



HAL
open science

**Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo.
L'exemple des trajectoires et perspectives développées
au Centre de recherche sur les médiations**

Sébastien Genvo

► **To cite this version:**

Sébastien Genvo. Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2020, Recherche scientifique et médias : enjeux et tensions, 20, pp.[En ligne]. 10.4000/rfsic.9511 . hal-02965803

HAL Id: hal-02965803

<https://hal.science/hal-02965803v1>

Submitted on 13 Oct 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo

L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations

Sébastien Genvo, CREM (EA-3476), Université de Lorraine

Résumé : S'il est possible d'identifier en France les premiers travaux de recherche sur les jeux vidéo au début des années 80, ceux-ci se développent et se structurent véritablement au début des années 2000, ce qui correspond également sur le plan international à l'émergence des *Game Studies*. Les enjeux qui sont usuellement conférés à ces recherches se portent majoritairement sur les apports culturels, sociaux et cognitifs de l'objet, tout comme sur les cadres analytiques pouvant être mobilisés, ce qui n'est pas sans relation avec les logiques de légitimation du domaine se développant alors. C'est précisément à partir de 2000 que les travaux sur les jeux sur support numérique débutent au Centre de recherche sur les médiations (CREM EA-3476). L'implication continue de ce laboratoire dès les premiers temps de l'émergence du champ offre un terrain propice à la réflexion pour témoigner de la façon dont les précédents enjeux ont structuré l'évolution de travaux ancrés dans les sciences de l'information et de la communication. Nous montrons également comment ces enjeux se sont globalement peu à peu transformés alors que l'institutionnalisation et la légitimité académique de l'objet se renforçaient et que l'expansion du jeu à différents secteurs d'activités se développait, menant à de nouvelles perspectives pour la recherche. En définitive, nous ouvrons la réflexion sur la possibilité de reformuler le projet d'une ludologie construite à partir des acquis de la recherche sur le jeu mais dont l'approche ne se focaliserait plus uniquement sur un objet déterminé.

Mots clés : *Game Studies*, *Play Studies*, sciences du jeu, ludologie, narratologie, *gamification*, médiation, jeux sérieux, jeux expressifs, ludicisation, gamelab

--

La structuration des recherches sur les jeux vidéo a à présent plus d'une vingtaine d'années. La revendication d'un acte fondateur de constitution d'un champ d'études autonome est généralement attribuée à la création de la revue *Game Studies* en 2001, première revue académique dédiée spécifiquement à cet objet. Dans l'article éditorial du premier numéro, intitulé « Computer Game Studies, year one », Espen Aarseth (2001) présente les enjeux de cette initiative. Il insiste alors particulièrement sur la portée culturelle des jeux vidéo, en abordant notamment le cas des jeux en ligne dont les dimensions sociales et esthétiques seraient si intrinsèquement liées qu'elles ouvriraient une forme de « révolution cognitive et communicationnelle ». Pour justifier cette analyse, Aarseth insiste notamment sur la nature de ces objets, qui seraient à considérer comme des formes de simulation nécessitant une implication créative de l'individu et du public, ce qui le distinguerait des formes médiatiques précédentes. Se pose alors la question des cadres théoriques à mobiliser pour analyser les jeux vidéo. Aarseth questionne comme d'autres auteurs de cette période (Juul, 2001, Frasca, 2003) la pertinence de mobiliser certaines disciplines pour comprendre les spécificités et les caractères médiatiques inédits que présentent les jeux vidéo. Il se réfère notamment à la narratologie qui est alors présentée comme une approche prépondérante de l'objet mais dont l'adéquation conceptuelle serait à débattre. Concluant sur la question de la création d'une nouvelle approche disciplinaire, Aarseth aborde surtout les modalités et enjeux académiques de l'autonomisation d'un nouveau champ d'études par rapport à d'autres (comme les « *media studies* » ou la sociologie). Selon lui, les *Game Studies* peuvent faire appel à des approches disciplinaires variées, sans pour autant pouvoir être « réduites » à ces disciplines du fait de la diversité auquel renvoie les différentes formes de jeu : « Il y a clairement un

danger à regarder les jeux comme du cinéma ou des histoires, mais aussi à faire des déclarations générales à propos des jeux, comme s'ils appartenaient tous au même format médiatique et partageaient les mêmes caractéristiques »¹ (Aarseth, 2001).

Les principaux enjeux relevés par Espen Aarseth se retrouvent de façon récurrente dans les travaux consacrés aux jeux vidéo au cours des années 2000, lorsqu'il s'agit de légitimer leur étude dans un cadre académique. En France, il s'agit par exemple pour Stéphane Natkin d'affirmer que les jeux vidéo sont à voir comme des paradigmes pour penser les arts et des médias du 21^{ème} siècle, que ce soit sur le plan économique, technologique ou socio-culturel, en ce qu'ils sont par exemple susceptibles de mobiliser de façon inédite des mécanismes de comportement collectif dans des univers de fiction interactifs (Natkin, 2004). De la sorte, tout comme Aarseth, Natkin aborde les enjeux communicationnels de l'objet en présentant le jeu vidéo comme le champ expérimental de la communication de demain du fait de certaines de ses spécificités. On peut trouver des formes de justification similaires avant le début des années 2000 (qui marque le développement des travaux sur l'objet sur le plan international²). En effet, si les revendications de création d'un champ d'études autonome datent du début du millénaire, les recherches sur les jeux vidéo ont véritablement émergé au cours des années 90 .

En France, et dans une perspective s'inscrivant dans le cadre des sciences de l'information et de la communication, mentionnons notamment un numéro de la revue *Réseaux* datant de 1994. Dans l'article de présentation du dossier, Patrice Flichy insiste sur le caractère « radicalement nouveau » des jeux vidéo tout en soulignant leur importance économique en mentionnant un chiffre d'affaire équivalent à l'industrie cinématographique. Il y constate cependant l'absence de travaux consacrés à l'objet, qui s'expliquerait entre autres par le « caractère moderne et foncièrement illégitime » des cultures populaires au sein des sciences sociales. En se référant aux articles du numéro, majoritairement rédigés par des auteurs étrangers, Flichy met en exergue trois enjeux forts des recherches présentées, qui se situent sur un plan culturel (notamment au regard de l'importance des pratiques vidéoludiques dans la « culture adolescente »), sur le plan des apports cognitifs (notamment à travers les apprentissages informels), mais aussi au travers des enjeux de sociabilité virtuelle permise par les jeux en ligne (qui sont alors encore très peu accessibles au grand public).

On peut constater que le point focal d'analyse, orienté vers les processus communicationnels, permet de dégager des enjeux scientifiques similaires à ceux formulés par Aarseth quelques années plus tard. La principale différence du texte de Flichy est qu'il n'est pas encore question d'interroger la possibilité d'une autonomisation du champ mais plus fondamentalement son acceptation au sein de la sphère académique (en rattachant alors le domaine à d'autres champs plus englobants, comme la culture populaire ou adolescente). Il est important de rappeler que ce dossier, qui est l'un des premiers en France dans une revue scientifique, avait déjà connu une première itération dans la même revue 11 ans plus tôt, puisque le numéro inaugural de *Réseaux* en 1983 était déjà consacré au « jeu » et notamment aux jeux vidéo, ce qui en fait une publication pionnière dans le champ sur le plan international (Mark J.P. Wolf et Bernard Perron font notamment remonter les premières publications académiques anglophones à cette même année³). L'éditorial de ce numéro de 1983, alors également de Patrice Flichy, mettait déjà en avant l'importance économique du secteur en comparaison au cinéma et son caractère central dans le développement des technologies de communication. Flichy insiste alors sur l'importance du jeu vidéo comme vecteur de socialisation du grand public à la « micro-électronique » ou sur son rôle culturel, en y voyant davantage un lien avec une « culture de crise » : « De même que les films d'épouvante, le Monopoly et surtout le flipper sont nés pendant la crise de 1929, de même les jeux vidéo sont peut-être les éléments d'une nouvelle culture de crise... » (Flichy, 1983 : 1). Ce commentaire revêt une signification singulière aujourd'hui, alors que dans le cadre de la pandémie mondiale de 2020 et la crise économique qui lui est liée, l'industrie du jeu vidéo a fait preuve d'une très forte croissance (Fagot,

¹ Notre traduction

² Zabban, 2012

³ Wolf, Perron, 2003

2020), montrant l'actualité constante des enjeux culturels et sociétaux relevés, y compris dans le paysage scientifique puisqu'un appel à articles de la revue *Kinephanos* à paraître en 2021 a été dédié au jeu comme « remède ou échappatoire en temps de pandémie » (Trépanier-Jobin, Savoie, 2021).

