



HAL
open science

Images, travail et jeux vidéo - Introduction

Fanny Lignon, Herilalaina Rakoto-Raharimanana

► **To cite this version:**

Fanny Lignon, Herilalaina Rakoto-Raharimanana. Images, travail et jeux vidéo - Introduction. Images du travail, travail des images, 2024, 16, 10.4000/itti.5101 . hal-04455947

HAL Id: hal-04455947

<https://hal.science/hal-04455947>

Submitted on 14 Feb 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Images du travail, travail des images

16 | 2024

Images, travail et jeux vidéo

Introduction

Introduction

FANNY LIGNON ET HERILALAINA RAKOTO-RAHARIMANANA

<https://doi.org/10.4000/itti.5101>

Texte intégral

1 L'histoire des jeux vidéo est déjà ancienne. Leur date officielle de naissance fait encore l'objet de discussions, mais nous retiendrons ici le 29 novembre 1972, jour de l'installation, par Ted Dabney et Nolan Bushnel, de leur borne d'Arcade *Pong* dans un bar californien fréquenté par des étudiants. La rencontre entre ce dispositif ludique et son public, doublée de l'exploitation commerciale (à succès) de ce même dispositif, fait de cet événement un moment fondateur et marque, comme l'écrit Alexis Blanchet, « les débuts d'un secteur industriel et d'une pratique culturelle » (Blanchet, 2010, p. 40). cinquante ans plus tard, de progrès techniques en innovations ludiques, de moments de passages à vide en périodes d'embellie, les jeux vidéo font plus que jamais partie intégrante du paysage culturel et créatif mondial. Une récente étude, conduite à la demande du ministère de l'Économie, des finances et de la relance (2021), souligne le dynamisme du secteur pour la France qui, avec 11 900 emplois, 575 studios, éditeurs et distributeurs et des formations réputées, est le troisième pays producteur européen de jeux vidéo. Une autre, plus récente encore (2023), publiée par le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), établit que 72 % des Français (93 % des enfants et 69 % des adultes) jouent aux jeux vidéo au moins occasionnellement et que l'âge moyen de l'ensemble des joueurs se situe aux alentours de quarante ans.

2 La recherche francophone sur les jeux vidéo est née à la fin du ^{xx}e siècle. Après des débuts timides en Belgique, en France, au Québec et en Suisse, elle est aujourd'hui en plein essor. La structuration du champ est protéiforme. Des laboratoires dédiés existent qui travaillent sur cet objet ; des chercheurs rattachés à des équipes généralistes l'étudiant, en petits groupes ou de façon indépendante, certains s'y consacrant



pleinement, d'autres n'abordant le sujet qu'occasionnellement. Une autre des caractéristiques saillantes de la recherche vidéoludique est qu'elle s'est d'emblée constituée au sein d'une pluralité de disciplines et qu'elle continue de se développer ainsi. Si l'on prend l'exemple de la France, les premiers chercheurs qui se sont lancés dans l'aventure étaient – nous nous référons ici au découpage disciplinaire du CNU (Conseil national des universités) – rattachés aux études cinématographiques et audiovisuelles, aux sciences de l'information et de la communication, aux lettres, à la sociologie. D'autres disciplines, plus tard, notamment l'histoire, la géographie, les sciences de l'éducation et de la formation, s'y sont également intéressées. Au-delà des querelles, fondatrices mais aujourd'hui dépassées, entre ludologues et narratologues, les recherches sur les jeux vidéo s'épanouissent dans la pluridisciplinarité – celle-ci étant entendue comme l'étude simultanée d'un objet par plusieurs disciplines – voire dans l'interdisciplinarité, celle-ci étant entendue comme le recours à un éventail d'outils utilisés conjointement pour interroger une de leurs caractéristiques. Dès lors, et en raison aussi de la dimension audiovisuelle des jeux vidéo et de l'organisation de leur système de production, il était essentiel que la revue *Images du travail, travail des images* leur consacre un numéro.

