (5) et de plus en plus, les médias feront appel à une nouvelle gamme d'experts.

Cela dit, c'est un savoir exogène qui est venu se greffer à la polémique sur les jeux vidéo, celui de la psychologie. On importait donc, selon Olivier Mauco (*ibid.*) la grille de lecture des experts de *lapsyché* pour comprendre les pratiques vidéoludiques en jugeant que ces derniers étaient les plus aptes à comprendre la problématique. On voit alors apparaître divers stéréotypes sur les joueurs qui seraient antisociaux, qui refuseraient l'autorité (parental en particulier), qui seraient déconnectés de la réalité et qui en plus, auraient un caractère potentiellement violent. Cette interprétation a par ailleurs été accentuée par la pathologisation directe des pratiques vidéoludiques : la thématique de l'addiction

était traitée par les psychiatres dans les cas de consommation de drogues par exemple, et c'est de la même manière que l'on traitera les joueurs. Ce seront ces spécialistes qui font désormais figure d'autorité en ce qui concerne la compréhension de la problématique, que l'on consulte lorsque la question est traitée dans les divers médias. Aussi, plusieurs livres seront publiés sur la question, afin de mieux comprendre le phénomène qu'est l'addiction, mais cette fois-ci directement appliqué au jeu vidéo. Il s'agit souvent de livres de psychologie populaire à l'usage des individus eux-mêmes moins que d'intérêt académique.

Cette mise en place d'une nouvelle autorité en la matière sert désormais un discours qui cherchait à critiquer l'univers vidéoludique : cette fois elle peut le faire sous le couvert d'une certaine scientificité, d'une expertise. Plusieurs questions peuvent se poser ici, à savoir : est-ce que les connaissances du domaine psychiatrique sont applicables à la pratique dite « obsessive » du jeu vidéo? Aussi, il convient de penser aux techniques d'intervention : est-ce que celles qui ont été mises en place pour traiter les joueurs de loterie pathologiques, les toxicomanes ou les gens déprimés sont susceptibles d'aider ces joueurs qu'on dit « accros »? Encore une fois, selon Olivier Mauco, « l'intérêt même de la pathologisation d'une pratique réside dans l'offre de services afférents : cures de désintoxication, suivi psychologique, etc. » (*ibid.* : 26). Les joueurs, d'une part stigmatisés par des groupes d'intérêts et de l'autre, par une expertise psychologisante, subissent donc la pression de ces entrepreneurs moraux (6) et sont poussés à revoir leur pratique à la lueur des prescriptions

effectuées par ces mêmes entrepreneurs. Consulter, lire sur le sujet ou tout simplement changer ses pratiques sont autant de réactions possibles face à la pression psychologisante qui règne sur le fait vidéoludique.

## Une pratique à légitimer

Toutefois, il ne faudrait pas se leurrer, cette entreprise de légitimation se joue dans les deux sens et ce, même si la littérature ne s'est pas tellement intéressée au discours voulant légitimer les pratiques vidéoludiques. En fait, à la suite des critiques qui se voulaient discriminantes, une vague d'études et de travaux s'est centrée autour d'une légitimation du jeu vidéo, au niveau psychologique comme académique.

La psychologie légitimante a en effet tourné les armes de la discipline contre ces études critiques en utilisant pratiquement les mêmes arguments, mais de façon inversée. Il s'agit de la contradiction au sein de la littérature dont j'ai parlé plus haut, où l'on retrouve fréquemment des résultats différents sur un même sujet d'étude. Parmi ces débats, on retrouve par exemple la place du jeu vidéo dans l'apprentissage (7) alors que d'autres critiquent le contenu de ces jeux qui se disent pédagogiques, ou *serious games* (8). On retrouve par le fait même un nombre important d'études vantant les bienfaits des pratiques vidéoludiques chez les individus qui augmenteraient leur seuil de tolérance à la douleur

(9), leur propension à aider les autres (10) ou éprouver de l'empathie (11), pour n'en nommer que quelques-unes.