Si l'apport d'une prise en considération de la dimension communicationnelle des jeux vidéo a été mis en valeur dans plusieurs travaux dès les années 80 et que l'intérêt des SIC s'est porté de façon pionnière en France sur ceux-ci, ce n'est cependant qu'à partir de la fin des années 90 que les initiatives dans la discipline vont véritablement se développer. Tout comme dans la littérature anglophone à cette période, plusieurs réflexions relevant des SIC sur les jeux vidéo posent la question des cadres théoriques et analytiques pouvant être élaborés pour en comprendre les spécificités, en mettant notamment le jeu vidéo au regard des formes de narration. C'est le cas du séminaire « L'action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique »⁴ s'étant déroulé à partir de 1999 au laboratoire Paragraphe de l'université Paris 8. Le jeu vidéo y est comparé à d'autres arts de l'image (comme le cinéma) et est étudié dans le cadre plus général des « arts hypermédiés » (incluant notamment les cd-roms, sites webs, installations artistiques et théâtrales). Cet essor de travaux se traduit également dans d'autres disciplines, notamment en sociologie par le prisme d'une perspective socio-critique visant à déconstruire les représentations du monde qui se développent dans les contenus des jeux (Trémel, 2001), cette perspective se retrouvant déjà dans les premiers travaux sociologiques français à l'égard des jeux vidéo (Bruno, 1993). Les premières manifestations scientifiques dédiées au domaine au début des années 2000 témoignent par ailleurs de l'investissement conjoint des SIC et de la sociologie sur l'objet tout comme les premiers ouvrages scientifiques français publiés à cette période. Mentionnons notamment la publication de l'ouvrage *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo* dirigé en 2001 par E. Fichez et J. Noyer (tous deux professeurs en SIC) ou encore celui des journées d'étude « Internet, jeu et socialisation » organisées en décembre 2002 par Sylvie Craipeau (sociologue) avec l'appui du Groupe des Écoles de Télécommunication (actuellement Institut Mines-Telecom). La perspective de logique de légitimation sociétale et académique de l'objet est alors encore pleinement d'actualité, comme en témoigne le dossier « Qui a encore peur des jeux vidéo ? » paru dans la revue *Médiamorphoses* en 2001. Dirigé par Geneviève Jacquinet, professeure en sciences de l'éducation, les articles croisent des perspectives pluridisciplinaires, issues de la psychologie, des sciences de gestion ou encore de la sociologie.

Comme l'indique ce bref tour d'horizon (non exhaustif) des premiers travaux développés en France, les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo au début des années 2000 se portent donc majoritairement sur leurs apports culturels, sociaux et cognitifs, tout en posant la question des cadres analytiques pouvant être mobilisés (en lien essentiellement avec des problématiques narratologiques), ce qui n'est pas sans relation avec les logiques d'acceptation et de légitimation du domaine comme objet de recherche singulier. C'est précisément à partir de 2000 que les travaux sur les jeux sur support numérique débutent au Centre de recherche sur les médiations (CREM EA-3476), à partir d'un ancrage communicationnel, dont on a vu qu'il constituait alors l'une des principales voies d'entrée pour les réflexions sur l'objet. Le rôle et l'implication continue de ce laboratoire dès les premiers temps de l'essor du champ en France comme à l'étranger, de même que sa position initiale dans celui-ci, offrent un terrain propice à la réflexion pour témoigner de la façon dont les précédents enjeux ont structuré l'évolution des travaux sur les jeux vidéo. Cela nous permettra également de montrer comment ces enjeux se sont peu à peu transformés alors que la légitimité du domaine dans la sphère académique se renforçait et que l'expansion du jeu à différents secteurs d'activités se développait, menant à de nouvelles perspectives pour la recherche en SHS en général et en SIC en particulier.

Aborder le jeu comme processus de médiation

⁴ Les travaux du séminaire ont fait l'objet d'une publication, voir Barboza, Weissberg, 2006

La première initiative relevant d'une recherche autour du jeu au CREM porte sur un objet frontière au jeu vidéo dont plusieurs problématiques sont concomitantes, en rejoignant notamment les questionnements qui se posent alors sur les enjeux cognitifs du jeu sur support numérique. Dans sa thèse soutenue en 2000 et intitulée *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle*, Catherine Kellner aborde la façon dont les spécificités médiatiques offertes par le support cd-rom sont susceptibles d'ouvrir de nouvelles modalités dans la médiation des savoirs (notamment en termes d'approche constructiviste des connaissances), tout en se demandant si ces particularités sont effectivement mises à profit dans la conception de ces outils éducatifs (comme cela était alors annoncé par les promoteurs de ces technologies) et si les usages correspondent effectivement aux cadres établis par les produits. En conciliant une approche sémiotique des contenus à une analyse pragmatique de réception, il s'agit de « faire émerger la figure de l'utilisateur telle qu'elle a été construite par le message » (Kellner, 2000 : 17) tout en mesurant les écarts de réception. L'originalité de son approche est alors de mettre au cœur de la réflexion une interrogation sur la dimension ludique effective de ces produits. Celle-ci ne serait pas acquise mais à construire dans l'usage. Le cadre théorique élaboré pour analyser les aspects ludiques se fonde sur les travaux du philosophe du jeu Jacques Henriot (1989), pour qui l'attitude que le joueur adopte à l'égard d'un dispositif doit être considéré comme première dans la possibilité d'apparition d'un phénomène ludique : « tout comme les usages d'une technique sont déterminés par les utilisateurs, le jeu peut être prévu pour être ludique et ne pas l'être pour les enfants » (Kellner, 2000 : 18). Rétrospectivement, l'un des enjeux et apports de cette approche a été de pouvoir déconstruire ce qui selon Michel Lavigne constitue une forme d'« idéologie ludo-éducative » alimentée par les promoteurs de ces produits : « L'analyse de Catherine Kellner conduit au constat de l'instrumentalisation du jeu par le ludo-éducatif. En effet, les concepteurs privilégient la dimension éducative, celle-ci étant maquillée avec des évocations du divertissant assimilé au ludique. L'objectif premier est de rassurer la cible des parents acheteurs, de leur garantir l'adéquation aux programmes scolaires dans ce qu'ils ont de plus conventionnel. En effet, les méthodes proposées n'ont rien d'innovant. Au mieux, le jeu est proposé comme une récompense, mais pas comme une réelle méthode éducative » (Lavigne, 2020 : 105). Les travaux récents de Michel Lavigne sur les instrumentalisation du jeu numérique montrent de la sorte l'actualité heuristique de cette approche pour interroger l'apport effectif de la dimension ludique aux situations d'apprentissage et d'éducation. Même si comme le souligne cet auteur le cd-rom ludo-éducatif est aujourd'hui considéré comme obsolète, son déclin s'inscrivant dans celui plus général des supports de stockage physiques, les promesses d'autonomie d'un apprenant motivé par la dimension ludique ont par la suite été réactualisées avec l'avènement des « jeux sérieux ». Ceux-ci ont opéré une extension des vocations du ludo-éducatif à d'autres domaines d'application en visant un élargissement des publics, même si selon Lavigne (2020 : 145),

Les débats qui les entourent témoignent de la difficulté de leur appropriation, peut-être de leur vacuité si on les cantonne à leur effet rhétorique. (...) L'engouement annoncé est celui des concepteurs en recherche de nouveaux marchés, il n'est pas celui des utilisateurs confrontés à des usages contraints et à des produits ambigus, ni véritables jeux, ni produits réellement utiles.

La question de l'apport de la dimension ludique des jeux sérieux se pose donc de la même façon que dans le cas des cd-rom ludo-éducatifs, tout comme celle de savoir si, au-delà de l'étiquette qui est apposée par ses promoteurs, il s'agit bien d'un jeu.

C'est en nous fondant sur ce cadre établi en 2000 par Catherine Kellner que nous avons déplacé l'interrogation des jeux sérieux (dont la qualification en tant que jeu posait question) aux jeux vidéo (dont la dimension ludique semblait davantage acquise) au sein de notre travail doctoral (Genvo, 2006a, publié en 2009), qui fut la première thèse soutenue en France portant directement sur les jeux vidéo et relevant des SHS. Ce travail avait été précédé d'un premier ouvrage interrogeant, comme d'autres à cette période, les enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo (Genvo, 2003). Le faible nombre de publications portant frontalement sur les jeux vidéo nécessitait de recourir à d'autres auteurs s'étant intéressés aux enjeux culturels du jeu de façon plus générale, notamment Johan Huizinga (1938) et Roger Caillois (1958). Ces deux auteurs se retrouvent de façon récurrente dans les publications cherchant à comprendre les enjeux culturels de l'objet à cette époque (en France comme à l'étranger). Comme l'indiquent Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (2009) dans le cadre d'un état des lieux des

premiers moments de structuration des *Game Studies*, la compréhension des enjeux culturels de l'objet au début des années 2000 s'est accompagnée de nombreuses tentatives de définition de l'objet, en fixant ses caractéristiques essentielles en tant que jeu. Les approches de Huizinga et Caillois offraient alors des définitions stables tout en portant précisément sur une interrogation quant aux dimensions culturelles des jeux. Johan Huizinga a en effet été l'un des premiers à affirmer la double unité du jeu et de la culture : tout en étant au fondement de la formation de l'identité culturelle de l'individu, le jeu revêt aussi des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les peuples et les personnes. Cette pensée fut par la suite reprise et approfondie par plusieurs auteurs, notamment Roger Caillois, qui parle à ce sujet de « paradoxe du jeu », puisqu'il est à la fois à l'origine de la culture mais aussi une de ses résultantes.