- 3 Les civilisations occidentales opposent traditionnellement le jeu à l'étude, le plaisir à l'effort, le loisir au travail même si le sérieux du jeu n'est pas forcément nié (Huizinga, 1988 ; Caillois, 1967). Les articles ici réunis interrogent les jeux vidéo dont l'objectif est de divertir ; ils questionnent les représentations, les pratiques ludiques, les modalités de production, la complexité des relations entre sphère du travail et sphère du loisir.

Des frontières floues

- 4 Peut-on travailler en passant son temps (passe-temps) dans les jeux ? Les jeux ne sont-ils qu'une activité de loisir ? Passe-temps, occupation ou jeu, le loisir donne une impression de détachement, de plaisir et de choix. Se référant à Joffre Dumazedier (1966), Jean Fourastié (1970, p. 12) esquisse une définition : « (...) le loisir est une activité libre, que chacun peut faire ou ne pas faire, et choisir parmi un grand nombre de possibilités ». Cette définition affirme la prégnance du libre choix dans la mise en œuvre d'un loisir.
- 5 Comme nous le rappelle Marie-Françoise Lanfant (1972, p. 207), « dans le langage sociologique comme dans la langue courante, le mot loisir désigne des ordres de faits différents :

- Cadre temporel : interruption ou suspension d'activité, ralentissement du travail.
- Activité ou ensemble d'activités : occupation de toute nature.
- Attitudes, dispositions personnelles, conduites individuelles ou collectives à l'égard du temps ou de l'action ».

- 6 Et Dumazedier et Ripert (1966, p. 9) précisent que « le loisir a des rapports manifestes ou cachés avec le travail ». Cette remarque pose la question de la frontière entre le loisir et le travail mais elle nous mène également vers les notions de plaisir et d'effort. Concernant les jeux vidéo, cette frontière est floue. L'article de Thomas Morisset dans ce numéro invite à réfléchir sur la culture ludique et montre qu'autour de la notion d'effort, il y a une proximité entre le monde artisanal des savoir-faire techniques et le monde du jeu. Aussi, la fécondité des jeux vidéo est de cultiver la sensibilité à l'effort et à la technique en général, comme parts essentielles de notre « pouvoir d'agir ». Sur ce plan strictement sensible, le jeu n'est pas l'opposé du travail.



En outre, comme l'indique le texte rédigé par Jessica Soler-Bénonie, le travail (des joueuses et des joueurs) peut être formel ou informel. L'autrice propose une analyse conjointe du travail informel, des rapports de genre et des jeux vidéo.

- 7 Dans ce numéro d'ITTI, les conditions de travail dans le secteur des jeux vidéo sont abordées dans certaines contributions. Alexis Blanchet, dans le Grand entretien qu'il nous a accordé, évoque le « métier-passion » qui peut être très destructeur. Ces conditions de travail insatisfaisantes apparaissent aussi dans l'article de Gabrielle Trépanier-Jobin et Élodie Simard portant sur la diversité, l'équité et l'inclusion (DEI) dans l'industrie du jeu vidéo québécoise.
- 8 Les réflexions proposées dans ce numéro incitent donc à penser à la redéfinition même de la notion de travail à l'aune des activités et des contextes dans lesquels s'immiscent les jeux vidéo.

Quelles représentations du travail ?