Le même processus se produit en dehors des études psychologiques, pensons aux disputes sur le statut du jeu vidéo, à savoir s'il devrait être considéré comme un art à part entière. Le débat peut sembler futile, mais la reconnaissance officielle du jeu vidéo aux côtés d'autres arts légitimés serait susceptible de faire taire plusieurs polémiques. C'est dans cette optique que se sont développées les *video game studies*, qui étudient le produit lui-même à l'instar des études cinématographiques. L'Université de Montréal a par exemple institué un programme universitaire d'étude du jeu vidéo, instance que j'ai étudié dans de précédents travaux (12). Cette nouvelle façon d'aborder l'objet met de côté (ou évite) les problématiques sociales l'entourant ou du moins, emprunte le discours légitimant, justifiant une telle entreprise.

Il s'agit donc ici de plusieurs motifs culturels pour légitimer l'étude (et par le fait même la pratique) du jeu vidéo, mais il ne faudrait pas négliger les motifs économiques. Ceux-ci sont particulièrement notables dans une ville comme Montréal, qui s'est dotée d'une réputation de plaque tournante dans l'industrie vidéoludique. Depuis la mise en place du plan Mercure par le gouvernement québécois en 1997, qui proposait un financement pour l'implantation d'une entreprise comme Ubisoft à Montréal, les entreprises œuvrant dans la création de jeux vidéo n'ont cessé de se multiplier. Il s'agit d'un secteur d'employabilité important et affichant une des croissances les plus fortes au Québec, passant

de quelques 1200 employés en 2002 à 7966 en 2011 (Technocompétences, 2012). Cela mènerait, selon Trémel et Fortin (*op. cit.*) à un certain lobbyisme qui légitime l'industrie vidéoludique. Or, les jeunes chercheurs, pour des raisons carriéristes (et sachant que l'université marche main dans la main avec l'industrie), chercheront à légitimer le jeu vidéo en adoptant des points de vue compréhensifs. Dans une étude précédente (13), j'ai pu rendre compte du fait que les étudiants prenant place au sein de la mineure en études du jeu vidéo de l'Université de Montréal ont des visées de carrière centrées sur l'industrie, moins que sur l'institution académique, autour de la recherche ou de l'enseignement. Par contre, après m'être entretenu avec certains acteurs autant du milieu universitaire que de l'industrie, il semble que les premiers soulignent le dialogue absent entre connaissances académiques et milieu de production alors que les seconds, croient que ces recherches en milieu universitaire sont décalées de ce qui se passe réellement sur le terrain. Il subsisterait ainsi un paradoxe : des chercheurs légitiment le jeu vidéo (et par le fait même, leur domaine de recherche académique) alors que ces mêmes recherches sont critiquées par d'autres acteurs partageant le même domaine, mais cette fois de façon plus appliquée. Enfin, on peut donc dire que la polémique a été mise de côté dans le milieu académique, de sorte que ces mêmes chercheurs affirment la légitimité du jeu vidéo tout en étant appuyés par une industrie florissante.