Les logiques de globalisation au cœur de l'industrie des jeux vidéo (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003) mettaient cependant au centre des interrogations ce paradoxe en incitant à le penser davantage. Alors que les cultures ont des conceptions différentes du jeu, comment inciter des utilisateurs, issus d'horizons variés, à jouer avec une même œuvre vidéoludique, qui véhicule, en tant que produit d'une « culture-industrie » (Warnier, 2004), ses propres représentations de ce qu'est le jeu ? Les logiques de globalisation prégnantes dans ces productions ne nécessitent-elles pas l'émergence d'une nouvelle culture ludique transnationale (dont il s'agirait d'interroger les normes et valeurs), menant à une homogénéisation des contenus et pratiques ? Sinon, quelles seraient les configurations d'échanges mises en place pour permettre une médiation interculturelle ? L'ensemble de ces questions incitaient en somme à aborder les modalités de réalisation de ce que nous nommons les processus de médiation ludique (Genvo, 2009), soit le partage d'une signification commune de jeu. Le cadre offert par Henriot nous semblait particulièrement adapté pour penser ces processus de médiation mis en œuvre par le jeu vidéo, ceci même s'il n'avait pas encore été appliqué à cet objet mais davantage dans un cadre anthropologique visant à comprendre comment pouvaient se tisser ou non des relations entre jeu et éducation (Brogère, 1995, 2013).

Ce qui caractérise notamment l'approche d'Henriot est que celle-ci s'écarte d'une pensée essentialisante des jeux, qui en délimiterait certaines caractéristiques. Chez Henriot, le jeu est pensé comme un processus en perpétuel transformation, l'idée même de jeu pouvant varier selon le temps et l'espace, l'itinéraire biographique des individus, etc. Il ne s'agit pas pour autant d'affirmer un relativisme absolu, celui-ci comportant aussi ses limites (Henriot, 1989 : 69). Pour Henriot il faut aussi postuler l'existence d'une attitude ludique qui serait un invariant anthropologique (équivalent du terme *play* en anglais). Cette approche permet alors de dépasser le paradoxe du jeu énoncé par Caillois. La force de la pensée d'Henriot est de considérer que l'adoption de l'attitude ludique est première dans l'apparition de la signification de jeu, aucune structure n'étant en elle-même et par elle-même ludique (il n'y a pas d'objet qui est un jeu en soi). Cette posture était alors particulièrement originale puisqu'elle n'était pas celle prévalant dans de nombreuses approches anglophones relevant des *Game Studies* qui adoptaient avant tout sur une conception structuraliste de ce qu'est un jeu, énoncée à partir de critères stabilisés (Genvo, 2008). Pour Henriot, les jeux (au sens de *game* en anglais) sont avant tout des structures conçues, produites, commercialisées pour servir d'« outils de jeu » à l'attitude ludique. Comme l'indique Kellner dans son enquête, les individus « perçoivent bien les situations qui favorisent une attitude ludique de leur part, tout en restant libres de l'adopter ou non » (Kellner, 2000 : 395). Dans la lignée de la pensée d'Henriot, il s'agissait alors pour nous de nous écarter d'une perspective behavioriste de la médiation ludique. L'enjeu de notre thèse était d'affirmer que, dans le cas des jeux vidéo, la médiation ludique interculturelle « ne se réalise pas à travers l'influence structuraliste de l'objet sur l'individu mais résulte d'une construction, issue de la confrontation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule certaines représentations du jeu » (Genvo, 2006a : 27). Il s'agissait ainsi de comprendre les modalités de configuration du sens mises en œuvre par les jeux vidéo (en tant qu'industrie mais aussi supports de contenus) pour communiquer l'idée de jeu et comprendre le rôle des pratiques dans la construction d'une signification de jeu.

L'ensemble de ces problématiques ont particulièrement été abordées à travers le prisme de la notion de « game design », ce qui s'est également accompagné par la mise en œuvre d'une première initiative de recherche collective sur ce terme, à travers la publication d'un ouvrage collectif (Genvo, 2006b). Celui-ci regroupait des auteurs issus des SIC, de la psychologie cognitive (en lien notamment avec

l'ergonomie), de l'esthétique, du droit, de la littérature et des sciences politiques, montrant une amorce de diversification disciplinaire en France des études sur l'objet. La mise en œuvre de ces recherches s'est également traduite sur le plan institutionnel par la création de liens internationaux avec d'autres instances universitaires qui visaient de la même façon à conforter la place du jeu vidéo comme objet de recherche légitime, ceci dans des perspectives voisines. Un jalon de ces initiatives a été l'organisation à Limoges en 2009 du premier colloque international dédié en France aux jeux vidéo. Intitulé *Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* (dont les actes ont été publiés dans la revue *Questions de communication*, voir Craipeau, Genvo, Simonnot, 2010), il regroupait dans son comité d'organisation des membres du CREM, du Centre de recherche sémiotique, de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, de Telecom Sud-Paris et de l'université du Québec à Montréal. Outre le titre de la manifestation qui reflète les différents enjeux animant alors la recherche sur le domaine depuis plus d'une décennie, ce type d'initiative témoigne, de par la diversité des acteurs impliqués, d'un début de concrétisation des efforts de structuration et d'institutionnalisation du domaine dans la sphère académique francophone, ce qui constituait aussi un des enjeux de la recherche sur les jeux vidéo (les chercheurs ayant participé à l'évènement étaient à la fois issus de Belgique, du Canada, de France et de Suisse). Mentionnons également que l'analyse du jeu dans une perspective ancrée dans les SIC a constitué pour le CREM (et constitue encore) un terrain fructueux d'échanges réguliers avec le groupe de recherche québécois Homoludens. Celui-ci vise à étudier les aspects sociaux, philosophiques et sémiotiques du jeu en adoptant également une perspective communicationnelle (Bonenfant, Trépanier-Jobin, Lafrance St-Martin, 2020). Les relations scientifiques récurrentes ont contribué à préciser conjointement les contours d'une approche communicationnelle des phénomènes ludiques (voir notamment Perraton, Fusaro, Bonenfant, 2011).

De l'étude des processus de ludicisation à une particularisation des objets d'analyse

La légitimation culturelle et sociétale des jeux vidéo au cours des années 2000 a été accompagnée par une diversification et une extension du champ d'application du jeu à de nombreux secteurs d'activité. Sur le plan académique, cela s'est traduit au début des années 2010 par l'émergence de plusieurs concepts et cadres théoriques visant à décrire, analyser, voire développer ce phénomène d'extension. Également en vigueur dans le milieu du marketing et dans les pratiques professionnelles de conception, le concept de gamification s'est rapidement imposé. Il a notamment été défini comme un processus qui consiste à user de l'état d'esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes (Zichermann, Cunningham, 2011). Alors que la notion de gamification a fait initialement l'objet de plusieurs critiques du fait de son approche fondamentalement behavioriste (Bogost, 2011, Derterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2014, Bonenfant, Genvo, 2014), les différents phénomènes de propagation du jeu remettaient néanmoins en cause les définitions « classiques » d'un jeu fondé sur certains critères essentiels, tels que l'opposition au sérieux, la gratuité ou le caractère séparé de la vie ordinaire (Huizinga, 1938, Schmolle, 2010). Cela incitait plus généralement à interroger les processus qui permettaient à un phénomène d'entrer dans sphère du jeu et d'être reconnu comme tel, tout en montrant encore une fois l'actualité des réflexions de Jacques Henriot (1989 : 31) : « Dire que le jeu se répand chaque jour davantage, que l'on joue de plus en plus à des jeux de plus en plus nombreux, cela demeure une constatation relativement banale, qui n'atteint pas le fond du problème. Le plus important n'est pas là – mais dans le fait que l'idée même de Jeu en vient à s'appliquer à des réalités, à des situations, à des conduites à propos desquelles son emploi, récemment encore, eût paru déplacé, voire absurde ou scandaleux. Non seulement on parle de plus en plus volontiers de jeu, mais aussi et surtout on en parle *autrement* ».

Prendre en compte les phénomènes d'expansion du jeu nécessitait alors selon nous d'approfondir l'approche que nous avons élaborée pour analyser les processus de médiation ludique, tout en donnant un cadre pour analyser les transformations des formes, pratiques et sens que pouvait recouvrir la notion de jeu. Afin de nous écarter des soubassements théoriques qui prévalaient à la notion de gamification (et des critiques afférentes), c'est à travers le concept de ludicisation que nous avons proposé un cadre analytique reposant avant tout sur une approche constructiviste. Celle-ci incite à porter une attention aux

interactions qui s'effectuent entre une structure de jeu et son contexte d'actualisation pour comprendre comment se forme et évolue la signification de jeu. Ces travaux ont notamment abouti à un mémoire d'habilitation à diriger les recherches (Genvo, 2013) dont la vocation première était de fournir à de futurs chercheurs une « boîte à outils conceptuels », permettant de voir comment un objet en vient à être reconnu comme un jeu et comment ce faisant la signification même de ce qu'est un jeu peut s'en trouver modifiée. Cette initiative répondait à de nouveaux enjeux qui avaient émergé au début des années 2010, liés à ce que Perron et Wolf (2009) nomment la « seconde phase » des *Game Studies* qui débutait alors. La première phase consistait selon eux à la définition de l'objet et sa légitimation, tandis que l'étape suivante devait davantage se concentrer sur l'étendue du champ de recherche (ce qu'interrogeait des phénomènes comme celui de la gamification), sur ses outils, sa terminologie tout comme l'organisation de ses connaissances dans une approche disciplinaire cohérente.

