



HAL
open science

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

Alexis Blanchet, Fanny Lignon, Hérilalaïna Rakoto-Raharimanana

► To cite this version:

Alexis Blanchet, Fanny Lignon, Hérilalaïna Rakoto-Raharimanana. Travailler dans le secteur du jeu vidéo : travail passion, crunch et exploitation. Grand entretien avec Alexis Blanchet. Images du travail, travail des images, 2024, 16, 10.4000/itti.4877 . hal-04455962

HAL Id: hal-04455962

<https://hal.science/hal-04455962>

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

Grand entretien

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

ALEXIS BLANCHET, FANNY LIGNON ET HERILALAINA RAKOTO-RAHARIMANANA

<https://doi.org/10.4000/itti.4877>

Notes de l'auteur

L'entretien a été mené en distanciel par Fanny Lignon et Herilalaina Rakoto-Raharimanana, le 30 juin 2023. Le texte a été repris par Alexis Blanchet, Fanny Lignon et Herilalaina Rakoto-Raharimanana.

Texte intégral

Image 1. Portrait d'Alexis Blanchet





Source : Alexis Blanchet

Alexis Blanchet, pourriez-vous nous parler de votre métier d'enseignant et de chercheur en jeu vidéo. Vos étudiants vont pour la plupart travailler dans ce secteur. Pourriez-vous nous expliquer son fonctionnement et nous dire ce que leur apporte, d'un point de vue personnel et professionnel, la formation à et par la recherche ?

Sarah Meunier a soutenu en 2022 une thèse de doctorat en sociologie à Toulouse où elle analyse la structuration du champ des études sur les jeux vidéo en France. De nombreux chercheurs et chercheuses sont passés devant son micro pour des entretiens au long cours sur leurs parcours et positionnements respectifs. En tant que sociologue, Sarah serait infiniment plus pertinente que je ne le serai jamais pour parler de la recherche sur les jeux vidéo en France.

Ce que, pour ma part, je peux en dire relève d'un point de vue situé, celui de quelqu'un qui appartient à ce champ, d'abord comme doctorant en études cinématographiques puis comme enseignant-chercheur rattaché à la 71^e section et titulaire depuis une douzaine d'années. C'est donc ma perception et mon appréciation que je peux vous livrer ici.

On a échappé en France à cette polémique inaugurale entre « ludologues » et « narratologues » qui a agité les débuts des *Game Studies* sur la nature des jeux vidéo : récit ou expérience ? La sociologie des institutions éclaire à mon avis assez bien cette dispute pour tout dire un peu artificielle et à la seule initiative des « ludologues ». Il s'agissait pour ces derniers de s'imposer dans le champ académique en affirmant une spécificité, l'approche ludologique, et en se créant un espace propre pour pouvoir penser les jeux et les jeux vidéo en tant qu'expérience ; la crainte d'une « prise de pouvoir » des narratologues sur l'objet jeu vidéo étant parfaitement imaginaire. Arrivés après la bataille, les chercheurs et chercheuses français ont, il me semble, observé ces écrits un peu à distance, les ont utilisés dans leurs thèses, les ont probablement discutés mais sans chercher à défendre une spécificité qui soit propre aux jeux vidéo. Un collègue comme Vincent Berry le dit et redit d'ailleurs : « Les jeux vidéo, ce sont des jeux. Un point c'est tout. » Il n'y a pas de quoi en faire tout un pataquès ! De son côté, Mathieu Triclot a très bien montré que les impulsions, identifiées par Roger Caillois en 1958, qui animent les joueurs sont les mêmes que le jeu soit ou non vidéo. La typologie créée par Caillois est, certes, rustique, mais elle reste solide ; suffisamment en tout cas pour accueillir des jeux créés ultérieurement. Chez Sébastien Genvo, l'un des chercheurs français les plus proche des premières *Game Studies* scandinaves, les travaux du philosophe Jacques Henriot sont sollicités pour éclairer la posture du joueur de jeu vidéo. Ce qui caractérise finalement l'approche française, c'est le souci de la pratique



plutôt que l'analyse par l'objet.

Le temps de la recherche

Quand on travaille sur les jeux vidéo, on est forcément moins « productif » en termes d'analyse. Le temps que j'analyse un jeu vidéo, un-e collègue qui travaille sur le cinéma aura pu voir toute la filmographie d'un-e cinéaste car visionner le film *Harry Potter* prend environ 2 h 30 mais jouer à *Harry Potter* sur la Playstation nécessite une bonne trentaine d'heures. Par exemple, ma thèse de doctorat annonçait un corpus d'analyse constitué de trente paires films/jeux ; au final, seules huit paires ont été analysées de façon réellement poussée. Sur le seul *Harry Potter*, il y a déjà un développement d'une quarantaine de pages. Or, une thèse ne peut décemment pas faire plus de mille pages.

Le temps nécessaire à l'analyse de corpus de jeux vidéo et une certaine fatigue visuelle que j'éprouve désormais quand je regarde trop longtemps les écrans m'ont probablement poussé ces dernières années à aller vers l'histoire des jeux vidéo.

De fait, je consacre aujourd'hui moins de temps à jouer qu'autrefois. Je vieillis, la sociologie des usages me rattrape car j'ai désormais un penchant pour le Scrabble en ligne ! Je joue en revanche beaucoup par procuration en regardant jouer mes enfants et, de temps en temps, dans un cours, en utilisant ces observations à titre d'exemple pour illustrer mon propos. Mes étudiant-e-s jouent aussi et me font découvrir des jeux, notamment ceux sur lesquels ils travaillent dans le cadre de leurs mémoires de master. Ma pratique du jeu vidéo, s'est largement réduite depuis ma première paternité à la fin de la thèse. J'ai moins que d'autres aujourd'hui la possibilité et la capacité à jouer pendant des heures et à enregistrer mes parties. Pour le coup, travailler sur l'histoire des jeux vidéo me permet de contourner ce problème parce que je retrouve des archives papier, des documents, etc. Mais, je suis un peu plus loin des jeux. Quoique, récemment, pour un article sur le style des jeux vidéo européens, destiné à un ouvrage dirigé par des collègues catalans, j'ai relancé quelques émulateurs pour pouvoir rejouer à des jeux d'aventure français des années 1980. Le temps est une denrée précieuse, sa disponibilité dans nos vies de chercheurs est une vraie question et un vrai problème. Dans l'organisation de nos temps professionnels, nous avons de moins en moins de temps pour la recherche. Imaginons que j'ai envie d'écrire une monographie des jeux vidéo Mario. Le corpus premier comporte environ une trentaine d'œuvres canoniques, mais, Mario apparaît aussi dans d'autres genres de jeux, parfois même, au gré des accords commerciaux, chez d'autres éditeurs que Nintendo. Je ne peux pas avoir ce type de projet car je sais que ne pourrai pas trouver le temps de me plonger dans ce corpus, de me l'approprier et de l'analyser. Le jeu vidéo pose problème quand le temps de recherche vient à manquer. Et, c'est le lot de chacun-e à l'université. On n'a plus suffisamment de temps à consacrer à la recherche. Pourtant, il faut bien continuer à écrire, à produire de la pensée.

Analyser les jeux vidéo

Je pense que l'analyse filmique est une base tout à fait intéressante pour analyser les jeux vidéo comme des objets culturels. Par exemple, on peut y analyser la question des échelles de plans. De fait, le jeu vidéo en exclut certaines – il n'y a pas de plans de grand ensemble dans les jeux – et cette absence dit quelque chose de notre rapport à l'interactivité dans les jeux. Par ailleurs, la signification d'un *scrolling*¹ n'est pas celle d'un travelling latéral. Il y a toute une série de renégociations du sens des mouvements



d'appareils. Je m'étais un petit peu penché sur ce sujet dans le cadre de ma thèse dans les années 2000 mais Selim Krichane a bien plus avancé que moi sur ces questions-là dans son livre *La Caméra imaginaire*.

Parallèlement, il y a aussi la question de la jouabilité, du faire comme dirait Henriot. Mathieu Triclot travaille aujourd'hui sur les impulsions des joueurs sur les interfaces physiques de jeu vidéo à travers la rythmanalyse. Combien de fois le joueur a-t-il appuyé sur A, sur B ? Combien de fois a-t-il manipulé le joystick, dans quelle direction ? De par ma formation en cinéma et en sociologie, j'aborde moins ces aspects. C'est sans doute un manque dans mon approche. J'analyse principalement les représentations. Je me demande de quelle manière les choses sont représentées, ce que cela dit de celles et ceux qui les ont représentées ainsi. J'interroge la dimension culturelle de ces environnements. Je m'efforce aussi d'identifier les questions politiques que pose une séquence de jeu. Je trouve fascinant de voir qu'il y a un discours politique derrière des jeux en apparence anodins, comme *Pac Man*, *Tapper* ou *Frogger* qui sont respectivement une satire de la société de consommation, une critique du travail à la chaîne et un manifeste écologique. J'ai toujours un grand succès auprès des étudiant·e-s quand je fais ce type d'analyse !