## Conclusion

Je crois ici avoir démontré l'orbite autour duquel évoluent les critiques portées au jeu vidéo, mais devant cet amalgame de points de vue, comment peut-on conserver une visée critique? Je crois qu'un point de départ serait, comme je l'ai fait au travers ce texte, de garder en tête la notion de discours de Foucault, surtout lorsqu'il s'agit d'un phénomène dont les différentes manifestations tiennent à des discours antagoniques forts et peu nuancés. En partant des débats platoniciens, passant par d'autres médias comme le cinéma pour aboutir aux polémiques vidéoludiques, les exemples s'accumulent au fil du développement des technologies, mais ces débats restent pourtant les mêmes. Je crois donc qu'il faut retourner à l'ontologie de ces craintes, comme l'a par exemple fait Jean-Marie Schaeffer (*op. cit.*) dans son ouvrage monumental sur la fiction pour être en mesure de cerner de nouvelles pièces dans le casse-tête qu'est l'aporie de la fiction. Déjà, un exercice comme celui j'ai fait dans ce texte, pointe le fait que les craintes renvoient toujours à une même forme de vie, au sens agambenien du terme : celle de l'individu aveuglé par les représentations vis-à-vis l'individu réaliste, politisé, conscient des enjeux sociaux, bref, un acteur de la démocratie. Cet individu évertué, assailli, voire vivant dans un monde dominé par la *mimicry* (14) serait à mon avis comparable à cette création de catégories de gens dont parlait Agamben (1997). Comparer cette classification à celle des vies nues du philosophe italien serait un peu excessif puisqu'il s'agit bien de réalités différentes, mais un principe inhérent serait à mon avis attribuable à ces deux formes. Ces polémiques face aux



différents produits culturels sous-tendent toutes une menace, celle d'être un individu déconnecté des vrais enjeux sociaux (à l'instar des propos de Platon), et il se crée par le fait même une forme d'exclusion. Il s'agit, comme on l'a vu, d'une vision poussée par différents lobbies, des entrepreneurs moraux, qui s'étendra en devenant le discours dominant.

Cet angle nous renvoie à une question philosophique précise : si les expériences fictionnelles sont susceptibles de nous faire voir le monde d'une façon alternative, comme les tenants de la panique morale l'ont par exemple affirmé, ces expériences internes nous permettent-elles de (re)voir le monde de façon plus vertueuse? Toutefois, des approches alternatives de l'objet viennent se greffer au débat, voire même lui faire de l'ombre comme c'est le cas des intérêts économiques et académiques, lesquels sont souvent directement liés.

## NOTES

(1) Sur le théâtre, voir l'ouvrage de Laurence W. Levine *Culture d'en haut, culture d'en bas. L'émergence des hiérarchies culturelles aux États-Unis* publié en 2010 ; sur la littérature et la poésie, voir Readings (op. cit.) et Schaeffer (op. cit.) en bibliographie.

(2) J'utilise le terme conformément à la définition qu'en font Bolter et Grusin dans leur livre *Remediation* de 1999, selon laquelle les nouveaux médias sont en dialogues avec ceux qui les ont précédés et ont pour but de remodeler, voire améliorer ces derniers.

(3) J'ai traité le sujet dans un précédent article, disponible au <http://www.ypineault.com/hr.html>

(4) Notons par exemple les travaux de Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce et T.L Taylor aux États-Unis ou ceux du groupe de recherche Homo Ludens, de l'Université du Québec à Montréal.

(5) Notons la résurgence de ces discours lorsque des actes violents sont médiatisés, par exemple, les tueries récentes d'Aurora, d'Oslo et de Savoie ont alimenté la production de nouveaux articles se questionnant sur la violence dans les jeux vidéo. (Voir comme exemple Wiart, Yvane. 2012. « Fusillade d'Aurora : être accro aux jeux vidéo violents a-t-il des effets sur le cerveau? » dans *L'Express* [en ligne], [http://www.lexpress.fr/actualite/societe/fusillade-d-aurora-etre-accro-aux-jeux-video-violents-a-t-il-des-effets-sur-le-cerveau\\_1144511.html](http://www.lexpress.fr/actualite/societe/fusillade-d-aurora-etre-accro-aux-jeux-video-violents-a-t-il-des-effets-sur-le-cerveau_1144511.html) (page consultée le 8 janvier 2013).

(6) Conformément à la définition d'Howard Becker.

(7) Voir le collectif Khine, Myint Swe. 2011. *Learning to play : exploring the future of education with video games*, P. Lang, New literacies and digital epistemologies ou par exemple le cours *Scandinavian Fantasy Worlds: Old Norse Sagas and Skyrim* donné à *Rice University* où les étudiants doivent jouer au jeu *Skyrim* pour comprendre les récits scandinaves (<http://english.rice.edu/Content.aspx?id=2147483658>).