De fait, cette période est animée dans le champ des *Game Studies* par plusieurs débats épistémologiques et méthodologiques liées à la façon dont un jeu produit sa signification et exprime des valeurs, une éthique, une vision du monde. Des débats ontologiques ayant émergé dans les années 2000, la notion de rhétorique procédurale, formalisée par Ian Bogost (2007), c'était notamment diffusée. Cette notion peut être comprise comme l'art de souligner et d'exprimer des idées par l'intermédiaire de procédures, éventuellement dans une visée persuasive. Dès lors, Pour Bogost, de tous les artefacts informatiques, les jeux font partie de ceux qui mobilisent le nombre le plus important de procédures pour fonctionner. De plus, à l'opposé de « logiciels à visée productive » (comme *Microsoft Word* par exemple), l'attention de l'utilisateur est portée sur la visée expressive des règles et des représentations qu'elles génèrent. Cependant, pour certains de ses détracteurs, cette approche fait reposer la création de la signification du jeu sur sa structure, ses règles et propriétés formelles. Dans un article intitulé *Against procedurality*, Miguel Sicart (2011) insiste sur la nécessité de problématiser le sens d'un jeu en mettant l'accent sur le rôle du joueur, de son attitude, de ses connaissances, de son itinéraire biographique, de son contexte. En d'autres termes, il préconise une approche davantage orientée vers la compréhension du *play*, s'opposant au déterminisme postulé par une approche ancrée dans une compréhension du jeu en tant que *game*, en tant que structure et système formel de règles. Si cette approche semble s'approcher davantage de celle formalisée par Jacques Henriot, notons que ce dernier auteur est absent des cadres théoriques alors mobilisés dans la littérature anglophone, faute de traduction de ses écrits (Sicart se réfère davantage à Roger Caillois pour définir le *play* en tant que forme d'attitude). Dans la littérature francophone, des approches similaires émergent également. En s'opposant au structuralisme des approches liées au *Game Studies* et se référant également à Henriot, Mathieu Tricot plaide par exemple pour la mise en œuvre de *Play Studies* orientée vers l'analyse de « la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux » (2011 : 25).

Notons qu'en lien avec l'ensemble de ces réflexions épistémologiques et dans la perspective d'enjeux d'organisation des connaissances dans une approche disciplinaire cohérente, le début de la décennie est aussi marqué dans la sphère francophone par le souhait de penser les singularités de « *Game Studies* à la française »⁵ à travers notamment la notion de « sciences du jeu » (Brogère, Perron, 2013). Ce terme trouve un ancrage dans les travaux de Jacques Henriot, notamment menés depuis le début des années 80 au campus de Villetaneuse, qui avaient donné lieu à la création d'un diplôme universitaire en « sciences du jeu » en 1981. Pour Henriot (1989 : 158),

Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce

⁵ Initiées par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (www.omnsh.org), le cycle de conférences GSALF, « Game Studies? à la française! », a notamment rassemblé de 2011 à 2015 des chercheurs français et francophones en sciences sociales et humaines dont les travaux prennent le jeu vidéo comme objet de recherche.

qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. A ce titre les sciences du Jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques

Issue de la collaboration de chercheurs et laboratoires issus de l'Université Paris 13, de l'Université de Montréal, de l'Université de Lorraine, de l'Université du Québec à Montréal et de l'Université de Strasbourg, la création de la revue *Sciences du jeu* en 2013 répond à ces enjeux. En s'ancrant résolument dans le prolongement des travaux d'Henriot, auquel le premier numéro est consacré, la revue propose d'« apporter un renouveau à l'étude pluridisciplinaire des jeux, du jouer et des joueurs » (Brody, Brougère : 2013), en insistant sur la nécessaire pluralité des points de vue disciplinaires que les sciences du jeu recouvrent.

Notons qu'au regard des débats épistémologiques qui animaient la recherche sur les jeux vidéo, y compris dans la dénomination même de ce champ, les recherches que nous développons alors au CREM insistaient sur la nécessité de prendre en considération les interactions qui s'effectuent au sein des « agencements de jeu » (Genvo, 2013), entre la structure de jeu et son contexte (tout en prêtant attention à la façon dont ces interactions pouvaient amener l'idée même de jeu à évoluer, dans son sens, dans ses formes et ses pratiques). Cette approche permettait selon nous de sortir de la dichotomie opposant *Play* et *Game Studies*, tout en s'inscrivant davantage dans l'approche de Jacques Henriot, qui constituait le socle de notre cadre théorique. Même si Henriot insiste sur la primauté de l'attitude ludique dans l'apparition d'une situation de jeu, il met également en avant à plusieurs reprises la nécessité de penser l'articulation entre structure de jeu et attitude ludique, bien que cet aspect soit peu abordé dans ses réflexions : « On ne saurait imaginer acte de jouer qui ne prenne forme de jeu, ni concevoir qu'un jeu existe et fonctionne sans que personne ne soit capable d'y jouer. Que l'on cesse donc, de ce côté-ci de la Manche, d'opposer les deux notions de *game* et de *play*, sans doute distinctes, mais dont les Britanniques sont les premiers à souligner la nécessaire implication » (Henriot, 1989 : 107).

Cependant, le passage d'une préoccupation avant tout anthropologique chez Henriot à une approche communicationnelle, approfondissant l'aspect multidimensionnel des processus de médiation ludique, nécessitait conjointement de particulariser les objets et axes d'étude. Cela correspondait à un mouvement équivalent au sein des *Game Studies*, où les études englobantes et généralisantes apparaissaient davantage liées aux premiers temps de structuration et définition du domaine, qui a progressivement dévoilé l'étendue et la complexité des approches à mener. Cela s'est traduit dans le champ des *Game Studies* par l'apparition progressive d'objets d'études plus spécifiques, comme en témoigne l'histoire de cette industrie qui a tout d'abord été marquée par des recherches englobantes (Kline, Dyer-Withford, De Peuter, 2003) pour aboutir aujourd'hui à l'émergence de publications liées à l'histoire et l'ancrage local du jeu vidéo (Wolf, 2015 ; Blanchet, Montagnon, 2020). Dans le cadre des approches communicationnelles adoptées au CREM, les champs d'investigation se portent donc sur différents pôles du processus communicationnel et sur les interactions entre certains ou l'ensemble de ces pôles, qui peuvent relever du contexte de production (à différentes échelles), du jeu considéré comme support de contenus (au sens de *game*) et des pratiques (davantage liées au *play*).

Le témoignage d'une diversité d'approches et de champs d'investigation

La particularisation des approches s'est traduite dans un premier temps par l'intermédiaire de travaux sur le potentiel informationnel des jeux vidéo (Goria, 2016), qui s'inscrivent dans la filiation des réflexions initiées par Catherine Kellner sur les enjeux cognitifs du médium et son instrumentalisation communicationnelle. On peut aussi noter à partir de la seconde moitié des années 2010 l'ouverture de plusieurs chantiers de recherches doctorales. Un premier axe porte sur des travaux liés aux systèmes de valeurs, aux contenus idéologiques et aux imaginaires mobilisés dans les jeux vidéo pour faire œuvre de médiation ludique. La thèse de Rémi Cayatte (2016) met en relation le contenu des jeux de guerre *Call of duty* (2007 – 2011) à leur contexte de production. Développant des réflexions sur la dimension rhétorique des jeux vidéo, les travaux de Cayatte mettent en lumière la formalisation dans ces jeux d'une

vision positive de l'engagement militaire américain à l'étranger et l'adoption d'une doctrine de guerre préventive par les États-Unis au lendemain des attentats du 11 septembre 2001. L'interrogation sur le rôle du processus de production dans la formalisation de système de valeurs et visions du monde, notamment historiques, est aussi centrale dans les travaux de Julien Bazile, qui réalise sa thèse en co-tutelle avec l'université de Sherbrooke⁶, ceci dans un cadre pluridisciplinaire, relevant à la fois des SIC et de l'histoire. Julien Bazile s'intéresse à la façon dont l'industrie du jeu vidéo se saisit de l'expertise historique, l'instrumentalise ou s'appuie sur elle pour réaliser ses productions, en portant le point focal de réflexion sur la façon dont les sources historiographiques subissent un processus de « ludoformation » (Bazile, 2018), pour se traduire finalement dans les contenus. La question des dynamiques mémorielles dans les imaginaires véhiculés par les jeux vidéo est aussi l'objet de réflexions davantage ancrées dans une perspective d'anthropologie de la communication, à travers les travaux de Laurent Di Filippo (2016). En s'intéressant initialement à l'histoire de la réception des mythes nordiques, depuis les sources médiévales scandinaves jusqu'aux jeux contemporains, ses recherches analysent de quelle façon les productions contemporaines des industries culturelles et créatives font référence à des récits traditionnels passés pour construire des univers fictionnels et ludiques, ce travail renvoyant plus généralement aux processus de transmission culturelle qui incluent à la fois une part de transformation et une part d'oubli.