Un pas de côté

Ma méthode de recherche est en général de dresser un panorama global afin d'obtenir des données à analyser. Dans un article sur Lara Croft, j'ai ainsi compté le nombre de jeux, de films, de série, d'attractions, etc. J'ai ensuite conduit des analyses de cas comparatives en cherchant points communs, reprises et contradictions. J'ai par exemple comparé, sur des séquences précises, le personnage-avatar joué par les joueur·euse·s et celui incarné à l'écran par Angelina Joly. Ma conclusion, en définitive, est qu'il y a une coconstruction industrielle qui rend possible une pluralité de réceptions de Lara Croft.

Avec Guillaume Montagnon, nous avons mis en œuvre un principe similaire dans *Une histoire du jeu vidéo en France* : constituer des tableaux synthétiques qui rassemblent des données et les doubler d'analyses de cas qui viennent incarner le propos et détaillent la forme et le contenu des objets qu'on étudie.

Image 2. Une histoire du jeu vidéo en France. Première de couverture



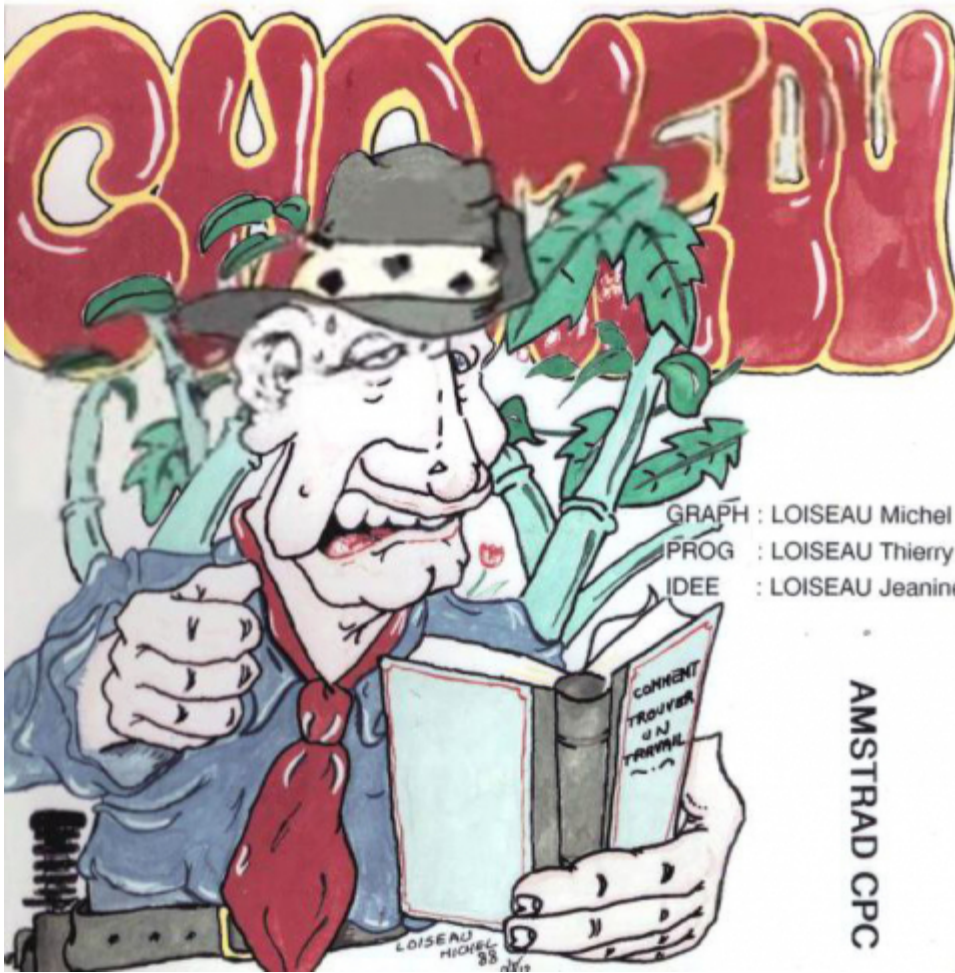


© Pix'n Love

Actuellement, je continue de m'intéresser aux représentations et à la critique sociale portées par les jeux vidéo, mais je travaille surtout en tant qu'historien. Afin de comprendre certains objets vidéoludiques, il me semble important de les contextualiser dans la France des années 1980. Par exemple, pour se saisir de l'humour et du discours porté sur la société par *Chomdu* ou *Billy la banlieue*, il est utile de se souvenir qu'au même moment, la télévision diffuse le Collaro show et le Bébête show, et la radio L'oreille en coin.

Image 3 et 4. Jaquette du jeu vidéo *Chomdu*





AMSTRAD CPC

CHOMEDU

La mission qui vous est proposée consiste à trouver rapidement un boulot.

Cette tâche peut paraître simple. En fait il s'agit d'une véritable aventure où vous aurez à combattre, lutter et même cogiter au sein de cette jungle cruelle qu'est la ville.

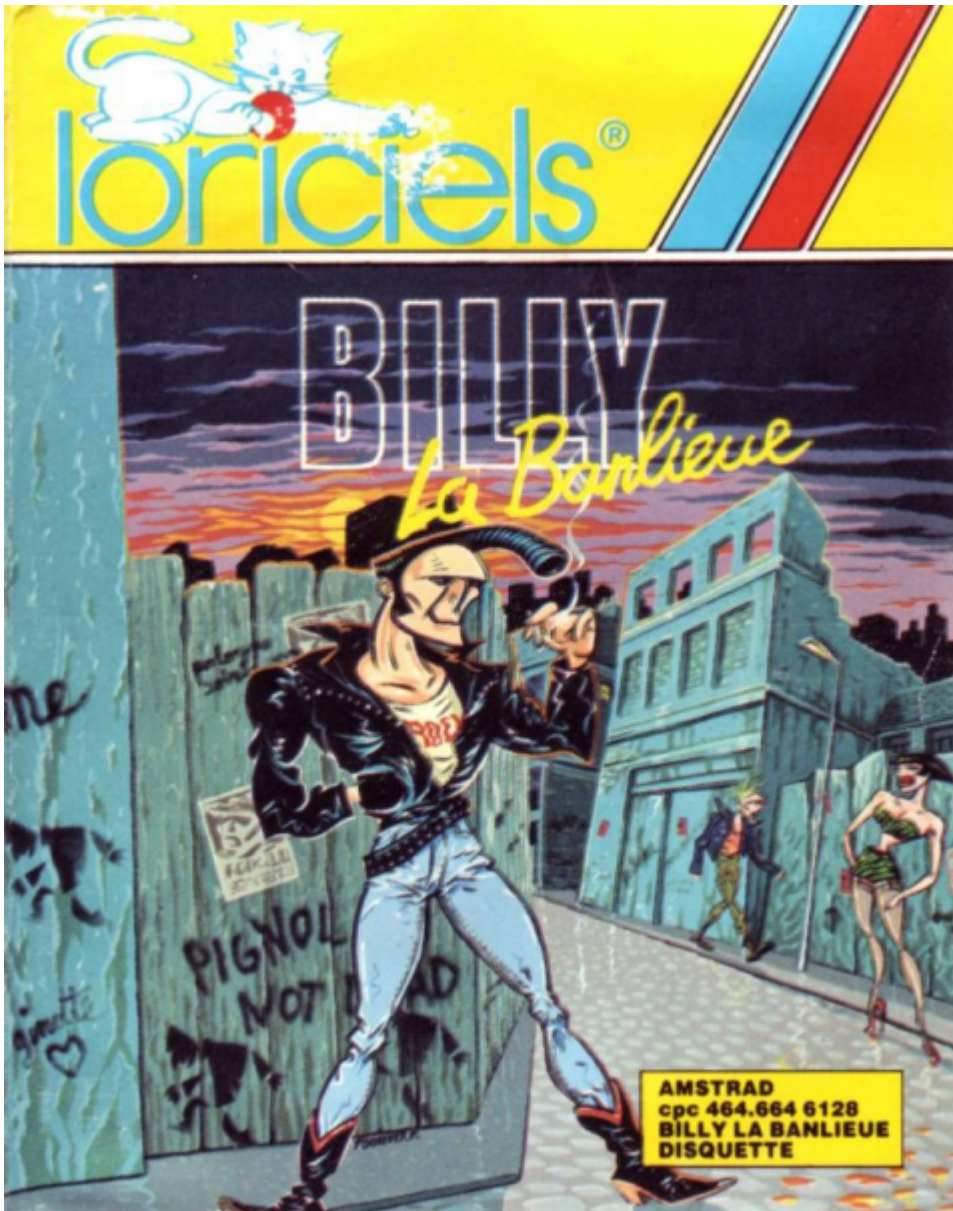
Peut-être vous trouverez vous des alliés.
.. Peut-être pas !!

