

Ce travail aura pour but d'étudier l'institutionnalisation d'un nouveau programme d'étude à l'Université de Montréal, la mineure en études du jeu vidéo, à travers une perspective ethnographique. Mon objet d'étude s'insère dans une nouvelle série de terrains qui ont récemment fructifié dans la discipline : plutôt que d'étudier un groupe d'individus dans un lieu donné, l'intérêt sera ici d'évaluer un savoir sans ethno. C'est une enquête ethnographique que j'ai la prétention de présenter ici, avec sa traditionnelle volonté qu'est de tenter de comprendre le phénomène en sa complexité, mais où j'afficherai une certaine ouverture face aux autres disciplines des sciences sociales et à mon terrain lui-même. À mon terrain, puisqu'il n'est pas fixe et implique un amalgame d'intérêts qui s'entrecroisent à travers les différents acteurs impliqués.

Dans ce texte, j'adopterai l'approche théorique proposée dans Digital Play (2003) qui considère le jeu vidéo à travers trois circuits interreliés : technologique, culturel et industriel. Nous verrons que cette approche ne s'applique pas seulement au jeu vidéo comme produit, mais permet un certain détachement et un cadre interprétatif plus large face à la question initiale. D'abord, je tenterai de définir l'objet qu'est le jeu vidéo, produit culturel mal connu dont on ignore souvent les enjeux. Ensuite, je remettrai en contexte la venue du nouveau programme d'études vidéoludiques pour enfin analyser les enjeux qui s'y rattachent dans un cadre institutionnel.

## **Le jeu vidéo comme industrie culturelle**

Spectre de la culture populaire, lui donnant une connotation quelque peu péjorative, la critique des industries culturelles ne serait être mise de côté sans perdre une partie de la réalité qu'est le jeu vidéo. Comme nous le verrons, nous sommes loin des critiques marxistes de l'école de Francfort, loin de la pensée unique proposée par un certain Pierre Bourdieu enclin de fatalisme lorsqu'il a critiqué la télévision. Toutefois, si elle se manifeste d'une manière différente et plus nuancée, je crois qu'elle demeure, autant dans la littérature que dans l'esprit des gens, une lunette à travers laquelle on considère le phénomène qu'est le jeu vidéo. D'abord, j'ai eu la chance à travers ce terrain d'entretenir maintes discussions avec des gens aux intérêts variés sur la question du jeu. Sans surprise, j'ai cru croiser un discours quelque peu homogène en sa trame principale, mais celle-ci emmêlée de certaines nuances, selon les personnes (ou groupe de) interrogées. Après avoir discuté avec certains collègues au baccalauréat en anthropologie, j'en ai déduit que l'on considère désormais le jeu vidéo comme média au même titre que le cinéma, mais tout en gardant une certaine réticence à en considérer l'équivalence créative. La même critique se retrouve chez les étudiants de la mineure en études du jeu vidéo, les professeurs du programme et certains producteurs de jeux indépendants, mais au lieu de cibler le jeu vidéo comme entité, on se concentre plutôt sur les failles son industrialisation. Malgré cette divergence, on se trouve à critiquer la même chose, soit ce survêtement de jouet

industriel que revêt le jeu vidéo depuis ses premières années. Digital play (ibid) démontre de manière éloquente comment s'est forgée cette image à travers son histoire des pratiques vidéoludiques, où s'entremêlent impérativement technologie, industrie et culture.

Pour en faire une synthèse rapide, mais nécessaire, le jeu vidéo était d'abord motivé par certains progrès technologiques qui ont permis d'envisager la folle idée de créer un jeu interactif à affichage télévisuel. Le défi sera relevé et ce sera alors l'engouement technologique qui sera sollicité pour envisager le second palier, celui économique. En effet, à la fin des années soixante-dix, on voit naître une industrie du jeu vidéo, avec à sa tête la compagnie Atari, dont les profits feront compétition au média déjà bien établi qu'est le cinéma. Cette industrie verra un peu large et sous-estimera sa clientèle en leur offrant des produits depuis plusieurs années désuets alors que l'on a mis de côté le développement pour ne prôner que la quête de profits : ce sera le krach, ou la fin potentielle d'un mode passagère. Or, quelques années plus tard, une nouvelle vague vidéoludique viendra du Japon où une compagnie comme Nintendo saura rafraîchir et remettre sur carte l'industrie du jeu vidéo en créant des succès autant commerciaux que classiques, qui allaient marquer l'histoire du média. Désormais, on remet l'accent sur l'aspect créatif du jeu vidéo, d'autant plus que les technologies permettent un nouvel engouement pour ces jouets numériques. C'est à cette époque, à la fin des années quatre-vingt, qu'on voit s'intensifier le troisième volet du circuit vidéoludique, soit le circuit culturel où une culture participative se développe autour du média.