De façon transversale, ces différentes recherches posent la question des spécificités du médium vidéoludique en tant que forme d'expression, tout en interrogeant sur les types de contenus mobilisés, ce qui constitue une deuxième voie d'investigation structurant les travaux sur les jeux au CREM. Sur les particularités formelles des jeux vidéo, notamment sur le plan rhétorique et narratif, la thèse de Guillaume Grandjean aborde plus spécifiquement le rôle de l'exploration spatiale dans la transmission de valeurs et visions du monde par le jeu vidéo (voir notamment Grandjean, 2019). Elle approfondit en un sens les premières interrogations narratologiques s'étant posées sur l'objet, qui mettaient en évidence les formes spécifiques de « narration spatialisée » à l'œuvre dans le médium (Murray, 1997, Jenkins 2004). Notons aussi qu'une réflexion sur les propriétés ou similitudes du jeu vidéo avec d'autres formes ludiques a donné lieu à des travaux ayant abouti, suite à un colloque international, à la direction d'un numéro de la revue *sciences du jeu*. Celui-ci aborde les filiations, croisements et recompositions entre jeux traditionnels et jeux numériques (Buzy-Christmann, Di Filippo, Gorla, Thévenot, 2016). Sur le plan des contenus, on peut souligner que depuis le début des années 2000, plusieurs auteurs ont relevé la présence thématiques majoritaires (liées selon Gonzalo Frasca⁷ à la science-fiction, la fantasy) et de visions du monde empreintes de « masculinités militarisées » (voir Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003). Si les logiques de globalisation et les origines socio-économiques de cette industrie sont fréquemment mises en avant pour expliquer la présence de ce modèle dominant (Dyer-Witheford, De Peuter, 2009), la diversification des publics et la structuration au cours des années 2000 de nouveaux modèles de production et de distribution (liés entre autres à la diffusion en ligne et à une plus grande accessibilité des outils de développement) ont favorisé le développement d'autres types de contenus, alternatifs à ce modèle dominant. Le rôle du contexte de production socio-culturel sur la formalisation des contenus de jeux alternatifs est actuellement en cours d'étude au sein de la thèse de Jenguiz Kanaani, qui se réalise en co-tutelle avec l'université du Québec à Montréal⁸, ce qui permettra d'envisager une approche comparative entre deux territoires, la Lorraine et Montréal (Kanaani, 2019).

C'est aussi dans le cadre d'interrogations sur les propriétés du jeu vidéo en tant que forme d'expression qu'un pan de travaux liés à une optique de recherche-création a été ouvert, en formalisant la notion de « jeux expressifs ». Celle-ci visait à interroger la façon dont les jeux vidéo pouvaient aborder, avec leurs spécificités, des thématiques sensibles issues du réel, sans pour autant revêtir la dimension persuasive ou instrumentale des jeux sérieux. En d'autres termes, cette notion vise à qualifier les jeux qui proposent

⁶ Sous notre direction et celle de Jean-Pierre Le Glaunec, Professeur en histoire

⁷ Frasca, 2001

⁸ Sous notre direction et celle de Maude Bonenfant, Professeure au département de communication sociale et publique de l'UQAM.

de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en permettant de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. Développer des travaux sur le potentiel expressif des jeux vidéo répondait à des enjeux tant en termes de recherche fondamentale et de création. C'est dans cette double perspective que nous avons élaboré le concept de jeu expressif depuis 2010. En formalisant et approfondissant son cadre théorique jusqu'à aujourd'hui (Genvo, 2016, Barnabé, Bazile, Cayatte, Genvo, 2019), il s'agissait de trouver une notion pouvant servir de cadre analytique pour identifier et penser l'émergence de ce genre de jeu dans l'histoire des jeux vidéo. Mais conjointement, cette notion a aussi été approfondie par le développement de deux jeux qui lui donnent corps, *Keys of a gamespace* en 2011⁹, qui aborde la thématique de l'atteinte à l'enfance et de la mémoire, et *Lie in my heart* en 2019¹⁰, qui aborde de façon autobiographique les thèmes du suicide, de la maladie mentale, du rapport de l'enfance au décès et de la résilience. Comme l'indique Serge Bouchardon (2010), chercheur et concepteur, la capacité d'appréhender ensemble recherche et pratique d'auteur permet de concevoir et de réaliser des objets expérimentaux, afin de tester certains concepts. Le concept de jeux expressifs impose à ce titre plusieurs questionnements, tant sur le plan créatif que scientifique. Ceux-ci se trouvent au croisement des enjeux culturels et cognitifs ayant accompagné depuis leurs origines les recherches sur l'objets, tout en permettant d'approfondir de façon singulière les processus de ludicisation : comment faire considérer ces productions comme des « jeux » alors qu'elles vont à l'encontre des attentes habituelles liées aux jeux vidéo du fait de leurs sujets sensibles ? Le jeu, notamment dans l'industrie vidéoludique, est en effet davantage synonyme de « fun » et de divertissement dans nos sociétés contemporaines. Comment peuvent s'effectuer les évolutions des représentations sociales et connotations liées à l'idée de jeu ? Comment impliquer émotionnellement le joueur tout en l'amenant à s'interroger sur les contenus sensibles développés dans ces jeux ? Et quelle serait la part d'expressivité du joueur et de l'œuvre dans l'expérience ? De la même façon, quelles seraient les caractéristiques du jeu vidéo comme forme d'expression pour aborder ces thématiques ?

L'exploration de ces interrogations s'est inscrite dans la mise en œuvre d'un projet de recherche pluridisciplinaire avec le Laboratoire lorrain de recherche en informatique et ses applications (LORIA, UMR – 7503) en 2014-2015, ceci dans le cadre d'un appel Projet Exploratoire Premier Soutien (PEPS, financement CNRS). Le projet visait à la mise en œuvre de méthodes d'analyse, faisant ainsi écho aux interrogations sur la structuration des méthodologies de recherche qui se développaient alors dans le champ. Ce projet (2014 – 2015) a notamment abouti à la mise en œuvre d'une plateforme d'analyses vidéoludiques, l'*Expressive gamelab*. Située hors les murs de l'université de Lorraine au sein du Tiers-lieu de création messin Bliiida, cette plateforme offre de l'équipement (oculométrie, consoles de toutes générations et ordinateurs, dispositifs de captation et d'analyse des usages) et un lieu d'accueil pour les chercheurs du CREM (doctorants, chercheurs titulaires, contractuels), de même que pour les étudiants du département Information-communication menant des analyses de jeux vidéo. De la sorte, ce projet a à la fois eu des répercussions sur le plan pédagogique, scientifique et de valorisation auprès du tissu socio-économique.

Sur le plan de la valorisation, les équipements de la plateforme ont pu être mobilisés dans le cadre d'un projet de R&D intitulé *Goblinz story* et financé en 2019-2020 par la région Grand-Est en partenariat avec le studio de développement indépendant *Goblinz Studio*. L'entreprise *Goblinz Studio* est spécialisée dans un type de jeu particulier, stratégie au tour par tour, et développe actuellement des solutions logiciels facilitant leur développement. Au sein de ces solutions, *Goblinz Story* vise à faciliter la production d'environnements générés automatiquement qui puissent créer de façon cohérente des éléments narratifs, des événements et objectifs de jeu, des dialogues, ceci en lien avec le décor de jeu généré, tout en visant la production d'émotions précises chez le joueur. Une problématique forte de ce

⁹ Expressive Gamestudio. (2011) *Keys of a gamespace*. Le jeu est disponible gratuitement à cette adresse : <https://expressivegames.itch.io/keys-of-a-gamespace>

¹⁰ Expressive Gamestudio. (2019) *Lie in my heart*. Cogaming Rising. Le jeu est disponible sur la plateforme steam : https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/

type de conception est de conserver une forme de cohérence entre l'ensemble des éléments. De façon globale, cette problématique n'a pas encore reçu de réponse convaincante dans les productions de ce genre. L'objectif du projet de R&D était de définir des règles de *game design* et de *narrative design* afin de vérifier la cohérence des dialogues/éléments narratifs fournis permettant de mieux contrôler l'aléatoire et les émotions que l'on souhaite transmettre au joueur, ceci à partir d'un travail de veille et de synthèse issu du croisement de recherches en sciences du jeu, narratologie et sciences cognitives (voir le rapport du projet, Cayatte, 2020). Goblinz Story a permis conjointement de contribuer au programme du recherche du CREM intitulé « sociétés de la narration/narrations de la société »¹¹, qui se veut structurant pour les différentes équipes du laboratoire de 2018 à 2022.