Si vous refusez cette mission, vous aurez choisi les voies de la prudence et de la facilité, sinon nous ne pouvons que vous souhaiter bonne chance et BON COURAGE ...

Les Auteurs



Image 5. Jaquette du jeu vidéo *Billy la banlieue*



Contextualiser les objets vidéoludiques permet de mieux s'en saisir. Moi-même, qui pourtant ai vécu cette période-là, j'ai oublié un certain nombre d'évènements et de personnalités. J'avais par exemple complètement oublié Chantal Gallia, une imitatrice – ce qui était très rare à cette époque – qui se moquait souvent de Rika Zaraï. Ma thèse à ce sujet est qu'une partie des jeux français de ces années cultivent un humour qui est en droite ligne de celui des chansonniers. Pour la soutenir, il faut évidemment définir cet humour, se demander ce que signifie la présence de cette imitatrice sur les ondes à l'époque. D'autres chercheurs – Bernard Perron, Dominique Arsenault, Sébastien Genvo, Fanny Lignon – travaillent vraiment sur les contenus. Moi, mon principe, c'est un peu le pas de côté. Je pense que cette façon de regarder les choses vient de ma formation initiale en sociologie. C'était une formation très stimulante intellectuellement où j'ai eu la chance d'avoir de très bons professeurs comme Michel Guillou, Martine Segalen, Pierre Bouvier, Jacques Siracusa ou Sabine Fortino. Je leur dois beaucoup sur un plan intellectuel, personnel et aussi politique.



Je suis un chercheur en jeu vidéo qui a travaillé sur jeux vidéo et cinéma et travaille aujourd'hui sur l'histoire des jeux vidéo, les conditions de leur fabrication, etc. Mes étudiants, par contre, abordent les jeux vidéo plus frontalement avec un penchant pour la monographie. Moi, je me donne comme modeste projet de les former, de les accompagner dans la définition de leur corpus de recherche, de les aider à se lancer dans l'analyse. Il y a quelques années, j'ai coécrit, à la demande de Selim Krichane pour la revue *Décadrages*, un article avec un ancien étudiant, Mathieu Hue. Notre papier s'intitule « Du *voice over* au *game over* : le narrateur second dans *Bastion*, *Dear Esther*, *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide* ». On est parti d'un beau passage de son mémoire de master 2, on a ajouté un jeu au corpus initial et on a synthétisé nos observations pour nourrir une réflexion narratologique sur la voix off dans les jeux. Là encore, c'est un pas de côté. Dans les années qui viennent, peut-être que je ferai un pas de côté vis-à-vis du jeu vidéo, peut-être que j'irai sur un terrain autre. L'histoire du magnétoscope en France est une question qui me travaille en ce moment.

Une trajectoire de recherche

Une fois ma thèse de doctorat soutenue, j'ai pendant un temps poursuivi l'exploitation des thèmes que j'y avais abordés et des résultats obtenus. J'ai développé certaines analyses que j'avais amorcées comme les configurations industrielles de la fiction, j'ai étudié plus avant des figures que j'avais croisées comme des personnages de fiction cinématographique. Travailler sur les jeux vidéo m'a ainsi permis de participer à des événements très variés. La BnF organise un colloque sur James Bond ? Je présente une communication sur James Bond et les jeux vidéo. Le thème est la guerre à l'écran ? J'interviens sur la guerre dans les jeux vidéo. Pour le colloque *Genre et jeux vidéo*, j'ai travaillé sur *Tomb Raider*. L'idée était d'analyser Lara Croft en tant que phénomène médiatique, depuis le jeu jusqu'aux attractions de parcs à thème en passant par les vidéos parodiques érotiques ou pornographiques. J'ai présenté un papier de synthèse où je disais en substance que la question de savoir si Lara Croft est une figure sexiste ou au contraire libératrice est sans fin. Ce colloque m'a permis de faire de belles rencontres et de confronter mes méthodes de travail avec celles d'autres chercheurs engagés notamment dans une approche socio-économique centrée sur le rapport aux objets, sur la production.

Une fois recruté à Paris 3, j'ai rapidement dû assurer des charges administratives. J'ai été responsable du master pendant cinq ans, d'abord avec un collègue puis seul. Il y avait alors 400 inscrits à gérer. Mécaniquement, mon activité de recherche s'est ralentie. J'ai pris la parole publiquement à plusieurs reprises, notamment en 2018 au moment de la mise en place de Parcoursup, pour dénoncer cette situation. Il est en effet très compliqué de faire de la recherche quand on est submergé par ce genre de tâches et que celles-ci continuent de se multiplier.

Mais un événement survient en 2012. Martin Picard, un collègue québécois, m'écrit pour me dire qu'il travaille sur une entrée *cut scenes*² destinée à l'encyclopédie du jeu vidéo que dirige Mark Wolf et qu'il se rend compte qu'il est en train de reprendre en anglais ce que j'ai écrit en français sur le sujet. Il me propose en conséquence de rédiger cette entrée moi-même, ce que j'accepte. Quelque temps plus tard, Mark Wolf me contacte pour me demander si je peux rédiger également – rapidement – une des entrées « pays » qui manque à son encyclopédie, l'entrée « France ». Je réussis à écrire quelque chose à partir de ma bibliothèque personnelle et des archives de la BNF mais me dis, une fois mon article transmis, qu'il y a sur ce sujet beaucoup de points aveugles. Deux mois plus tard, Mark me recontacte. Les entrées pays sont une réussite et il



prépare un ouvrage centré sur ce thème. Il me propose de développer ce que j'ai écrit sur la France sous la forme d'un chapitre. L'ouvrage s'intitule *Vidéo Game Around the World* et paraît en 2015.

Au même moment, Pix'n Love, qui a publié *Des Pixels à Hollywood*, revient vers moi pour me proposer d'écrire une sorte d'histoire des jeux vidéo français. Ils me font rencontrer celui qui – deviendra mon coauteur pour cet ouvrage, Guillaume Montagnon. Très vite, je propose à Pix'n Love de travailler non pas sur les jeux vidéo français mais sur les jeux vidéo en France. La nuance est importante. En proposant cette approche, je suis fidèle à mon positionnement de chercheur français sur les jeux vidéo. En France, on pense plutôt les jeux vidéo à la manière d'Henriot. On s'interroge sur la pratique, sur le faire. C'est cette histoire-là – qui nécessairement passe par les jeux vidéo français – qu'il faut écrire. L'ouvrage, rédigé à quatre mains, paraîtra huit ans plus tard, en 2020. Dans mon parcours de chercheur, c'est le moment où je me réoriente sur des questions plus historiques. En rédigeant notre ouvrage, on se rend compte avec Guillaume qu'il y a une mémoire qui est en train de disparaître. Des acteurs du secteur, des témoins qui savent des choses vieillissent. Et disparaissent ! Il y a une forme d'urgence à recueillir ces sources orales sur un secteur que l'on considère pourtant souvent comme nouveau, récent.

Notre livre est sorti en plein confinement mais il a trouvé son public. Il est en rupture de stock depuis juin dernier. Avec Guillaume, on l'a présenté, on l'a accompagné. Actuellement, du point de vue de mes recherches, je suis un peu dans la période de « l'après ce bouquin-là ». Je développe certaines de ses thématiques dans des articles. Des collègues de Barcelone sont venus me trouver récemment pour me proposer de contribuer à l'ouvrage qu'ils préparaient : *Perspective on European Vidéo Games*. Cela m'a permis de faire un papier sur le commentaire social dans les jeux d'aventure français en développant ce que Sébastien Genvo, Guillaume et moi-même avons ébauché dans le dernier chapitre d'*Une histoire du jeu vidéo en France*.

J'ai également écrit un article pour une revue qui s'appelle *Entreprises et Histoire* où je remets en question le syntagme « industrie française du jeu vidéo ». Guillaume et moi avons fait très attention, dans notre livre, à ne pas parler d'industrie mais de secteur. Dans mon article, qui s'intitule « Histoire d'un secteur qui se voulait industrie », je montre qu'il y a des enjeux institutionnels qui se situent au niveau des rapports avec les pouvoirs publics et qui expliquent le recours à ce terme survalorisant d'industrie alors que, d'un point de vue historique et socio-économique, il est beaucoup plus exact de parler de secteur. C'est un papier modeste qui appelle à la prudence dans l'usage que nous, universitaires, faisons des mots.