**(8)** Voir Fortin, Tony, Philippe Mora et Laurent Téral. 2005. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, col. *Champs visuels*, plus particulièrement le chapitre sur le jeu *Civilization*. La nature des *serious games* est contestée et saurait nous renvoyer à la même question posée par Platon : est-ce qu'un jeu (ou une imitation dans le cas du philosophe grec) saurait nous renvoyer à une image vertueuse?

**(9)**

Stephens, Richard et Claire Allsop. 2012. Effect of manipulated state aggression on pain tolerance, *Psychological Reports*, Volume 111, pp. 311-321.

**(10)** Gentile, Douglas A. *et al.* 2009. « The effects of prosocial video games on prosocial behaviors : international evidence from correlational, longitudinal and experimental studies », *Personality and social psychology bulletin*, No. 6, juin, pp. 752-763.

**(11)** Madigan, Jamie. 2012. « The Walking dead, mirror neurons, and empathy », dans *The psychology of video games* [en ligne], <http://www.psychologyofgames.com/2012/11/the-walking-dead-mirror-neurons-and-empathy/> (page consultée le 8 janvier 2013).

**(12)** Ceux-ci peuvent être consultés sur mon site personnel au <http://www.ypineault.com/inst.html> pour ce qui est de l'institutionnalisation du savoir vidéoludique et <http://www.ypineault.com/etudesjv.html> en ce qui concerne les avenues académiques des études vidéoludiques.

(13) <http://www.ypineault.com/inst.html>

(14) Action du « faire comme-ci », à l'instar de la définition de Caillois dans *Les jeux et les hommes*, 1957.

## BIBLIOGRAPHIE

Agamben, Giorgio. 1997. *Homo sacer I : Le pouvoir souverain et la vie nue*, Seuil, col. Ordre philosophique.

Blanchet, Alexis. 2008. « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours », dans *Quaderni*, no. 67, pp. 11-18.

Blanchet, Alexis. 2009. Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique. Thèse de doctorat, Université Paris Ouest Nanterre La Défense.

Donovan, Tristan. 2010. *Replay. The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant. Entertainment Software Association. 2012. « Sales & genre data », dans *ESA* [En ligne], <http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp> (page consultée le 6 janvier 2013).

Foucault, Michel. 1971. *L'ordre du discours*, Gallimard, nrf.

Gonzalez, Laurent. 2004. « When two tribes go to war : a history of video game controversy », dans *Gamespot* [en ligne], <http://www.gamespot.com/features/when-two-tribes-go-to-war-a->

history-of-video-game-controversy-6090892/ (page consultée le 8 janvier 2013).

Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. New York : Three Rivers Press.

Mauco, Olivier. 2008. « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », dans *Quaderni*, no. 67, pp. 19-31.

Mouchabac, Stéphane. 2008. « Effet des jeux vidéo violents sur le comportement : quels mythes et quelle réalité? : Violence et psychiatrie », dans *La lettre du psychiatre*, vol.4, no.3-4, pp. 87-90.

Platon, S.D. *La république*, GF Flammarion.

Readings, Bill. 1996. *The university in ruins*, Harvard university press.

**Schaeffer, Jean-marie. 1999. Pourquoi la fiction?, Éditions du Seuil, col. Poétique.**

TECHNOcompétences. 2012. «L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2011 », dans

TECHNOcompétences [En ligne], [http://www.technocompetences.qc.ca/Etudes/Rapport2011\\_Jeu\\_VFR.pdf](http://www.technocompetences.qc.ca/Etudes/Rapport2011_Jeu_VFR.pdf) (page consultée le 6 janvier 2013)

**Trémel, Laurent et Tony Fortin. 2009. Mythologie des jeux vidéo, Le Cavalier bleu édition, col. Mytho!.**

**Yann Pineault - Janvier 2013**