L'existence de l'Expressive Gamelab a également permis d'envisager la création de contenus pédagogiques au sein de plusieurs formations, à travers notamment la création du parcours conception numérique et dispositifs ludiques en Licence Information – communication en septembre 2018 puis du parcours Conception de dispositif ludique (ouvert en septembre 2019) au sein du Master Information – Communication de l'UFR SHS-Metz. Cette initiative a également permis de prendre part à la structuration de différents réseaux, tout en ouvrant de nouvelles pistes pour la recherche doctorale. Cela s'est tout d'abord traduit par la mise en œuvre un séminaire international dédié à l'exploration des frontières du jeu vidéo, ce qui a abouti à une publication conjointe avec l'université de Montréal (Genvo, Therrien, 2016). Cette publication aura permis entre autres de diffuser, préciser et ouvrir de nouvelles perspectives sur la notion de jeux expressifs (Trépanier-Jobin, 2016). Ces réflexions sur les dimensions expressives du médium se développent à présent au sein de la thèse en cours d'Esteban Giner, notamment à travers la mise en tension du concept de jeu expressif avec celui de jeu persuasif (voir notamment Giner, 2019). La notion de jeux expressifs trouve aussi actuellement un développement au sein d'un ouvrage collectif hispanophone qui lui sera consacré, interrogeant les enjeux sociétaux des jeux vidéo (Moreno Cantano, Venegas Ramos, 2021).

Mais l'inauguration d'un « gamelab » aura aussi permis au CREM de prendre part à l'élaboration du réseau des laboratoires francophones sur le jeu, qui est un réseau en émergence proposant de regrouper l'ensemble des acteurs académiques francophones œuvrant à la constitution d'équipes, de groupes de recherche ou laboratoires sur les jeux vidéo. Une initiative s'inscrivant dans la prolongation de cette participation est la mise en œuvre d'une collection dédiée au jeu aux Presses Universitaires de Liège (en lien avec le Liège Gamelab), le CREM étant partie prenante de la direction du comité éditorial.

Comme on peut le constater, les initiatives menées au cours des années 2010 correspondent effectivement à cette « seconde phase » des *Game Studies* identifiée par Perron et Wolf amenant à développer et préciser l'étendue du champ, ses outils théoriques et méthodologiques, tout en étant aussi traversée par la question de l'organisation des connaissances dans une approche disciplinaire cohérente. Ce dernier point constitue certainement encore un défi, comme le montrent les interrogations qui ont émergé sur la dénomination du champ et sur l'adoption d'approches appropriées permettant de rendre compte de la complexité des phénomènes ludiques, notamment quant aux interactions qui s'effectuent entre leurs différentes dimensions. A ce titre, si l'étude du jeu nécessite comme le soulignait Jacques Henriot une prise en compte pluridisciplinaire, ce dont témoigne la dénomination de « sciences du jeu », la mise en œuvre d'une approche cohérente et d'un dialogue fructueux entre les disciplines pose selon nous encore question, qu'il s'agisse de s'inscrire dans une perspective relevant des « *studies* » ou des « sciences du jeu ». Comme l'indique Patrick Charaudeau (2010), l'interdisciplinarité « consiste à établir de véritables connexions entre concepts, outils d'analyse et modes d'interprétation de différentes disciplines. Il ne suffit pas d'ajouter des disciplines sur un même objet d'analyse ; il faut faire se confronter diverses compétences disciplinaires afin de rendre plus pertinents ces concepts et outils d'analyse ». C'était notamment la réflexion que portait Frans Mäyrä quant à l'étude de la dimension

¹¹ Pour davantage de détails sur ce programme, voir notamment ce lien : <https://crem.univ-lorraine.fr/journee-de-lancement-du-programme-narrations-de-la-societe-societes-de-la-narration-2018-2022>

interdisciplinaire des *Game Studies*, dont la conclusion se voulait à la fois « mitigée et ambiguë ». Tout en reconnaissant les apports d'un dialogue entre les disciplines, son constat relevait qu'il était alors tout de même nécessaire de penser une forme de disciplinarité au sein des *Game Studies* : « S'il n'y a pas de discipline au cœur des *Game Studies*, l'on sera toujours incertain de savoir quel genre de dialogue interdisciplinaire peut être impliqué. L'interdisciplinarité académique a été comparée à la figure d'une toile, d'un réseau, ou d'un archipel [...]. Néanmoins, une toile nécessite certains types de points en tant que nœuds, ou elle deviendra rapidement si lâche que cela apparaîtra aisément à la fois immatériel et insignifiant »¹² (Mäyrä, 2009 : 327 – 328).

Ouverture des possibles : pour une approche renouvelée de la ludologie

Selon nous, l'une des pistes possibles pour répondre à cette nécessité d'ancrage est de mettre en œuvre une forme d'« interdisciplinarité focalisée » (Genvo, 2013), pour reprendre une expression de Charaudeau (2010). La perspective adoptée au CREM depuis le début des années 2000 pour penser les phénomènes ludiques a été d'élaborer une complémentarité d'approches pouvant emprunter des concepts à des traditions disciplinaires différentes (philosophie, anthropologie, sociologie, sémiotique, psychanalyse, histoire). Cette mise en relation a été centrée dans un corps disciplinaire, dans un certain cadre de pertinence qui a permis cette confrontation et au sein duquel les concepts d'autres disciplines ont été discutés afin de les redéfinir pour notre propre procédure d'analyse. Ce cadre – qui permet selon Charaudeau aux analyses d'être discutées – est celui des sciences de l'information et de la communication. Pour le dire autrement, il s'agissait de fonder notre réflexion et nos problématisations sur une prémisse, sur un socle commun et sur lequel la complémentarité de nos approches s'est élaborée : faire jouer autrui à un jeu est un fait de communication.

Organiser des connaissances dans une approche disciplinaire cohérente pose néanmoins pour nous un autre défi dans le cas *Game Studies* ou *sciences du jeu*, auquel l'approche d'interdisciplinarité focalisée ne peut répondre complètement si elle se pense dans la limite de ces cadres. En effet, ces champs se pensent précisément au regard d'un objet dont on a vu que les contours, représentations, connotations étaient mouvants, relatifs aux époques et aux cultures, voire à la langue qui permet de les désigner. Comment dès lors préciser l'étendu de ce champ de façon cohérente, alors que cette « chose nommée jeu », pour reprendre une expression d'Henriot, ne cesse de se transformer et de se porter sur des réalités de plus en plus diversifiées (comme le montrent les débats ayant émergées sur la gamification ou sur les jeux sérieux pour savoir ce qui fait et/ou ce qui est jeu). En ce sens, faire des *Game Studies* ne renvoie pas aux mêmes objets que les *Play Studies*, qui ne correspondent pas non plus tout à fait à des études ou des sciences sur le « jeu ». L'une des réponses apportées par Henriot a été de chercher à comprendre le sens de ce terme à travers l'usage que l'on en fait : « Je n'ai pas voulu expliquer ma propre conception, dire ce que j'entendais moi-même par jouer mais rassembler et chercher à interpréter les diverses manières dont on parlait de cette chose étrange qu'est le jeu » (Henriot, 2013).

Cette difficulté du relativisme de la notion de jeu a par ailleurs bien été identifiée et prise en considération dans l'approche communicationnelle du groupe de recherche Homoludens, qui s'inscrit dans une perspective anthropologique proche de celle développée par Henriot, en partant de l'objet « jeu » comme production discursive : « cette approche communicationnelle des études du jeu postule la construction de la réalité par la communication entre individus ou groupes d'individus. Une expérience commune est donc définie par l'intersubjectivité, soit la mise en commun d'informations sur lesquelles un certain consensus existe. [...] Le sens de l'objet communicationnel "jeu" n'est jamais fixe et doit se comprendre dans son devenir discursif » (Bonenfant, Trépanier-Jobin, Lafrance St-Martin, 2020). Cette approche s'accorde finalement bien avec un ancrage lié à une optique de « *studies* ». Comme le montre Hervé Glevarec en pointant la différence entre les approches disciplinaires

¹² Notre traduction de l'anglais

(notamment sociologiques) et les approches relevant des *cultural studies*, la « différence théorique recouvre le point de vue *explicatif* de la première et le point de vue *interprétatif* de la seconde. Les premières rapportent les pratiques sociales et symboliques à des variables qui les expliquent, les secondes les rapportent au sens signifié ou vécu [...]. Là où les tenants des *cultural studies* déconstruisent, les sociologues français *construisent* – ou plutôt une partie d’entre eux » (Glevarec, 2014).