J'emprunte la notion de culture participative à Henry Jenkins (2008) qui met emphase sur la participation des joueurs dans la création du média : ces derniers ne sont pas que des récepteurs passifs d'un produit, mais le consomment pour ensuite le remodeler ou du moins, l'intégrer et en avoir une vision qui leur est propre. D'ailleurs, le joueur devient un élément important à considérer alors qu'on l'avait mis de côté avant le Krach des années quatre-vingt. De plus en plus, on effectuera des focus groups, des sondages au sein des différents magazines ou lignes d'aide téléphoniques (chez Nintendo en particulier) et autres moyens pour offrir au joueur un produit à la hauteur de ses attentes. Des produits à leurs attentes, qui sauront influencer l'imaginaire collectif des joueurs à travers ce que Jenkins appelle une colonisation de l'imaginaire (1993). Les grandes entreprises vidéoludiques mettront en place des campagnes de publicité et élaboreront une foule de produits dérivés suivant le modèle hollywoodien, où des pre-sold properties(1) inonderont le marché dans une logique mercantile. Dans les années quatre-vingt-dix, avec la venue d'internet et des jeux sur ordinateur, ce volet culturel se verra accentuer alors que les joueurs auront la possibilité de jouer en ligne de manière compétitive. Notons aussi l'apparition des éditeurs graphiques, qui seront fournis par les concepteurs de jeux aux joueurs, afin de leur permettre de créer leurs propres niveaux et de les partager en ligne : le joueur a désormais une place dans le processus de création. Cela dit, comment est-ce que ces transformations se sont actualisées en date d'aujourd'hui? Malgré le climat de panique morale(2) qui perdure autour du jeu vidéo, vers quelles avenues veut-on emmener le nouveau média?

On peut dire que persiste dans l'industrie du jeu vidéo, un certain conservatisme au sens où les grands concepteurs de jeux adoptent des modèles préétablis, car on sait qu'ils vendent, au détriment des avenues plus créatives. À la lueur du cadre conceptuel que j'ai jusqu'ici emprunté, ce que les auteurs de Digital Play (ibid.) appellent la «masculinité militarisée» s'explique en trois étapes. D'abord, la production d'un jeu nécessite un capital de base énorme pour être conforme aux blockbusters du jeu vidéo moderne, que ce soit au niveau de l'équipe de production ou des technologies nécessaires. Ensuite, il faut vendre le produit et les frais de marketing lié à ces productions équivalent et parfois même dépassent le coût de production. Troisièmement, il faut considérer le public : ce dernier est habitué à certaines formes vidéoludiques et leur proposer un produit hors des «normes», si l'on peut dire, risquerait de déstabiliser ces derniers ou du moins, créer une réticence face au nouveau concept. Selon David Cage, directeur du studio parisien Quantic Dream(3), l'industrie du jeu vidéo fonctionne selon un ordre de rentabilité de quatre-vingts seize pour quatre, soit quatre pour cent des jeux comptabiliseraient quatre-vingt-seize pour cent des profits du marché vidéoludique. Cela limite donc le potentiel créatif et empêche le jeu vidéo, toujours selon M. Cage, de suivre le modèle du cinéma où l'on retrouve toujours des blockbusters, mais une plus grande diversité où chacun peut trouver un film qui lui convient. D'autres acteurs du milieu, tel que Pierre Tousignant, professeur au centre NAD en création du jeu vidéo(4), croit que l'accent est trop souvent mis sur les composants technologiques du jeu au détriment de l'histoire racontée : le niveau graphique dépasse selon lui le nécessaire pour raconter une

histoire engageante. Ce débat entre fiction interactive et jeu narratif(5) est très présent dans le monde du jeu vidéo, d'autant plus que l'influence hollywoodienne est plus forte que jamais et que le débat rejoint celui qu'on peut retrouver au niveau du film. Tandis que l'on veut rejoindre un public le plus large possible, on se limite pourtant qu'aux habitués à des genres préétablis et c'est en partie l'un des principaux débats liés à ce média. À savoir, le jeu vidéo est maintenant rendu à un point de non-retour et une série de choix s'imposera dans les années à venir et emmènera le média dans une direction qu'on ne sait prévoir.