Demain, la recherche

On commence en France à avoir quelques collègues titulaires de l'HDR (Sébastien Genvo, Vincent Berry, Fanny Lignon) qui peuvent désormais diriger des thèses de doctorat sur les jeux vidéo. Il y a aussi des enseignants-chercheurs dont ce n'est pas la spécialité première qui acceptent parfois d'en piloter. Je pense par exemple à Irène Langlet, en littérature contemporaine. J'espère que d'autres collègues issus d'autres disciplines accueilleront eux aussi ce type de sujet. Et je souhaite évidemment que les postes s'ouvrent à l'université pour accueillir ces profils une fois diplômés.

Il se passe sans doute des choses aussi en sociologie des médias et en psychologie, mais cela fait un moment que je n'ai pas été voir. Pour ce qui est des sciences humaines, de l'Infocom ou de l'Esthétique, je pense qu'on en est à un stade où le travail pionnier a été fait. Il est donc possible aujourd'hui pour les chercheur·se·s de se tourner vers des sujets



plus précis, plus avancés, plus poussés. Nous, on a défriché, on a recontextualisé. Il y a vingt ans, il fallait dans le cadre d'un manuscrit de thèse prendre 300 pages pour expliquer ce qu'était le jeu vidéo à des jurys peu au fait de ce secteur. Aujourd'hui cette préoccupation n'est plus nécessaire. Aux étudiants de master, je dis : « Non, ne redéfinissez pas systématiquement le jeu vidéo, allez à l'essentiel de votre sujet, les collègues qui vous évalueront connaissent ». Il est ainsi désormais possible, pour les doctorant.es actuel.le-s, de travailler sur des choses plus pointues, ce qu'on ne pouvait pas se permettre autrefois car il fallait penser au jury qu'on allait devoir composer par la suite. Autre chose intéressante pour ces jeunes chercheurs : l'explosion de la production de jeux vidéo. Il n'y a jamais eu autant d'objets à analyser qu'aujourd'hui. Cette surproduction pose même des questions. Ce que je vois poindre dans certains travaux de master et chez des étudiants qui me contactent, ce sont des questions liées au contexte économique et écologique actuel. « Est-ce qu'on jouera encore aux jeux vidéo dans cinquante ans ? ». La disponibilité des métaux rares, de l'énergie, le permettra-t-elle... Les économies qui vont devoir être faites par les individus sur certains postes de dépenses. Le jeu vidéo ne risque-t-il pas d'en être la première victime ? Va-t-on reconfigurer des choses autour de cela ? Je pense qu'il y a là des questions vraiment intéressantes avec notamment quelques initiatives de la *lowtech* qui sont en train de se déployer autour du jeu vidéo. Ce sont là des domaines qui m'intéressent et me titillent moi aussi. Je me dis que, probablement, des générations de chercheurs et de chercheuses pourront s'y intéresser. De même, beaucoup de choses sur la représentation des genres, sur des questions sociales ou politiques actuelles, sont aujourd'hui largement interrogées, ce qui atteste du fait que le jeu vidéo est aussi un phénomène de représentation qui peut être soumis à ce type de d'analyse.

Dans le contexte actuel de l'université en France se pose la question : quelle perspective pour ces jeunes chercheuses et chercheurs ? Je ne crois pas qu'on en soit encore arrivé au point où seront créés, au même titre que des départements d'études théâtrales et cinématographiques, des départements d'études vidéoludiques. À mon avis, on ne verra pas cela de notre vivant ! Peut-être qu'au moment où sa perception sera mûre pour y arriver, le jeu vidéo sera devenu complètement autre chose, peut-être même que l'université n'existera plus me dis-je dans mes moments d'abattement au regard des politiques actuelles. Il y a des choses que l'on croyait éternelles que les orientations politiques des dernières décennies ont largement remis en cause. Les chercheuses et chercheurs de demain devront peut-être trouver des institutions d'accueil pour pouvoir conduire leurs travaux, avec une liberté de recherche davantage conditionnée que dans le service public. Pour l'instant, ce sont surtout les départements de cinéma et d'infocom qui sont les mieux placés pour accueillir les recherches sur les jeux vidéo. Avec aussi ceux de psychologie, de sociologie – notamment pour ce qui concerne les pratiques numériques – et enfin d'histoire, mais pour l'instant à la marge.

Demain, Alexis Blanchet

Je travaille depuis presque vingt ans sur les jeux vidéo. Je suis parfois considéré comme un spécialiste des jeux vidéo. On vient en tout cas me voir pour en parler. Mais en travaillant sur cette histoire du jeu vidéo en France, j'ai trouvé qu'il y avait un aspect tout à fait intéressant dans le travail que l'on menait : l'histoire du jeu vidéo en France est en fait, une histoire du commerce. C'est en partie pour cela que ce n'est pas une industrie mais un secteur. Un secteur de commerçants. Ce sont des gens qui trouvent les moyens de faire fabriquer des biens et qui les vendent. Ces choses m'intéressent parce que le commerce est toujours vu d'un peu loin, considéré comme un peu « sale ».



Il y a probablement ce fond catholique qui doit jouer en France sur cette perception. L'histoire du commerce et de sa perception me séduit. Si cela déplaît tant, c'est qu'il y a là quelque chose d'intéressant à penser.

J'aimerais travailler à une histoire de l'arrivée de la vidéo en France sous cet angle. Le commerce pourrait être mon point d'entrée sur la diffusion des pratiques vidéographiques. Malheureusement, je n'ai pas le temps. Une direction adjointe de département m'attend pour janvier prochain, c'est donc fichu pour les deux prochaines années. Le problème est que tous les gens à qui je souhaite poser des questions sont déjà bien âgés. Je pense entre autres aux « philippards » (j'aime bien ce nom !) comme on les appelait dans le métier, c'est-à-dire les commerçants sous enseigne Philips qui ont introduit les lecteurs V 2000 en France, au moment où s'amorçait la bataille entre le Betamax, le V 2000 et le VHS. J'ai envie d'aller faire de l'histoire orale avec eux : comment vendiez-vous un magnétoscope entre un lave-vaisselle et un frigidaire ? Comment développiez-vous votre offre de programmes ? Car en France, avant les vidéoclubs, ce sont ces revendeurs d'électroménager qui avaient un catalogue dans lequel on allait chercher les programmes qu'on voulait visionner, et qu'on louait le temps d'un week-end, en même temps souvent que le magnétoscope.

Je fais parfois un pas de côté par rapport à ce que je fais, je fais parfois un pas de côté par rapport à la manière dont je suis perçu dans le champ. Un chercheur en jeu vidéo qui s'intéresse à la vidéo et au magnétoscope. Quelle drôle d'idée ! Ce que je veux faire aussi, c'est m'intéresser aux pratiques ordinaires : comment le magnétoscope arrive-t-il sous le téléviseur entre 1977 et 1980 en France ? J'ai déjà repéré des sources intéressantes. Il y a vraiment des entretiens à faire et ça me donnerait cette énergie du pas de côté qui, visiblement, est quelque chose d'assez structurant dans ma manière de faire de la recherche.

Le jeu vidéo est un secteur, pas une industrie

J'ai livré l'an dernier un papier à la revue *Entreprises et Histoire* où j'ai remis en question le syntagme d'« industrie française du jeu vidéo ». Cela m'agaçait un peu de voir qu'on parlait sans cesse d'industrie française du jeu vidéo et qu'historiquement, on disait « les débuts de l'industrie », alors qu'à ses débuts, le jeu vidéo français était très artisanal. Les lecteurs du livre sur le jeu vidéo en France n'avaient peut-être pas remarqué qu'on avait veillé à ne parler que de secteur du jeu vidéo plutôt que d'industrie du jeu vidéo. Finalement, presque un peu sur un malentendu avec les coordinateurs du numéro qui pensaient probablement que j'allais livrer un papier sur l'industrie française des jeux vidéo, j'ai écrit un article que j'ai intitulé *Histoire d'un secteur qui se voulait industrie*. C'est un papier de synthèse qui montre les nombreux manques sur bien des critères (volume, fabrication industrielle, nombre d'emplois sur le territoire, etc.) pour qualifier le secteur français d'industrie. Sa conclusion, bien modeste, est : « Collègues historiens et historiennes, ne parlez pas d'industrie à tout bout de champ, parlez simplement et plus justement de secteur. On est beaucoup plus sûr de ce qu'on fait quand on dit cela. » L'industrie fonctionne à la manière d'une étiquette destinée à survaloriser en France le secteur des jeux vidéo pour des enjeux d'ordre institutionnels et politiques : rapports avec les pouvoirs publics, obtention d'avantages fiscaux, etc. D'un point de vue historique et d'un point de vue socio-économique, on se doit d'interroger cela.