Il nous semble cependant que les recherches sur les jeux vidéo laissent aussi entrevoir la possibilité de fonder une approche qui s’orienterait davantage vers un point de vue explicatif, disciplinaire, qui est une des composantes de mise en cohérence des recherches qu’énonce Mäyrä. Cette autre voie n’a que peu été approfondie, précisément du fait de l’émergence et l’institutionnalisation des « *Game Studies* ». L’un des enjeux à venir des recherches sur les jeux vidéo serait de se détacher d’une épistémologie construite à partir d’un objet, le jeu/les « *games* »/le *play*, en organisant les connaissances acquises en une approche disciplinaire dont l’analyse pourrait se porter sur d’autres objets qui ne relèvent pas nécessairement des phénomènes ludiques ou dont le caractère de jeu ne fait pas/plus consensus. Nos recherches sur les jeux expressifs ont montré la dimension très variable des représentations de ce qui peut ou non relever du jeu et plaident en faveur de la prise en considération d’objets frontières faisant peu consensus en tant que jeu (voir Genvo, 2016, Consalvo, Paul, 2019). Cela permettrait aussi de faire entrer dans la réflexion des phénomènes qui ne sont plus reconnus comme des jeux du fait de processus de « déludicisation » (Potier, 2018).

En d’autres termes, il faut pouvoir aussi entrevoir la possibilité de réactualiser le projet d’une nouvelle forme de « ludologie » dont l’analyse pourrait se porter sur d’autres phénomènes que les jeux, mais en étant initiée à partir de cadres et concepts forgés sur l’analyse de ceux-ci. Si la notion de ludologie a été investie par les *Game Studies* au début des années 2000 dans une optique de légitimation du champ, notamment lorsqu’il s’agissait de trouver une alternative au cadre narratologique qui prévalait alors, les fondements épistémologiques qui ont été posés peuvent selon nous tout à fait être redéfinis, afin de dépasser les critiques (justifiées) émises alors à l’égard de ce projet. Loin d’être évacuée à la suite des premiers débats ayant eu lieu au début des années 2000, la corrélation entre phénomènes ludiques et narratifs constitue d’ailleurs à présent un terreau particulièrement fécond pour faire naître de nouvelles perspectives de recherche au sein des études vidéoludiques et narratologiques, les deux domaines étant à présent inévitablement imbriqués lorsque l’on considère les formes de production fictionnelle contemporaines (au sein du CREM, ces questions ont notamment donné lieu à la rédaction d’un numéro de la revue *Sciences du jeu* intitulé « Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo », Genvo, 2018).

Rappelons qu’originellement Gonzalo Frasca définit la ludologie comme une discipline qui étudie les jeux [*games*] en général, et les jeux vidéo [*video games*] en particulier (ce qui ne particularise que peu l’approche à l’égard des *Game Studies*), ceci au sein d’un article intitulé « *Simulation versus narrative* » (2003). Frasca envisage en premier lieu la ludologie comme discipline « formaliste » qui doit s’écarter du paradigme narratif prévalant à ce moment dans les études sur les jeux vidéo et qui « doit se concentrer sur la compréhension de la structure et des éléments [d’un jeu] – particulièrement ses règles – de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux » (Frasca, 2003 : 222)¹³. Il est important de relever dans cette citation que selon Frasca le projet d’une approche ludologique est avant tout de considérer les jeux en tant que structure. Il emploie à ce titre le terme *game* et non *play* pour définir l’objet de cette approche. Notons que cette orientation est celle qui prévaut généralement dans la littérature anglophone. En 2009, Jesper Juul revient sur la définition de Frasca en soulignant que la ludologie peut être comprise comme une étude des jeux (« *study of games* ») qui n’accepte pas d’être une sous-catégorie d’un autre domaine. À ce titre, si Juul souligne que l’opposition entre ludologie et narratologie s’est adoucie au fur et à mesure des années, le point important selon lui

¹³ Notre traduction.

est que cela a permis la constitution d'un champ structuré autour des études des jeux vidéo (« *video Game Studies* »). La prédominance d'une approche structuraliste des phénomènes ludiques dans ce champ n'est cependant pas questionnée (celle-ci étant favorisée par la dénomination même du champ, le terme *game* mettant l'accent sur la dimension structurelle des phénomènes ludiques). Pour autant, Frasca soulignait déjà dans son article que ce type d'approche ne devait être considéré que comme un premier temps dans l'émergence de cette discipline : « certainement, les approches formalistes sont limitées – et les ludologues devraient toujours garder cela à l'esprit – mais elles sont probablement la façon la plus simple de découvrir les différences structurelles entre narrations et jeux [*games*]. Je vois personnellement cette approche structuraliste comme un premier pas nécessaire aux études des jeux vidéo » (Frasca, 2003 : 222). En somme, la ludologie n'a jamais été véritablement pensée dans une perspective disciplinaire mais davantage au sein du cadre des *Game Studies*, ne permettant pas de se détacher de son objet ou de l'étude des phénomènes étant reconnus d'une façon ou d'une autre comme un jeu.

Une approche renouvelée de la ludologie a déjà donné lieu à des premiers travaux au sein du CREM, à travers la thèse de Boris Solinski (2015). Comme l'indique Solinski, « approcher le jeu tel qu'il se dit, depuis l'implicite de la mythologie à l'explicite de la littérature ou de la pensée épistémique du jeu, c'est mettre l'accent sur les valeurs qu'il véhicule et par lesquelles on le reconnaît, puisque le jeu n'est pas une forme mais une modalisation : "ce qui pour nous est en train de se passer " (E. Goffman). A partir des fonctions du jeu, il est possible d'organiser le discours du ludique et de dépasser ainsi le simple champ d'étude pour mettre en place un cadre de compréhension ludologique ». En somme, pour reprendre les termes d'Hervé Glevarec, il s'agit bien de s'inscrire dans une perspective disciplinaire en faisant du jeu un cadre explicatif pour penser le réel, sans pour autant se restreindre à un champ d'étude. Réduire les jeux à un champ défini c'est courir le risque d'en essentialiser certains aspects en ne considérant que ce qui est qualifié comme jeu dans un ici et un maintenant ou en refusant de voir dans d'autres champs des jeux potentiels, en devenir possible ou en oubli. Selon nous, interroger de façon ludologique un phénomène, c'est par exemple s'interroger sur sa part de jeu potentiel, de « jouabilité » (Henriot, 1989, Genvo, 2013). Afin de développer notre dernier projet de recherche-crédation *Lie in my heart* (2019), nous avons par exemple interrogé de façon exploratoire la part de jeu dans certaines œuvres artistiques cinématographiques et musicales, mais aussi dans certains événements du réel, en envisageant l'exploration de possibles offerts par des événements passés, ceci dans une perspective proche de celle offerte par l'histoire contre-factuelle (pour davantage de détails sur cette démarche, voir Genvo, 2019a, Genvo, 2019b). Cette approche consistant à interroger la part de jeu dans l'art rejoint en partie celle qu'a développé Bernard Perron dans le cadre des études cinématographiques, en proposant une approche ludique du cinéma de fiction (2002). Actuellement au CREM, cette interrogation ludologique est également présente dans les travaux de Julien Bazile, qui vise à comprendre comment les concepteurs de jeux vidéo s'approprient le potentiel ludique de sources historiographiques, ceci afin de les « ludiformer » en jeux vidéo (2018).

Cette possibilité de mobiliser des savoirs issus du jeu comme socle d'une approche scientifique, dont les fondations sont encore à construire, réside en grande partie sur l'acceptation et la reconnaissance de la valeur heuristique du jeu comme modalité singulière de rapport au monde. C'est certainement l'un des enjeux majeurs des recherches passées, présentes et à venir sur le jeu, dont témoignent, au-delà des perspectives disciplinaires, nombre de publications d'auteurs étant aujourd'hui considérés comme des classiques des études sur le jeu, de Huizinga (1938) à Winnicott (1971) en passant par Henriot (1989).

En définitive, le présent texte et les travaux qu'il mentionne sont en premier lieu une invitation à se saisir de ces enjeux et à s'en jouer. Ou pour reprendre une injonction vidéoludique consacrée, *press start to continue*.

Bibliographie

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies. Year One. *Gamestudies*, 1(1). En ligne : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. Consulté le 10 juillet 2020.

Barboza, P., Weissberg, J.-L. (dirs) (2006). *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*. Éd. L'Harmattan.

Barnabé, F., Bazile, J., Cayatte, R., & Genvo, S. (2019). Entretien avec Sébastien Genvo : Le jeu comme espace d'expression. *Emulations - Revue de sciences sociales*, 30. En ligne : <https://doi.org/10.14428/emulations.030.08>. Consulté le 10 juillet 2020.

Bazile, J. (2018). Ludoforner Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu. *Sciences du jeu*, 9. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/996>. Consulté le 10 juillet 2020.

Blanchet, A., Montagnon, G., 2020. *Une histoire du jeu vidéo en France (1960 - 1991)*. Pix'n'love Editions.

Bogost, I. (2010). *Persuasive games : The expressive power of videogames*. Mit Press.

Bogost, I. (2011). Gamification is bullshit : My position statement at the Wharton Gamification Symposium. *Ian Bogost Blog*. En ligne : http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/. Consulté le 10 juillet 2020.

Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/286>. Consulté le 10 juillet 2020.

Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G., & Lafrance St-Martin, L. I. (2020). L'approche communicationnelle en études du jeu : Un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 77-102. En ligne : <https://journals.openedition.org/communiquer/5182>. consulté le 10 juillet 2020.