Malgré cette trop courte entrée en matière, je crois qu'elle permet de cerner l'arrière-plan à travers lequel se dresse le dixième art. Cette connotation, que j'ai introduite plus haut, est selon moi perceptible à travers l'histoire du jeu vidéo, d'où l'allusion aux industries culturelles. Cette vision peut être appliquée aux médias dits de masse en général dont le jeu vidéo ne fait pas exception, mais dû au fait qu'il en est le nouveau-né(6), il aborde une critique quelque peu différente que nous approfondirons à travers l'institutionnalisation du nouveau programme d'études du jeu vidéo.

## **Vers un savoir vidéoludique**

La mineure en études du jeu vidéo est à la base une initiative de Bernard Perron, directeur du programme en question et professeur titulaire au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques. Son but, comme il l'a stipulé lors de sa

participation à l'émission Samedi et rien d'autre (2011) sur la Première chaîne de Radio-Canada, est de former des gens qui penseront le jeu vidéo. Dans cet ordre d'idées, il affirme :

« Pour prendre un mot à la mode : convergence(7). [...] Le jeu vidéo ici à Montréal, on le sait, est une industrie de divertissement très importante donc oui nous avons besoin de techniciens, de compétences techniques, mais le jeu vidéo c'est aussi un phénomène culturel très important. Nos sociétés se ludifient, donc le jeu devient de plus en plus important et nous avons besoin de gens qui puissent réfléchir à ce phénomène et le jeu vidéo c'est aussi un art qui a sa forme, ses figures et encore une fois on a besoin de gens compétents en la matière.» (Transcription personnelle)

M. Perron s'est intéressé au lien qu'entretiennent le jeu vidéo et le cinéma et c'est notamment à travers cette perspective qu'il a formé plusieurs doctorants enseignant les cours sur le jeu vidéo au programme. Depuis plusieurs années déjà, des chercheurs de disciplines diverses telles que la littérature, la sociologie, les cultural studies et le cinéma, pour n'en nommer que quelques-unes, s'intéressent au phénomène vidéoludique et en proposent des interprétations intéressantes et soutenues. M. Perron, voyant le potentiel qu'il y avait à travers ses doctorants en études cinématographiques, mais adoptant pour objet le jeu vidéo, a eu l'idée de mettre en place un programme pour ainsi partager ce savoir. Au-delà d'un produit industriel, le jeu vidéo est considéré

objet d'art et phénomène culturel et c'est dans cette logique qu'autant le directeur du programme que les enseignants avec lesquels j'ai eu la chance de m'entretenir, légitiment l'apparition d'études vidéoludiques. Selon Carl Therrien, enseignant au sein du programme, la place de l'étude du jeu vidéo à l'Université de Montréal n'est pas encore gagnée. Si la mise en place de la mineure est une étape de grande envergure, il subsiste toujours une certaine réticence chez ses collègues du département d'études cinématographiques. La bataille de ce nouveau champ d'études suit (et suivra) un peu celle qui fut entreprise par les études cinématographiques dans les années soixante-dix, où l'art populaire, selon M. Perron, suscitait une réticence de la part des intellectuels. Les critiques qui étaient adressées au cinéma sont un peu les mêmes qu'on pose aujourd'hui au jeu vidéo où certains chercheurs plus puristes ne voient pas d'un bon œil l'arrivée d'un nouveau média plus « populaire » au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques.