Structuration des métiers du secteur

Premièrement, j'ai l'impression d'observer des phénomènes un peu cycliques. Le jeu vidéo en France a commencé par être produit et vendu au sein de petites structures – des PME, des SARL, des boutiques – qui étaient tout à fait indépendantes et très volatiles. Colin Sidre l'a bien relevé dans ses travaux sur la distribution des jeux vidéo. Des boutiques de vente d'informatiques se sont ensuite transformées en éditeurs de jeu. Puis, le marché des consoles de jeux se développant, les consociers sont devenus éditeurs et ont ensuite ouvert leurs consoles aux éditeurs tiers. Pour Nintendo par exemple, que des éditeurs tiers veuillent éditer des jeux sur leurs consoles n'était pas forcément prévu. Quand Nintendo sort la Famicom³ au Japon en 1983, l'entreprise envisage dans un premier temps que cette machine sera exploitée pendant dix-huit mois au maximum avec exclusivement des titres issus du catalogue des jeux d'arcade Nintendo. Mais au regard du parc considérable de machines installées, les éditeurs tiers demandent à publier sur la plateforme. Finalement, la Famicom sera fabriquée au Japon pendant près de vingt ans. C'est une sorte d'accident. J'aime bien les accidents ! Des accidents comme celui-ci, on en trouve souvent dans ce genre de fait économique et industriel. Puis, des logiques oligopolistiques se mettent en place. Dans les années 1990, le marché de la console de jeux vidéo est restreint à trois constructeurs – Nintendo, Sega, Sony – puis Nintendo, Sony, Microsoft les décennies suivantes. Depuis la fin des années 2010, avec les plateformes de distribution numérique, on observe, pour le soft, un retour à des structures plus petites et à des projets pensés pour une audience plus restreinte. Parfois, il y a des succès qui dépassent complètement le projet initial, comme *Minecraft*, un jeu conçu au départ pour quelques milliers de ventes et qui va finalement complètement exploser les chiffres. Je pense au petit studio parisien Amplitude, dont le patron est déjà venu rencontrer mes étudiants. Il y a donc à la fois de la fragmentation et des « gros poissons », des structures d'envergure. Tout se passe comme si on revenait aujourd'hui à une structuration du marché proche de celle du début des années 1980.

Deuxièmement, il se trouve que, depuis douze ans que je suis maître de conférences, j'ai eu le bonheur d'avoir devant moi des étudiants et des étudiantes qui, maintenant, font des jeux vidéo. Ce que je serai bien incapable de faire ! C'est une vraie satisfaction professionnelle et personnelle. Certains ont la gentillesse de me tenir au courant de temps en temps de ce qu'ils font. Je les vois développer leur projet, sortir leur jeu sur Nintendo Switch⁴, sur Steam⁵, et pour certains acheter leurs premiers locaux professionnels. Il me semble que dans la décennie qui vient de s'écouler, les trajets professionnels dans le milieu du jeu vidéo ont beaucoup changé. Je m'appuie pour dire cela sur le témoignage de professionnels ayant commencé à travailler dans ce secteur dans les années 1990 ou au début des années 2000 et qui sont passés dans mes cours pour présenter aux étudiants leur parcours dans le secteur. En général, ils ont travaillé pendant une dizaine d'années chez un éditeur d'envergure, type Ubisoft ou Vivendi, puis ils l'ont quitté pour créer une structure indépendante. C'est le parcours type pour les professionnels de cette génération.

Les conditions de travail

Ce que je constate aujourd'hui, c'est que des étudiants et des étudiantes passés par le département cinéma de la Sorbonne Nouvelle, poursuivent leurs études dans des écoles spécialisées comme l'Enjmin⁶. Pour leurs stages, ils choisissent de grosses entreprises,



mais, une fois diplômés, ils rejoignent tout de suite des structures autonomes, dont ils pourront parfois tenir les rênes. Ils manifestent aussi souvent le souhait de créer des Scop⁷, donc des structures qui rompent un peu avec l'organisation libérale capitaliste de l'entreprise qui est dirigée par des gens qui décident un peu pour tout le monde. Ils aspirent à des choses beaucoup plus horizontales. J'aime beaucoup voir leur vigilance en ce domaine, et la manière dont ils n'enjolivent pas les choses. Ils voient bien que quelque chose de plus horizontal a certes des avantages mais que cela ne règle pas tous les problèmes d'organisation du travail, ne supprime pas les *burn-out*, les moments de difficultés au travail, la nécessité de devoir courir après les sous pour financer leur projet de jeu. Le secteur de l'édition s'est pas mal renouvelé ces derniers temps vis-à-vis du type d'accompagnement ou de financement qu'il propose. Il y a cette volonté de partir sur des projets plus légers, parfois *designés* pour un public spécifique, et de penser aussi les conditions de travail. J'ai l'impression que c'est quelque chose que j'ai vu émerger. Quelque chose dont j'ai pris conscience de manière un peu violente en 2018. En 2018, avec les étudiants, nous avons occupé la Sorbonne Nouvelle quand Parcoursup a été annoncé et mis en place. Ça a été une occupation d'un mois, très intéressante, à la fois sérieuse, rigoureuse, respectueuse des lieux de service public, intellectuelle, festive aussi par moments. Dans le cadre de cette occupation, j'avais proposé aux étudiants de rencontrer les fondateurs du STJV (Syndicat des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo) nouvellement créé, invitation à laquelle ils ont immédiatement répondu. Quatre garçons se sont présentés pour un échange qui a duré deux heures et demie avec une quarantaine d'étudiants. Je me souviens que l'un d'entre eux a amorcé l'échange en disant « On commence tout juste à recruter un peu autour de nous pour monter notre syndicat. On est désolé, la parité hommes femmes n'est pas là. Mais je peux vous assurer qu'il y a parité entre nous. Deux sont déjà sous Xanax et deux vont bientôt l'être. » Ce qu'ils disaient en réalité, c'est qu'ils étaient tous les quatre en souffrance psychologique en raison de leur travail. Puis, ils nous ont raconté pourquoi ils étaient dans cet état, comment fonctionne ce secteur. Ils nous ont raconté le *crunch*⁸ – ce phénomène dont on a largement parlé par la suite – les conditions de travail dans ce « métier-passion ». C'est très destructeur un « métier-passion ». Moi je les ai écoutés, et j'ai pensé aux premiers étudiants qui ont intégré le secteur, qui sont allés travailler dans les studios, etc. Quand j'en croise certains, je me dis « c'est vrai qu'il a l'air fatigué ». Puis « mince... Tu appartiens à un service public d'enseignement et de recherche. Tu n'es pas censé pourvoir en chair à canon les studios de jeux vidéo franciliens ou autres ». Cela m'a beaucoup perturbé. Finalement c'est une ancienne étudiante qui m'a un peu donné la clé en me disant : « Mais tu sais, ton cours d'histoire du jeu vidéo est en fait une assez bonne protection contre ces comportements abusifs au sein de l'entreprise ». Dans ce cours, on détricote en effet l'histoire des grands hommes telle qu'elle a pu être appliquée au jeu vidéo, on explique que cette manière d'écrire l'histoire remonte au dix-neuvième siècle au moment où l'on construisait de grandes figures pour par exemple construire la nation française. Certaines structures d'édition ou studios sont construits autour d'un « talent créatif » qui justifie tous les écarts en termes de management. Mon approche de l'histoire, elle, s'intéresse davantage aux contextes dans lesquels apparaissent des formes de jeu, aux logiques collectives qui animent la création vidéoludique. Elle déconstruit l'historiographie par les grands hommes du jeu vidéo. Il n'y a en effet pas de grands créateurs ou inventeurs de jeux vidéo. C'est une fiction, ils n'ont jamais existé. Mais il y a des contextes qui ont amené à la création de prototypes, de projets. Et quand cette ancienne étudiante me dit ça, je me dis « oui, c'est vrai, c'est une bonne défense intellectuelle d'une certaine façon ». C'est un bon moyen de participer à l'émancipation de mes étudiants et étudiantes. De fait leur dire « écoutez, toutes ces constructions autour d'un génie personnel, cela ne fonctionne



pas, historiquement cela n'a jamais existé », peut-être que cela leur permettra d'exercer leur esprit critique lorsqu'ils seront dans le milieu professionnel. Si on leur dit par exemple dans le studio pour lequel ils travaillent « c'est le projet de José, il a une super idée donc on va *cruncher* pour lui, on va faire la *vertical slice*⁹ en temps et en heure pour la présentation du jeu lors de tel événement », ils pourront se dire « on est en train de faire un boulot collectif, chacun a sa part de responsabilité et sa part de création ». Car le jeu vidéo est une création éminemment collective. Peut-être plus collective encore que ne l'était déjà la production cinématographique, dont nous avons tant seriné en France – politique des auteurs oblige – qu'elle était l'œuvre d'un auteur unique.