- 9 Étonnamment, peu de propositions ont été reçues par la revue abordant la question des représentations du travail en images et en sons. On ne compte plus pourtant les jeux qui permettent au joueur d'exercer virtuellement, et pour s'amuser, des professions diverses, plus ou moins réalistes (soldats de métier, sportifs professionnels, enquêteurs, cuisiniers, fermiers, criminels, chasseurs de fantômes, dresseurs de Pokémon...). Si le métier n'est souvent qu'un élément de caractérisation du protagoniste qui reste peu exploité – a-t-on jamais vu Mario, du temps où il était plombier, réparer le moindre tuyau ? – son exercice est parfois véritablement mis en jeu, ponctuellement ou durablement. C'est le cas notamment dans de nombreux jeux de gestion et de simulation. Prenons l'exemple des *Sims* (Electronic Arts, 2000-2018). Dans cette série de jeux, censés simuler la vie, le joueur doit choisir, lorsque ses personnages atteignent l'âge adulte, la carrière dans laquelle ils vont s'engager. Les possibles sont limités – une dizaine de carrières – et le travailleur débutant commence obligatoirement en bas de l'échelle, quelles que soient les compétences qu'il a pu acquérir préalablement. Par la suite, si le joueur souhaite que son Sim monte en grade et gagne davantage de Simflouz, il devra le faire étudier et œuvrer pour qu'il soit apprécié par sa hiérarchie. Jusqu'à récemment, lorsqu'un Sim partait au travail, il disparaissait purement et simplement de l'écran du joueur pour réapparaître quelque temps plus tard. Ce n'est qu'en 2015 qu'un « pack d'extension¹ » est paru permettant enfin d'accompagner ses personnages sur leur lieu de travail. Quatre carrières seulement y sont proposées : détective, médecin, scientifique et commerçant. À ce stade, il apparaît évident que tout ce qui est représenté fait sens idéologiquement et doit être interrogé, comme aussi tout ce qui n'est pas montré. Pourquoi, par exemple, la profession de scientifique ne figure-t-elle pas sur la jaquette du jeu ?

Les Sims 4 : au travail





Jaquette du disque additionnel

© Electronic Arts

10 Il faut aussi bien sûr se poser la question en termes de *gameplay* et d'expérience ludique, comme le fait Alexis Blanchet dans le Grand entretien qu'il nous a accordé lorsqu'il rappelle que certains jeux reposent sur un principe de répétition des tâches ou alertent sur les accidents potentiellement liés au travail. Le temps limité accordé parfois pour effectuer certaines actions, l'urgence, le flux ininterrompu des objectifs qu'il faut atteindre, les missions qu'il faut accomplir sous peine souvent d'être éjecté du jeu peuvent également être compris de cette façon. Sans parler des gestes que le joueur effectue en manipulant manettes et boutons, de l'ergonomie des postes de jeu qui ressemblent parfois à s'y méprendre à des postes de travail.

11 S'il faut distinguer, comme l'écrit Mathieu Tricot (2011, 211-236), la « politique des images » de « la politique de l'algorithme », il ne faut jamais perdre de vue que c'est leur alliance qui permet le jeu. Or, la recherche actuelle, qui est encore jeune, a tendance, à

quelques exceptions près, à se focaliser sur ce qui différencie les jeux vidéo des autres médias d'audiovision, oubliant parfois de prendre en compte le fait que les jeux communiquent par l'intermédiaire d'images et de sons. Les articles que Lise Cottet et Laura Goudet ont rédigés pour ce numéro d'ITTI viennent heureusement contribuer à penser cette surface qui est tout sauf superficielle. Le premier interroge les personnages stéréotypés, les conditions dans lesquelles ils sont créés et les difficultés rencontrées pour les faire évoluer vers davantage de variété et d'inclusivité. Le second analyse les représentations des travailleur·euse·s du sexe dans les jeux vidéo et les rapports de pouvoir qui se cachent derrière les apparences.

Quel genre de problématique ?