Il serait intéressant ici de se demander de quelle nature sont ces connaissances sur le jeu vidéo. Comme l'a présenté son directeur, le programme adopte une approche large de son objet d'étude, autant micro que macro, termes que j'utilise sans leur apporter d'éléments de démarcation fixe d'autant plus qu'ils s'influencent mutuellement. Micro au sens où l'on apprend à cerner les différents mécanismes du jeu vidéo en tant que création, les liens qu'ils entretiennent avec les autres médias ou formes artistiques et ce qui le démarque. Macro au sens où ces créations s'insèrent dans des logiques culturelles, sociales et économiques ; en parti des raisons



pour lesquelles je me suis d'abord intéressé à ce domaine d'étude. Cette perspective du jeu vidéo que je vulgariserais sous l'expression « sociale » est celle à laquelle j'étais habitué, à travers les cultural, media ou video game studies, mais aussi quelques études sociologiques. Or, ces domaines ont approché le jeu vidéo sans toutefois se l'approprier de la manière que l'ont fait les études cinématographiques à l'Université de Montréal. L'approche proposée par les cours sur le jeu vidéo au sein du programme offre une perspective ouverte au sens où elle étudie le jeu vidéo dans son ensemble, malgré l'attache autant académique qu'institutionnelle au département d'études cinématographiques. En effet, si sont disponibles six cours de jeu vidéo pour les sessions d'automne et d'hiver 2011-2012 (respectivement trois chaque) les autres cours disponibles pour compléter la mineure sont issus des études cinématographiques, donc portent sur le cinéma principalement. Les liens entre cinéma et jeu vidéo ne sont plus à prouver, où les différentes formes vidéoludiques actuelles puisent et affichent une remédiation forte au cinéma (voir Perron et Therrien, 2009), mais peut-on dire que cette appropriation par les études cinématographiques, aussi relatives soient-elles, auront un influence sur la manière dont on développera les connaissances entourant le jeu vidéo? Il est intéressant de constater qu'autant l'institutionnalisation permet la visibilité d'une étude du jeu vidéo, qu'elle lui impose certains vecteurs. Monsieur Therrien envisage avec intérêt un futur département où des chercheurs de provenances disciplinaires diverses pourront cohabiter autour d'un même objet, mais ce ne sera probablement pas le cas pour bientôt. Non seulement parce qu'il ne s'agit que d'une mineure, mais aussi

parce que la discipline n'est pas encore autonome en elle-même : étudier le jeu vidéo est un «à côté» pouvant mener à différentes avenues institutionnelles (que nous verrons plus loin) qui ne se définissent pas comme une étude du jeu vidéo au sens où l'entend monsieur Perron.

Malgré ce paradigme, je tiens toutefois à préciser que ce dernier voit, à la base, l'étude du jeu vidéo comme un champ pluridisciplinaire. Le jeu vidéo est selon lui mal connu et c'est en ce sens que le développement d'un champ d'étude pourra éclairer les bases du dixième art.

## **Étudier le jeu vidéo à l'Université de Montréal**

Cet automne fut donc l'inauguration du programme auquel j'ai pu participer en tant qu'étudiant. Au niveau du personnel, on se dit plus que satisfait des résultats avec plus de trente inscriptions à la mineure, mais encore plus au sein des cours de jeu vidéo où certains élèves s'y sont joint hors programme. Tout semble se dérouler pour le mieux selon monsieur Perron : vingt-cinq nouvelles inscriptions pour la session d'hiver, un budget non négligeable par l'Université afin d'acheter du matériel vidéoludique pour l'enseignement et des projets de recherche qui sont financés par le Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH). Au niveau du corps étudiant, j'ai croisé un groupe avec une dynamique particulière où en tant que première cohorte, on ressent cette volonté à faire une étude du jeu vidéo, qui demeure encore limitée.

L'objet d'étude étant une passion commune à tous, c'est dans un climat d'échange autant au sein des cours qu'en ligne (groupe Facebook) que s'est déroulée cette première session.

Au-delà de cette passion commune, je me suis intéressé aux attentes des étudiants face à ce programme et à ce qu'ils entrevoient suite à la mineure. Je fus surpris de croiser un discours très axé sur l'industrie et la potentialité de joindre cette dernière dans la création de jeux vidéo : c'est d'ailleurs celui qui primait. Si l'on regarde au niveau des perspectives professionnelles présentées sur la page web du programme, on peut y lire :

«La mineure en études du jeu vidéo offre une formation de base sur l'esthétique, l'histoire et la théorie du jeu vidéo pour les étudiants qui veulent travailler dans les médias, l'enseignement ou la recherche savante. Elle constitue aussi un excellent complément de formation pour ceux qui travaillent ou veulent travailler dans le milieu du jeu vidéo.»**(8)**