Je suis très attentif à cela dans mon enseignement car je sais que certains de mes étudiants et étudiantes auront des parcours professionnels dans le milieu du jeu vidéo. Au début de ma carrière, je les prévenais un peu à mots couverts. Maintenant, je dis les choses très clairement pour qu'il y ait une prise de conscience de leur part. Et je suis ravi de les voir dans des formes d'entreprises qui tentent d'éviter cette mainmise d'un seul sur la production, la direction du projet, et de les voir très souvent s'affilier à des syndicats, ceux-ci s'étant fortement développés ces dernières années. Cela ne plaira pas aux employeurs s'ils me lisent. Je pense qu'il est important de sensibiliser les étudiants et les étudiantes à ces questions-là. C'était l'objet d'une intervention que j'ai faite à Montréal en mars dernier. Je me suis rendu compte que ce qui s'est passé en 2018 a eu des conséquences sur la fin de l'écriture d'*Une histoire du jeu vidéo en France*. Avec Guillaume, on s'est dit qu'il était important d'exploiter ce qu'on avait sur les conditions de travail dans les premiers studios de jeux vidéo français. Ces éléments, qui étaient pour partie des propos spontanés, avaient par exemple été tenus par certains anciens du secteur sur leur blog personnel dans les années 2000. Ils parlaient nommément des gens, de l'entreprise dans laquelle ils avaient travaillé à cette période, sans se cacher. D'autres personnes ont ensuite confirmé qu'elles avaient bien travaillé sur tel ou tel jeu. On a retranscrit quelques-uns de ces propos dans notre livre pour bien faire comprendre aux lecteurs que, dès les années 1980, on traite assez mal les salariés du secteur. Pour faire comprendre à ses employés la précarité de leur poste, un des employeurs leur lance ainsi : « Je tape dans une poubelle, dix graphistes en sortent, je tape dans un lampadaire, dix programmeurs en tombent. » Cela afin de mettre la pression sur les gens qui sont embauchés, pour leur dire « Écoute, si tu ne veux pas suivre le rythme et faire ton job, qui est un job de rêve parce que tu fais des jeux vidéo, la main-d'œuvre ne manque pas pour continuer à produire et à "pisser du code". »

Aujourd'hui, on observe de la part des studios des réactions à propos des conditions de travail qui relèvent, à mon avis, plutôt de la communication. « Oui, on a bien compris, on a mis en place ceci, cela. » Mais quand on parle avec les employés, quand je croise dans les événements mes anciens étudiant-e-s par exemple, les choses n'ont pas tant que ça l'air de changer véritablement en termes de représentativité, de parité, d'amélioration.

Je veux former des gens bien construits intellectuellement, critiques, émancipés. Le secteur se tromperait s'il pensait que je lutte contre lui. Je pense que je leur fournis des personnes qui, depuis l'intérieur des structures, monteront des syndicats, œuvreront à l'amélioration des conditions de travail, feront que l'on va mieux travailler, que l'on va être davantage créatif et produire *in fine* de la valeur. Au bout du compte, c'est terrible et cela me déplaît d'une certaine façon, mais, je travaille pour le capitalisme, qui ne veut pas entendre que je forme non pas des futur.e.s salarié.e.s mais des citoyen-ne-s, ce qui est la mission première de l'université. Et dans cette émancipation, il y a la possibilité de penser à quoi on joue et on fait jouer au sein du système capitaliste. C'est une question à poser et à se poser pour les étudiants.



Demain, le secteur des jeux vidéo

Le futur du secteur ne peut exister que s'il prend en compte la trajectoire écologique dans laquelle nous sommes. Quand les gens auront davantage de temps ou un accès limité à la technologie, peut-être qu'ils feront autre chose que jouer. L'histoire des outils informatiques cependant nous montre que le jeu resurgit toujours, partout et chaque fois que cela est possible. Il s'agit donc probablement d'une catégorie anthropologique suffisamment intégrée à l'expérience humaine pour perdurer sous sa forme « jeu vidéo ». À mon avis, le secteur devra repenser les formes du jeu vidéo à moyen et à long terme, et ce dès maintenant : comment fait-on pour jouer en consommant moins, en utilisant moins de matières premières, moins de métaux rares, etc. ? Cela concerne en priorité les consociers, mais les éditeurs, eux aussi, vont devoir s'interroger : « Comment trouve-t-on des formules qui soient plaisantes, amusantes, innovantes tout en étant moins gourmandes techniquement, en puissance de calcul (celle-ci devant être partagée avec d'autres secteurs plus essentiels), etc. ? » Ce qui nous ramène toujours aux conditions de travail et à la formation des futurs personnels du secteur.

Il me semble que le secteur des industries culturelles est peut-être le premier où ces changements pourront avoir lieu et je trouve que c'est plutôt de bon augure pour le reste de la société. Les travaux de Vinciane Zabban, Hovig Ter Minassian et Camille Noûs montrent que les employés du secteur du jeu vidéo sont assez jeunes. Ils évoluent dans des univers technologiques, ils sont plutôt bien éduqués, ils ont des sensibilités aux questions politiques émergentes. Pour ces raisons entre autres, je crois que ce secteur peut être un lieu de basculement. C'est une intuition mais qui est en accord avec l'état actuel du capitalisme. Il y a des signes aussi qui annoncent ce futur qui nous attend. On a vu ce qui s'est passé pour la Playstation 5. C'était absolument incroyable. Le jour de sa sortie, la console était partout indisponible, alors même que la disponibilité des biens de consommation – c'est-à-dire la logistique – est au cœur du système capitaliste. Sony n'a pas réussi pas à fournir à son marché ses supports et ses matériels pendant plusieurs années. On a dépassé de loin la logique d'un marketing de la pénurie. Aujourd'hui encore, si je vais au Carrefour du coin, je ne trouverai probablement pas la PS5, alors que la PS4 est toujours en stock. Je pense que le secteur du jeu vidéo fonctionne comme une sorte de révélateur de l'état de crise du système économique dominant.

La dématérialisation du jeu vidéo

Il me semble que le tournant est complètement pris. Aujourd'hui, les ventes dématérialisées dépassent les ventes supports. Il restera, peut-être, quelques personnes de ma génération, des quadragénaires et des quinquagénaires, encore attachées à l'idée de posséder l'objet, de le collectionner. Il y a une fonction sociale dans ces colonnes de jeux vidéo que l'on a chez soi et qui sont une manière d'exhiber nos goûts culturels. Aujourd'hui, cela se passe plutôt sur les réseaux sociaux : « Je regarde ceci, j'ai découvert cela, avec vous je joue à ce truc, c'est génial. » C'est comme cela que, sociologiquement, on se situe et qu'on exprime son goût pour un jeu. Beaucoup d'éditeurs aujourd'hui diffusent exclusivement leur production de façon dématérialisée. Pix'n Love, l'éditeur qui a publié deux de mes ouvrages, travaille précisément sur un créneau commercial qui s'adresse aux collectionneurs en éditant en boîtes de jeux des titres qui au départ n'existaient qu'en dématérialisé. Je pense que, comme le vinyle, la boîte, est appelée à devenir une sorte de marché de niche qui permettra à quelques acteurs de trouver un public pour acheter, au prix fort probablement, ces jeux. Le PC est



déjà une plateforme 100 % dématérialisée. Il n'y a plus de rayon « jeux PC » dans les Fnac parisiennes depuis un moment. Le tournant est donc totalement pris. Cela s'inscrit dans un continuum qui part du MP3 et court jusqu'à Netflix. Le rapport à la matérialité des choses a évolué. On n'a progressivement plus eu besoin de la matérialité du CD, du DVD ou de la VHS ; on n'a désormais plus besoin de celle du jeu.

Le problème qui se pose depuis quelques années est celui de l'accès aux jeux les plus anciens. L'émulation et les solutions un peu bricolées dans l'esprit hacker¹⁰ font heureusement des petites merveilles. On imagine l'angoisse qui doit être celle des collègues de la BnF. Comment conserver ? Comment archiver ? Que maintenir ? Quand ça explose d'absolument partout... Dans certains de mes cours, j'utilise des jeux en ligne. Mais Adobe décide en 2020 d'arrêter de mettre Flash¹¹ à jour... Toute une série de jeux autrefois en démonstration libre est désormais inaccessible, ce qui a entre autres pour conséquence de casser ma structure pédagogique... Alors, définitivement, oui, le tournant pour la dématérialisation est pris et intégré aux usages.