12 Dans l'appel à articles de ce numéro, il est indiqué que « les jeux vidéo seront abordés en tant qu'ils véhiculent des représentations idéologiques, culturelles, textuelles et audiovisuelles du travail et en tant qu'ils sont un secteur d'activité présentant des formes et des modalités diverses de travail ». La grande majorité des contributions rassemblées intègre la problématique du genre. Y a-t-il une affinité scientifique particulière entre le travail et la question de genre ? La réponse est affirmative quand on constate l'abondance des publications et des colloques qui traitent du thème. Toutefois, ce champ de recherche évolue et se transforme parallèlement aux changements socioculturels temporellement situés. Laura L. Frader rappelle, par exemple, que « de nombreuses chercheuses se sont appuyées sur des travaux novateurs pour comprendre en quoi les conceptions de la différence sexuelle avaient affecté l'expérience du travail en Grande-Bretagne, en France, en Allemagne et aux États-Unis, aux XIX^e et aux XX^e siècles. » (Frader, 2013, 35). La fécondité et le dynamisme des recherches en études de genre sont ainsi probablement l'une des explications de la surreprésentation des articles considérant cette question.

13 Au-delà de ces raisons, les contributions proposées montrent la variété des thèmes et des axes d'investigation. Laura Goudet aborde les représentations des métiers du sexe dans le jeu vidéo et ce qu'elles nous disent du rapport entretenu entre créateur·ice·s de jeux et ces métiers souvent obscènes. Et ceci quel que soit le type de production : AAA², indépendante ou pornographique. Jessica Soler-Bénonie, quant à elle, met la focale sur les pratiques des gameuses des jeux en ligne multijoueur³·euse·s. Elle constate que, si les femmes sont de plus en plus présentes, leurs quotidiens de jeu restent encore à explorer en pointant d'autres manières de décrire et d'analyser les jeux vidéo et leurs pratiques. Deux articles introduisent la question du genre à travers la notion de diversité. L'article de Lise Cottet mobilise le concept de stéréotype pour montrer que les représentations de genre restent très stéréotypées, quelle que soit la taille des studios – si les discours changent, les pratiques restent – et propose de prolonger son investigation pour mieux comprendre comment la diversité se déploie ou non au-delà du genre. La diversité – dont la dimension genrée – constitue également une des entrées choisies par Gabrielle Trépanier-Jobin et Élodie Simard dans leur contribution. À travers la comparaison d'images d'employé·e·s figurant sur les sites internet de six gros studios implantés au Québec avec les données statistiques sur des personnes travaillant dans les équipes de développement de gros studios situés au Québec, elles ont examiné la DEI au sein de la main-d'œuvre.

14 Rappelons que sur les six contributions, une seule est rédigée par un homme.



Quelles images ?

15 Quelques mots enfin sur la première de couverture de ce numéro d'ITTI. Trouver une image libre de droit illustrant la question du travail et des jeux vidéo s'est avéré une véritable gageure.

16 Comme le dit Alexis Blanchet dans l'entretien qu'il nous a accordé « quand on travaille sur son ordinateur, on est dans la même position que quand on joue sur son ordinateur ». Après donc de multiples recherches infructueuses à base d'écrans, de consoles, de mains et de manettes, nous avons décidé de faire appel à un générateur d'image par intelligence artificielle (IA). Ce choix nous est apparu entrer en résonance avec le thème même de la revue. Il permet de plus de créer des images gratuites et acceptables d'un point de vue juridique. En effet, le code de la propriété intellectuelle, qui est supposé s'appliquer, en est pour l'heure empêché. Il doit évoluer pour prendre en compte un contexte numérique qui n'existait pas auparavant. Qui donc en effet considérer comme l'auteur d'une image générée par une IA ?