On ouvre donc le champ à deux potentialités que sont la recherche sur le jeu vidéo, ainsi que sa conception ou du moins, un complément intéressant à la création. Or, c'est plutôt pour la deuxième option que l'on opte chez les étudiants :

«[...] c'est une industrie tellement volatile et désorganisée que n'importe quel poste de design, de conception, rédaction, etc. Me plairait pour un pied dans la porte. J'ai toutes les intentions d'accéder au DESS en conception de Jeux Vidéos à l'UdeM dès que possible, avec des contacts dans l'industrie et un bagage en Jeux

Vidéos, Cinéma et Programmation, j'ai mes chances dans l'industrie.»

«Même chose pour moi... Sans blague, j'espère qu'ils vont augmenter la capacité d'accueil parce que d'ici environ deux ans on va être une méchante gang à vouloir entrer dans ce programme en même temps! En même temps c'est pas mal la seule véritable suite logique actuellement alors c'est plutôt normal...»(9)

Il s'agit ici de deux élèves, parmi plusieurs autres, voulant joindre le DÉSS (ou diplôme d'études supérieures spécialisées) en design de jeux vidéo de la faculté de l'aménagement à l'Université de Montréal. Il s'agit d'une formation de deuxième cycle universitaire spécialisée en design très contingentée qui constitue le seul autre programme universitaire ciblant directement le jeu vidéo. Monsieur Therrien ne se dit pas surpris par ce constat : le programme est nouveau et comme en cinéma, il y a une certaine diversité quant aux intérêts des étudiants, où tous ne veulent pas nécessairement devenir réalisateurs de films, par exemple. Selon lui, c'est une chance que cette nouvelle génération de futurs concepteurs a la possibilité d'étudier le jeu vidéo au-delà de l'aspect création. En ce sens, il croit qu'une connaissance plus étendue du phénomène serait susceptible d'emmener l'industrie du jeu vidéo, aussi conservatrice soit-elle, vers de nouveaux horizons vidéoludiques que l'on hésite à exploiter.

## **Institutionnalisation**

Montréal est une plaque tournante mondiale en ce qui concerne l'industrie du jeu vidéo et de la postproduction audiovisuelle dont le nom figure derrière plusieurs grands succès autant filmiques que vidéoludiques au box-office. Monsieur Perron a d'ailleurs affirmé que la force de l'industrie fut l'un des vecteurs propices à l'émergence d'un tel programme d'étude, mais à quel point? Il s'agit d'une industrie lucrative dont il est désormais normal d'affirmer sa rentabilité supérieure aux grandes productions hollywoodiennes, mais est-ce que le profit suffit à expliquer cette émergence dans le contexte montréalais? On retrouve plusieurs grands studios de production au sein de la métropole et cela donne beaucoup de possibilités aux personnes voulant se joindre à des équipes de production, surtout en tant que programmeurs et modeleurs 3D. Or, même s'il y a des initiatives de productions vidéoludiques indépendantes, pour produire un jeu avec les critères actuels, cela nécessite une équipe de production de très grande envergure et un capital de départ énorme. Cela dit, le principal employeur demeure les grandes boîtes de productions montréalaises.

Si l'on regarde du côté du DÉSS en design du jeu vidéo, le taux de placement (selon la page web officielle)(10), serait de soixante-quinze pour cent, alors que le programme est très contingenté. À la lueur de ces faits, si les perspectives sont bonnes, on ne peut parler d'une pénurie du marché et il faut aussi savoir que ce type de formation est d'ordre général. Autrement dit, on forme des designers de jeux vidéo, des chefs de projets, alors qu'une équipe de production nécessite en grande partie d'une main-d'œuvre spécialisée dans certaines tâches. Selon Dominic Arsenault,

professeur au département d'études cinématographique, ainsi qu'à la mineure :

«Malheureusement, la décision du nombre d'admissions au DESS ne dépend pas que de l'intérêt des candidats - il y a plus de 50 candidatures chaque année pour 20 places - mais aussi des ouvertures dans le marché du travail. Il ne sert à rien d'augmenter le nombre d'admis si à la sortie du diplôme la moitié de la cohorte doit devenir fonctionnaire parce que l'industrie est saturée...»(11)

Ces constats ne vont pas à l'encontre de ces visions carriéristes que j'ai décrites plus haut, mais m'emmènent à porter un regard particulier sur ma question de départ, soit l'institutionnalisation d'un nouveau programme d'étude à l'Université de Montréal. Pourquoi l'institution serait-elle intéressée à ajouter un tel programme à son corpus?