Analyser les images vidéoludiques

Les images ont été très présentes dans mon travail de thèse. J'y ai analysé beaucoup d'écrans de jeux adaptés de films en me demandant en quoi ces images s'inscrivaient dans une poursuite de la diégèse filmique. Dans les jeux vidéo, comme dans toute analyse d'image, l'image est une image qui est actée. C'est une image qui relève parfois de l'affordance et qui appelle certaines actions. Mes analyses se situaient à un niveau particulier. Une fois les principes de jeu établis, le type d'image utilisé défini, je m'intéressais aux rapports entre récit filmique et expérience/récit vidéoludique. Je travaillais plutôt sur les formes de caractérisation des personnages, sur l'analyse des péripéties.

Comme tous les chercheur-se-s des années 2000, j'ai beaucoup bricolé. D'une certaine façon, on a produit nos outils d'analyse en même temps qu'on était en train de réfléchir à nos objets. Je pense qu'on a peut-être des approches moins formalistes que, par exemple, les Québécois. Cela vient sans doute du côté plus littéraire des approches cinématographiques en France. Là où j'avais en revanche envie d'être très formaliste, c'était pour produire de la donnée. Cela fait un moment que je n'ai pas relu les analyses de jeux vidéo qui figurent dans ma thèse mais, dans mon souvenir, l'idée était d'observer quelles images de jeux vidéo se substituaient à celles du film. En termes d'images, l'écart était parfois très étonnant entre le contenu filmique et le contenu vidéoludique. Une des analyses que j'aime bien dans ma thèse est celle du jeu *Scarface* sur PSP¹², adapté du film de Brian de Palma. J'avais choisi cet exemple parce qu'il était caractéristique de ces logiques que j'avais appelées « de reprise ». On allait chercher dans des catalogues des films qui avaient très largement fait leur carrière et on en rachetait les droits pour en faire des jeux. C'est ce qui s'est passé pour *Scarface*. La version sur console de salon ressemble à un *GTA*¹³, c'est un jeu où on explore un espace en trois dimensions. Mais, sur la PSP, il était techniquement plus compliqué de produire la même chose. Ils ont donc conçu une simulation de *deal* de drogue où l'on devient responsable d'un quartier et où il faut développer ses points de vente. La logique de ce jeu est en fait assez cartographique. On est constamment confronté à des plans de zones urbaines. Ce qui m'intéressait, c'était de montrer cet écart entre le film et le jeu, qui témoigne de la souplesse de nos rapports à la fiction. Je veux dire qu'on accepte que ce jeu à base de cartes, c'est aussi la diégèse de *Scarface*. On accepte également des choses qui viennent casser les canons diégétiques des films de cinéma. Dans mon analyse du jeu vidéo *La Revanche des Sith*, adapté de l'épisode III de *Star Wars*, on



peut être Obi-Wan¹⁴ et l'on peut tuer Anakin. Évidemment, si on tue Anakin, il y a des films qui disparaissent du canon. Si Anakin n'existe plus, Dark Vador n'existe plus et si Dark Vador n'existe plus... Ce peut être aussi Anakin qui tue Obi-Wan. Mais si Anakin tue Obi-Wan il n'y a plus de Dark Vador... Et ça devient autre chose. C'était ça qui m'intéressait.

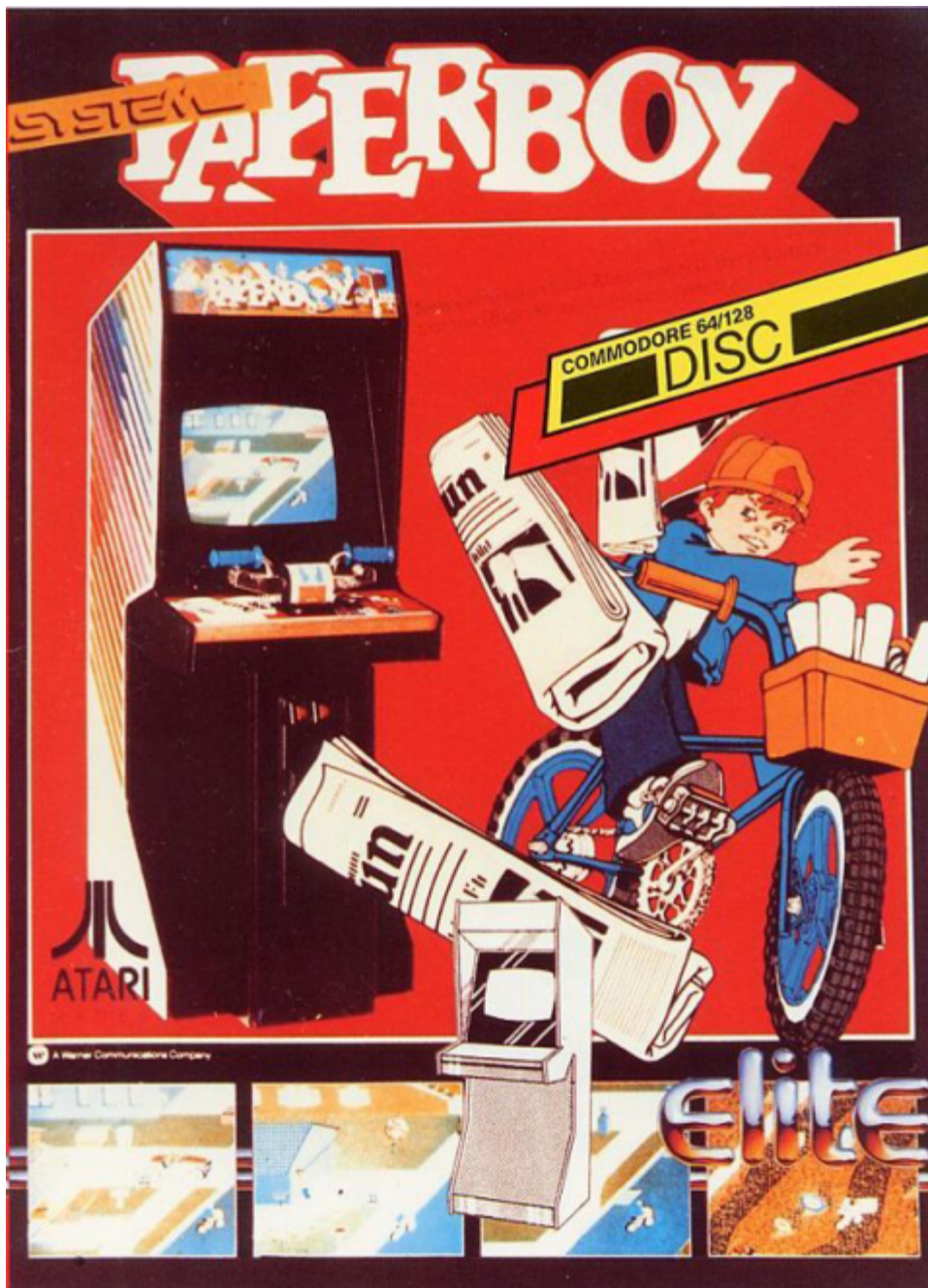
J'ai aussi beaucoup travaillé sur les images fixes. Je me suis principalement intéressé au péricaractère. J'ai travaillé sur les jaquettes de jeu mais aussi sur des bornes de jeu, notamment sur celle de *Gun Fight*. En bon sociologue de formation, j'ai toujours plus ou moins évité la confrontation directe avec les images de jeu vidéo et préféré privilégier les aspects de continuité éditoriale.

Les images par contre sont très présentes dans mes enseignements. Dans l'un de mes séminaires de master, il y a un atelier d'analyse de jeux vidéo. Dans ce cadre, quelques modèles théoriques sont présentés aux étudiant·e·s. Ils et elles s'en emparent pour pouvoir, avec moi, produire leurs analyses. Ces dernières années, je bénéficiais d'un tiers-lieu que j'avais développé : la vidéoludothèque universitaire. J'aime bien proposer aux étudiants d'analyser des jeux vidéo d'arcade¹⁵ des années 1980 assez limités plutôt que des monuments comme peuvent l'être *GTA* ou *The Witcher*. Ces petits objets tiennent très souvent en une seule séquence de jeu, avec parfois des variations, et la manière dont les étudiants les découvrent – ils n'ont pas pu y jouer étant donné leur âge – donne des résultats assez passionnants. Cela leur permet – pour le coup, on en revient à des considérations pédagogiques – de réinvestir tout ce que je peux voir avec eux en cours : la question du point de vue, de la situation du joueur, des formes d'interaction, de l'interface, des représentations produites par les jeux, de leurs discours.

Je pousse beaucoup les étudiants vers l'analyse des représentations en images. L'analyse d'un jeu d'arcade, comme par exemple *Paperboy*, peut conduire à des réflexions sur l'enfance au travail, puisque ces gamins qui distribuent les journaux dans des environnements d'une hostilité folle sont soumis à 1 000 dangers. Que dit ce jeu de la valorisation de ces métiers ?