Bouchardon, S. (2010), Ludicité et lucidité dans Les 12 travaux de l'internaute. In Maza, M., Saemmer, A. (Dirs). *E-Formes 2*, Publications de l'université de Saint-Etienne.

Brody, A., & Brougère, G. (2013). Présentation. *Sciences du jeu*, 1. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/200>. Consulté le 10 juillet 2020.

Brougère, G (1995), *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.

Brougère, G. (2013). Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse. *Sciences du jeu*, 1. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/195>. Consulté le 10 juillet 2020.

Brougère, G., & Perron, B. (2013). Éditorial. Pour une « French Touch » des études sur le jeu. *Sciences du jeu*, 1. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/197>. Consulté le 10 juillet 2020.

Bruno, P. (1993). *Les jeux vidéo*, Syros.

Buzy-Christmann, D., Di Filippo, L., Gorla, S., Thévenot, P. (2016). Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques, *Sciences du jeu*, 5. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/547>. Consulté le 10 juillet 2020.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.

Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : La guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine. En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01492929>. Consulté le 10 juillet 2020.

Cayatte, R. (2020). *Projet Goblinz Story. Rapport d'activité*. En ligne : <http://www.expressivegame.com>. Consulté le 10 juillet 2020.

Charaudeau, P. (2010). Pour une interdisciplinarité « focalisée » dans les sciences humaines et sociales. *Questions de communication*, 17, 195–222.

Consalvo, M., & Paul, C. A. (2019). *Real Games : What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*. MIT Press.

Craipeau, S., Genvo, S., & Simonnot, B. (dirs) (2010). *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*. Presses Universitaires de Nancy.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2014). Du game design au gamefulness : Définir la gamification. *Sciences du jeu*, 2. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/287>. Consulté le 10 juillet 2020.

Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire : Global capitalism and video games*. U. of Minnesota Press.

Filippo, L. D. (2016). *Du mythe au jeu : Approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01492870>. Consulté le 10 juillet 2020.

Fagot, V. (2020). Coronavirus : portée par le confinement, l'industrie du jeu vidéo en pleine euphorie. *Le Monde*, 14 avril. En ligne : https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/04/14/covid-19-portee-par-le-confinement-l-industrie-du-jeu-video-en-pleine-euphorie_6036576_3234.html. Consulté le 10 juillet 2020.

Fichez, E., Noyer, J. (dirs) (2001). *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3.

Flichy, P. (1983). Editorial. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 1-2. En ligne : https://www.persee.fr/issue/reso_0751-7971_1983_num_1_1. Consulté le 10 juillet 2020.

Flichy, P. (1994). Présentation. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 5-5. En ligne : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2734. Consulté le 10 juillet 2020.

Frasca, G. (2001). Grandmothers are cooler than Trolls. *Gamestudies*, 1. En ligne : <http://gamestudies.org/0101/frasca/>. Consulté le 10 juillet 2020.

Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. In M.J.P. Wolf, B. Perron (Eds). *The video game theory reader*. Routledge, 221 - 236.

Genvo, S. (2003). *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Éd. L'Harmattan.

Genvo, S. (dir) (2006a). *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*. Editions L'Harmattan.

Genvo, S. (2006b). *Le game design de jeux vidéo : Une approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz.

Genvo, S. (2008). Réflexions ludologiques. *MédiaMorphoses*, 22. En ligne : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28251/2007_19_95.pdf?sequence=1. Consulté le 10 juillet 2020

Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Éd. L'Harmattan.

Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine. En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02169832>. Consulté le 10 juillet 2020.

Genvo, S. (2016). Defining and Designing Expressive Games : The Case of Keys of a Gamespace. *Kinephanos Journal of Media Studies and Popular Culture, Special Issue: Exploring Frontiers of Digital Gaming: Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, 90–106. En ligne : https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Genvo.pdf. Consulté le 10 juillet 2020.

Genvo, S. (2018). Présentation, *Sciences du jeu*, 9. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/896>. Consulté le 10 juillet 2020.

Genvo, S. (2019a). Explorer le potentiel expressif du jeu vidéo par l'autobiographie : l'exemple de Lie in my heart. *Pixel Life Stories*. En ligne : <https://www.pixellifestoriesgallery.com/theorie-critique-art-videoludique/2019/10/3/jeux-biographiques-et-expressifs-lexemple-de-lie-in-my-heart>. Consulté le 10 juillet 2020.

Genvo, S. (2019b). De l'art au game design : Lie in my heart, devlog #4. *Chaîne youtube Théories des jeux vidéo*. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=_t3pJi54jjo. Consulté le 10 juillet 2020.

Genvo, S., & Therrien, C. (2016). Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games. In *Kinephanos-Journal of media studies and popular culture/Revue d'études des médias et de culture populaire*. En ligne : <https://www.kinephanos.ca/2016/exploring-the-frontiers-of-digital-gaming/>. Consulté le 10 juillet 2020.

Giner, E. (2019). Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo. *Emulations-Revue de sciences sociales*, 30, 93–110. En ligne : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner>. Consulté le 10 juillet 2020.

Glevarac, H. (2014). Les cultural studies sont-elles des paradigmes? Communauté paradigmatique et épistémologique avec la sociologie. *Questions de communication*, 25, 187–195.

Goria, S. (2016). Les visualisations de données inspirées par le jeu et la conception par disengagement. *Les cahiers du numérique*, 12(4), 39-64.

Grandjean, G. (2019). Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques. *Emulations - Revue de sciences sociales*, 30, 33-48. En ligne : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/grandjean>. Consulté le 10 juillet 2020.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. José Corti Editions.

Henriot, J. (2013). Il y a trente ans... *Sciences du jeu*, 1. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/213>. Consulté le 10 juillet 2020.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* (1952 Edition Française). Paris, Gallimard.

Jacquinet, G. (dir) (2001). Qui a encore peur des jeux vidéo ?, *Médiamorphoses*, 3, 19-103.

Jenkins, H. (2004), Game design as narrative architecture. In Harrington, P., Frup – Waldrop N. (Eds). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press. En ligne : <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>. Consulté le 10 juillet 2020.

Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Gamestudies*, 1(1). En ligne : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Consulté le 10 juillet 2020.

Juul, J. (2009). Ludology. In Perron, B., Wolf, M.J.P (Eds). *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 362 – 364.

Kanaani, J. (2019). Penser les spécificités de la production de jeux vidéo indépendants sur des territoires particuliers par la comparaison interculturelle. *Colloque Méthodes et outils de recherche en SHS*, Nancy.

Kellner, C. (2000). *La médiation par le cédérom" ludo-éducatif" : Approche communicationnelle*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz.

Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.

Lavigne, M. (2020). *Les instrumentalisation du jeu numérique. Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distrayantes*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Limoges.

Mäyrä, F. (2009). Getting into the game : Doing multidisciplinary game studies. In M.J.P. Wolf, B. Perron (Eds). *The video game theory reader*, Routledge, 313–329.

Moreno Cantano, A.C., Venegas Ramos, A. (Eds) (2021). *Expressive Games: la sociedad ante el reto de la modernidad*, Anaitgames. A paraître.

Murray, J.H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press.

- Natkin, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle*. Paris, Vuibert Éd.
- Perraton, C., Fusaro, M., & Bonenfant, M. (2000). *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*. Les Presses de l'Université de Montréal.
- Perron, B. (2002). L'approche ludique du cinéma de fiction : Un jeu à motif mixte. *Compar(a)ison*, 2, 69–88.
- Perron, B., & Wolf, M. J. (2009). *The video game theory reader 2*. Routledge.
- Potier, V. (2018). L'enseignement pris à partie : Étude d'un phénomène de déludicisation. *Travailler*, 1, 33–55.
- Schmoll, P. (2010). Jeux sans fin et société ludique. In Craipeau, S., Genvo, S., & Simonnot, B. (dirs). *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*. Presses universitaires de Nancy, 27–42.
- Solinski, B. (2015). *Ludologie : Jeu, discours, complexité*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine. En ligne : <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01751890>. Consulté le 10 juillet 2020.
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game studies*, 11(3), 209. En ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Consulté le 10 juillet 2020.
- Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*. Paris, Presses universitaires de France.
- Trépanier-Jobin, G., Savoie M. (Dir) (2021). Le jeu: remède ou échappatoire en temps de pandémie ?, *Kinephanos*. A paraître
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. La découverte.
- Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos, April Special Issue*, p107–128. En ligne : https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Tre%CC%81panier-Jobin-2.pdf. Consulté le 10 juillet 2020.
- Warnier, J. P. (2004). *La mondialisation de la culture*. La Découverte.
- Winnicott, D.W. (1971). *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard.

Wolf, M.J.P. (Ed) (2015). *Video Games Around the World*. MIT Press.

Wolf, M.J.P, Perron, B. (2003). Introduction. In M.J.P. Wolf, B. Perron (Eds). *The video game theory reader*, Routledge, 1 - 24.

Zabban, V. (2012). Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137-176.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design : Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.