On a pu écarter l'idée d'un besoin criant de main d'œuvre et donc d'une pression de l'industrie à instituer de tels programmes d'études. Or, on peut constater qu'il y a fort probablement convergence entre le phénomène culturel qu'est le jeu vidéo dont parlait M. Perron et les potentiels étudiants (ou clients dans ce cas) qui sont intéressés par un programme sur le jeu vidéo. Dans cette optique, le programme se légitime de par le fait qu'il attire un certain groupe de personnes ayant un intérêt marqué pour le jeu vidéo. Toutefois, est-ce que le seul fait qu'il y ait une demande étudiante élevée suffit à l'institution du nouveau programme d'études? Je crois que l'enjeu est plus important que la simple instauration d'un

service dont la clientèle, non négligeable, serait le seul intérêt à la base même du programme d'études.

Cela reviendrait à négliger les travaux de monsieur Perron, notamment au sein de Ludiciné, groupe de recherche sur le cinéma, le jeu, le cinéma interactif et le jeu vidéo. Ludiciné, à travers ses différents projets de recherches, a contribué à l'élaboration d'un savoir sur le jeu vidéo qui sera transmis à travers le programme d'étude, les professeurs étant membres du groupe de recherche en question. Il y avait donc un savoir qui était en jeu et prêt à être enseigné à travers une série de cours, mais il serait intéressant de comprendre comment s'est légitimé ce savoir. De plus en plus, le domaine du numérique et des nouvelles technologies prend de l'ampleur et intéresse une nouvelle vague de chercheurs étant eux-mêmes issus de cette réalité. Par exemple, le CRSH (2011) a établi «l'économie numérique» comme domaine de recherche prioritaire, ce qui démontre un certain intérêt, mais surtout des possibilités de financement pour ces thématiques de recherche. Pourtant, monsieur Perron a dû négocier plus de deux ans avec l'administration universitaire pour faire valoir son nouveau programme, ce qu'il a réussi avec grande fierté.

Les conjonctures présentes, celles à travers lesquelles on remet en question le rôle de l'université, me portent toutefois à adopter une certaine réticence face à l'explication qu'est celle du partage d'un savoir, vidéoludique en l'occurrence. Avec l'annonce de la hausse des frais de scolarités dans les universités du Québec et la crise qui en découle toujours, des auteurs comme Eric Martin et Maxime

Ouellet se sont questionnés sur le rôle et les intérêts de l'université. Leur thèse, dans *Université inc.* (2011), stipule que l'augmentation des frais est basée sur des arguments faux et que le problème se situe au niveau de l'institution elle-même qui s'est transformée et n'a donc plus les mêmes objectifs. L'université délaisserait l'enseignement pour se centrer sur la recherche, une recherche qui aboutit idéalement à des savoirs, mais surtout des brevets qui pourront être vendus à des entreprises et qui pourront se rentabiliser en bourse. C'est d'ailleurs sur ce point que je terminerai ce texte: une telle considération me porte à me questionner encore plus sur l'institutionnalisation d'un tel programme. Où sont les intérêts? Je crois qu'ils sont de différentes provenances et mon but n'est pas de déterminer lesquels pèsent plus que d'autres. Cela, le temps nous l'apprendra alors que le programme se transformera au fil des sessions, en supposant qu'il soit renouvelé pour une seconde année. Chose certaine, un nouvel objet d'étude s'est légitimé dans l'institution universitaire au grand plaisir de son créateur et d'un groupe d'étudiants qui ont grandi dans cette génération du ludique et cela est en soi une grande richesse : que ce soit pour le savoir en général, ou pour les divers acteurs qui en profiteront dans les années à venir.