ITTI, Travail et jeux vidéo, n° 16



Image de la première de couverture

Image générée par Dall-E sur un *prompt* de Fanny Lignon – 2023

17 Pour obtenir de Dall-E³ l'image qui nous a convaincus, nous avons rédigé plus d'une centaine de *prompts*⁴. Notre première commande ne contenait que deux mots-clés : « travail » et « jeux vidéo ». Nous l'avons ensuite fait évoluer en demandant à l'IA d'intervenir sur le style de l'image, de représenter diverses situations, d'intégrer (ou de ne pas intégrer) dans sa proposition des éléments précis. À chaque nouvelle réponse,



nous modifions notre *prompt* dans l'intention de corriger ce qui ne nous convenait pas. Ce travail nous a permis, progressivement, d'affiner notre idée et d'obtenir des images de plus en plus convaincantes. Autre problème, il a fallu faire la chasse aux stéréotypes. Les IA s'appuyant sur l'ensemble des images disponibles sur internet, elles se comportent souvent comme des accélérateurs de stéréotypes. Nous avons à plusieurs reprises dû intervenir pour demander expressément à Dall-E de veiller à la parité hommes femmes, de varier la couleur de peau et la corpulence des personnes représentées. Voici le *prompt* qui est associé à notre image : « Dall-E, dessine une image montrant un homme et une femme, l'un façon Mario, l'autre façon Lara Croft devant un écran d'ordinateur sur lequel on voit des lignes de code. » Derrière cette simple phrase, qui relève du registre descriptif, plusieurs idées. Évoquer deux personnages vidéoludiques connus même des non-spécialistes ; mettre en scène une sorte de regard réflexif sur les jeux et leur fabrication en demandant aux héros de ces jeux de passer de l'autre côté de l'écran ; illustrer l'entremêlement de la fiction et du réel et, par extension, le brouillage des frontières entre le travail et le jeu. Le résultat a dépassé nos attentes, proposant spontanément une image tout à fait intéressante aussi sur le plan du genre en ce qu'elle joue avec les stéréotypes en les déconstruisant. Lui est assis, il code. Elle est debout et regarde l'écran. Ces deux activités peuvent être considérées comme éminemment genrées. Toutefois, les positions relatives des personnages rééquilibrent les forces, la femme en effet dominant de la tête ce collaborateur qu'elle semble superviser.

18 Cette image donc qui n'existait pas, et que nous aurions été bien incapables de dessiner, l'IA l'a réalisée pour nous. Pour ce faire, elle s'est appuyée sur des dizaines d'images présentes sur le web, œuvres de dizaines de créateurs, qu'elle a exploitées sans que l'on sache comment exactement et sans les citer. On peut donc légitimement considérer au regard du droit de la propriété intellectuelle qu'il y a là un véritable problème. Mais on peut aussi considérer que cette image est le résultat d'efforts intellectuels qui sont nôtres et que nous avons simplement fait appel à l'IA pour nous assister dans sa mise en forme. Tout producteur d'images ne travaille-t-il pas nécessairement, consciemment ou non, à partir de données existantes ? Certains artistes minimalistes vendent parfois en tant qu'œuvre le schéma permettant de construire l'installation qu'ils ont imaginée et non l'installation elle-même. Le statut du *prompt* en effet pose question. Faut-il le voir comme un ordre donné à un ordinateur, comme l'une des phases d'un processus de création ? Qui est en définitive l'auteur – et donc le propriétaire des droits – de l'image figurant sur la première de couverture de ce numéro⁵ ?

19 Pour en revenir à la question du travail, il nous semble, c'est une hypothèse, que ce qui dérange dans le recours aux IA, au-delà de la délégation à une machine de l'exécution graphique, est le fait que le choix des références soit confié à cette même machine, par définition sans âme, et dont le fonctionnement est opaque. Au cœur du sentiment de dépossession de l'acte créatif git ainsi, très certainement, la crainte, légitime, de la déshumanisation de cet acte. C'est parce qu'elle pose, évidemment sans les résoudre, toutes ces questions, que nous avons choisi cette image.

20 Avant de clore cette introduction, nous voudrions remercier les auteur·ice·s pour leurs contributions, toutes éclairantes et inspirantes, ainsi que les responsables de la revue, pour la confiance qu'ils nous ont accordée et pour leur aide. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à lire les textes qui suivent que nous en avons eu à les réunir.



Bibliographie

Blanchet A. (2010) *Des pixels à Hollywood : Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n love .