## NOTES

**1** Dit d'un bien dont on mise sur sa popularité pour en créer des produits connexes.



**2** Surtout axé sur l'effet qu'a ou pourrait avoir le jeu vidéo sur les enfants.

**3** Studio de production de jeux vidéo. Propos recueillis lors de la conférence Games Colloquium (voir bibliographie)

**4** École spécialisée en création numérique 3D. Propos recueillis lors de la conférence Que nous réserve l'hybridation du cinéma - jeu vidéo ? (voir bibliographie)

**5** Pour aller plus loin, voir Marie-Laure Ryan, 2006, en bibliographie.

**6** Que l'on parle de médias ou de supports artistiques ; de la peinture à la photo et du cinéma au jeu vidéo.

**7** Par convergence, on entend la circulation de contenus à travers différents médias simulés par des intérêts divers. Parmi ceux-ci, notons les intérêts économiques (les conglomérats), technologiques (les appareils «multimédias»), globaux (brassage culturel dans la création des produits), sociaux (être citoyen du monde) et culturels (pratiques nouvelles, participation). Peu importe les médias impliqués, on dénote donc une convergence des expériences souhaités. Cette définition est conforme à l'article de Bernard Perron et Martin Picard, récemment paru dans le quatrième numéro de la revue Les cahiers du jeu vidéo (voir bibliographie).

**8** [http://www.etudes.umontreal.ca/index\\_fiche\\_prog/117141\\_desc.html](http://www.etudes.umontreal.ca/index_fiche_prog/117141_desc.html) (Page consultée le 8 décembre 2011)

**9** Témoignage de deux étudiants recueillis intégralement sur le groupe de discussion internet de la mineure.

**10** <http://www.din.umontreal.ca/programmes/dess-design-jeux.html>  
(Page consultée le 8 décembre 2011)

**11** Propos recueillis lors d'une discussion en ligne, à la suite des témoignages étudiants cités plus tôt dans le texte.

## **BIBLIOGRAPHIE**

Jenkins, Henry. 2006. Fans, Bloggers and Gamers : Exploring Participatory Culture, New York : New York University Press.

Jenkins, Henry. 1993. «Repositioning Nintendo in Children's Lives», dans Quarterly Review of film and video 14, no.4, 55-70.

Kline, Steven, Nick Dyer-Whiteford and Greig De Peuter. 2003. Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing. Montreal: McGill-Queen's University Press.

**Martin, Eric et Maxime Ouellet. 2011. Université Inc., Montréal, Lux Éditeur.**

Perron, Bernard et Martin Picard. 2011. «Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma», dans Les Cahiers du jeu vidéo (Paris), Jeu vidéo et cinéma, No 4.

Perron, Bernard et Carl Therrien (2010). « De la “sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT” à Gears of War, ou comment l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique », dans *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50

Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques », dans *Intermédialités*, no 9 (printemps 2007), p. 15-34.

## **CONFÉRENCES**

Le Centre Jacques Cartier. 2011. Games colloquium : Experiencing stories with/in digital games, conférence qui a eu lieu à l'Université Concordia le 1er octobre 2011 dans laquelle a conféré David Cage.

Les débats de l'Observatoire du cinéma au Québec sur l'avenir du cinéma. 2011. Que nous réserve l'hybridation cinéma - jeu vidéo?, conférence qui a eu lieu à la Cinémathèque québécoise le 2 novembre 2011.

## **MÉDIAGRAPHIE**

Radio-Canada. 2011. «Le jeu c'est sérieux», dans *Samedi et rien d'autre*, Émission de radio diffusée le 28 mai sur la chaîne de Radio-Canada

CRSH. «Domaine prioritaire : Économie numérique», dans CRSH [en ligne], [http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/priority\\_areas-domaines\\_prioritaires /digital\\_research-recherche\\_numerique-fra.aspx](http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/priority_areas-domaines_prioritaires /digital_research-recherche_numerique-fra.aspx) (page consultée le 6 décembre 2011)

Université de Montréal. «Description du programme Mineure en études du jeu vidéo», dans Université de Montréal [en ligne], [http://www.etudes.umontreal.ca/index\\_fiche\\_prog/117141\\_desc.html](http://www.etudes.umontreal.ca/index_fiche_prog/117141_desc.html) (page consultée le 8 décembre 2011)

Université de Montréal. «Description du programme DÉSS en design de jeux», dans Université de Montréal [en ligne], <http://www.din.umontreal.ca/programmes/dess-design-jeux.html> (page consultée le 8 décembre 2011)

Yann Pineault - Décembre 2011