Cailliois R. (1967) *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.

Dumazedier J. & Ripert A. (1966) *Le loisir et la ville. Loisir et culture*, Paris, Seuil.

Frader L. L. (2013) « Le travail dans les études de genre », dans Maruani M. (dir.), *Travail et genre dans le monde*, Paris, La Découverte.

Fourastié J. (1970) *Des loisirs : pour quoi faire ?*, Paris, Casterman.

Huizinga J. (1988) *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

Lanfant M.-F. (1972) *Les théories du loisir*, Paris, PUF.

« Étude sur l'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité », *Les Dossiers de la DGE*, Ministère de l'Économie, des finances et de la relance, PwC France et DGE/CNC/SELL/SNJV, avril 2021. [En ligne], mis en ligne le 8 avril 2021, consulté le 11 décembre 2023. URL : https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lindustrie-du-jeu-vidéo-en-france--tissu-economique-et-compétitivité_1433471.

« Les Français et le jeu vidéo », *L'Essentiel du jeu vidéo*, SELL/Médiamétrie, octobre 2023. [En ligne], consulté le 11 décembre 2023. URL : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-vidéo/ejv_octobre_2023.pdf.

Tricot M. (2011) *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone. URL : <https://www.editions-zones.fr/livres/philosophie-des-jeux-vidéo/>.

Ludographie

Les Sims, Electronic Arts, 2000-2018. Série de jeux vidéo.

Notes

1 Un pack d'extension est un DLC (*Downloadable Content*) qui permet de prolonger la durée de vie d'un jeu vidéo, ici *Les Sims 4* (Electronic Arts, 2014), en lui ajoutant de nouveaux éléments.

2 Un jeu Triple-A (AAA) est un jeu vidéo ayant bénéficié de moyens très conséquents en termes de budget de développement et de marketing. Il est ainsi censé être un gros succès commercial.



3 Il existe aujourd'hui de nombreux outils permettant de générer des images grâce à l'intelligence artificielle. Dall-E, conçu par OpenAI, l'entreprise qui a développé ChatGPT, est l'un des plus connus.

4 Requête formulée en langage naturel par l'utilisateur d'une IA pour solliciter une réponse. L'efficacité de l'IA dépend de la qualité et de la clarté du *prompt* fourni.

5 Le lecteur intéressé pourra, sur cette question, se documenter sur les cas de Stephen Taller, Jason Allen et Kris Kashtanova.

Table des illustrations



	Titre	Les Sims 4 : au travail
	Légende	Jaquette du disque additionnel
	Crédits	© Electronic Arts
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/5101/img-1.jpg
	Fichier	image/jpeg, 712k
	Titre	ITTI, Travail et jeux vidéo, n° 16
	Légende	Image de la première de couverture
	Crédits	Image générée par Dall-E sur un <i>prompt</i> de Fanny Lignon – 2023
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/5101/img-2.jpg
	Fichier	image/jpeg, 475k

Pour citer cet article

Référence électronique

Fanny Lignon et Herilalaina Rakoto-Raharimanana, « Introduction », *Images du travail, travail des images* [En ligne], 16 | 2024, mis en ligne le 12 février 2024, consulté le 13 février 2024.
 URL : <http://journals.openedition.org/itti/5101> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itti.5101>

Auteurs

Fanny Lignon

Articles du même auteur

Travailler dans le secteur du jeu vidéo : travail passion, *crunch* et exploitation. Grand entretien avec Alexis Blanchet [Texte intégral]

Paru dans *Images du travail, travail des images*, 16 | 2024

Herilalaina Rakoto-Raharimanana

Articles du même auteur

Travailler dans le secteur du jeu vidéo : travail passion, *crunch* et exploitation. Grand entretien avec Alexis Blanchet [Texte intégral]

Paru dans *Images du travail, travail des images*, 16 | 2024

Droits d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