Image 6. Jaquette du jeu vidéo *Paperboy*



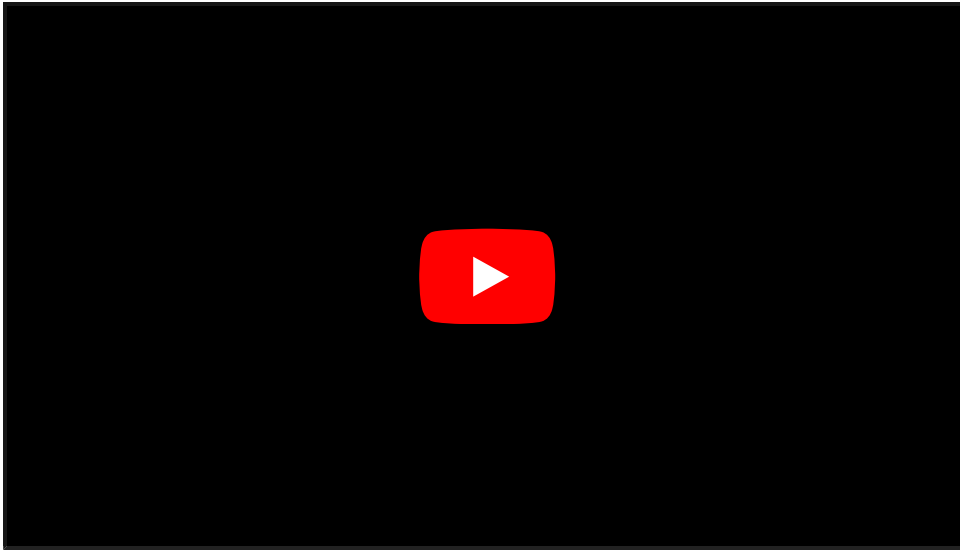


© : Mindscape, Atari

Je prends souvent aussi l'exemple de *Frogger*. Je montre qu'il y a un hors-champ dans le jeu. D'un côté, il y a des voitures qui arrivent ; de l'autre, il y a des troncs d'arbres. La question qu'il faut se poser est : que nous dit ce hors-champ et comment peut-on interpréter *Frogger* ?

Vidéo 1. *Frogger* (Atari)





Crédits : Source : chaîne YouTube RickyC @AwesomeRickyC

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oBKCKzYSvX4>

Ma proposition, c'est de l'interpréter comme un message écologiste. *Frogger*, c'est l'histoire d'une grenouille qui fuit pour se mettre à l'abri. Elle doit atteindre une des petites alcôves situées en haut de l'écran. Pour cela, elle doit traverser un milieu très urbanisé avec une autoroute sur laquelle des véhicules roulent à toute allure, puis un fleuve, lui aussi très dangereux, qui charrie des centaines de troncs d'arbres qui ont été découpés et où nagent des tas de bestioles qui peuvent croquer votre avatar. Frogger peut aussi se noyer dans le fleuve. Mais si une grenouille se noie... c'est peut-être que l'eau n'est pas très saine. C'est une interprétation qu'on peut faire pour justifier qu'une grenouille meurt dans l'eau. Le haut de l'écran, avec le fleuve, est plus difficile d'un point de vue ludique que le bas de l'écran, avec la route. Les troncs d'arbres en mouvement et sur lesquels il faut sauter rendent la gestion de l'espace, de l'anticipation, plus compliquée. *Frogger*, finalement, c'est un discours sur l'écologie. On peut tout à fait le rapprocher du premier film de Miyazaki qui sort au même moment et qui s'inquiète de l'état de la nature. Certes, tous ces éléments qui viennent du hors-champ ont pour objectif de produire un espace de jeu avec des difficultés à surmonter mais, simultanément, ils nous disent que ce qu'il y a hors champ est pire encore que ce qu'on voit à l'image, et que tout ça n'est que le spectacle de la destruction de la nature. Alors, évidemment, ça fonctionne bien. Les étudiants, qui au départ voient une adorable petite grenouille évoluant dans un univers coloré, se rendent rapidement compte qu'il y a une forme de noirceur et de désespoir dans ce jeu. Aussi parce qu'on est dans cette logique du jeu d'arcade qui, d'une manière ou d'une autre, amène à la mort. Le jeu d'arcade, comme l'a très bien dit Mathieu Triclot, est une forme de jeu dans lequel on essaie de repousser le plus tard possible le moment où l'on perd, c'est un jeu qui est conçu pour faire perdre le joueur.

Images du travail dans les jeux vidéo

L'une des premières choses auxquelles je pense par rapport à ce sujet, c'est le motif de la répétition : un motif très présent, et depuis longtemps, dans beaucoup de jeux vidéo. Les jeux d'arcade, notamment, sont essentiellement construits sur des logiques de répétition, de variation du même. Par exemple, dans un *shoot them up*¹⁶, il faut sans cesse appuyer sur un bouton pour faire tirer son vaisseau. Le succès au début des



années 1980 des *Game & Watch*¹⁷, qui proposent des petites séquences répétitives, rappelle le mythe de Sisyphe. Manuel Garin voit dans ces jeux des réminiscences du cinéma burlesque qui, lui aussi, fonctionnait beaucoup sur ce motif de la répétition. Parallèlement, il ne faut pas oublier que ces objets ludiques arrivent dans les années 1970, au moment où l'organisation fordiste du travail, avec ses tâches répétées, avec le travail à la chaîne, entre dans une phase de mutation. Je me demande si ces formes de jeux vidéo, qui font appel à la répétition, à la fois dans ce qui est représenté et dans la manière de jouer ne font pas écho à cette crise que connaît à cette période l'organisation du travail.

C'est assez frappant de voir que dans les *Game & Watch*, les personnages mis en scène sont principalement des travailleurs : des petits charpentiers, des petits jardiniers, des petits chasseurs de taupes... Il y a cette figure du travailleur, de l'artisan. Mario incarne cela pleinement. La salopette, la moustache, la casquette... Certes, cette apparence n'est pas entièrement intentionnelle et répond plutôt à des contraintes visuelles et techniques mais il n'empêche que la figure de Mario peut tout de même être lue comme une figure ouvrière et laborieuse. Il est assez frappant de voir que les jeux vidéo, d'arcade surtout, proposent finalement beaucoup de protagonistes qui sont des travailleurs manuels. Je pense à *Paperboy*, mais aussi à *Tapper*, un jeu sponsorisé par une grande marque de bières américaine où on incarne un barman qui doit servir des hordes de consommateurs assoiffés.

Vidéo 2 : *Tapper*

2



Crédits : Source : chaîne YouTube 316whatupz @316whatupz

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=naremP5nL3w>

On a là une belle représentation du client roi des années 1980, qui doit être absolument servi et contenté.

Ce qui me frappe aussi – je crois que Mathieu Triclot en a parlé – c'est que finalement, quand on travaille sur son ordinateur, on est dans la même position que quand on joue sur son ordinateur. Il y a comme une fusion du travail tertiaire et de la pratique du jeu vidéo. Je pense aux travaux de Raphaël Koster. Dans les entretiens qu'il a menés, il apparaît souvent que les travailleurs poursuivent d'une certaine façon leur activité professionnelle au sein des jeux en jouant à des titres qui évoquent et redoublent le travail pour lequel ils sont payés. Au cinéma, il y a ce personnage de l'ouvrier, dans le film de Laurent Cantet, *Ressources humaines*, qui est à l'usine toute la semaine et qui le week-end travaille à son établi dans son garage. Ce sont des choses que les sociologues



ont déjà largement observées. L'ouvrier reproduit à la maison les gestes effectués au travail. Raphaël Koster montre qu'il y a une reprise du motif et des cadres de l'activité professionnelle dans la pratique du jeu vidéo. Cela pose la question des liens entre les jeux vidéo et le système capitaliste néolibéral. Nombre de jeux en effet mettent en œuvre des modèles ludiques axés sur la répétitivité, sur l'optimisation, sur la performance. Peut-être sera-t-on en mesure d'imaginer de nouvelles formes de jeux vidéo à partir du moment où on pensera à partir d'un cadre différent. En même temps, ces formules seront-elles aussi stimulantes que peuvent l'être celles que je viens de décrire ? La recherche en effet d'un *optimum* est une mécanique fascinante, qui demande de la précision, de la logique, des calculs, de la mesure, de l'intuition, de l'expérimentation... Toute sorte de choses qu'on aime bien trouver dans les jeux vidéo.

Création d'une vidéoludothèque à la Sorbonne Nouvelle

En 2014, j'ai rédigé un document de trois pages présentant un projet de vidéoludothèque. Ce projet a été accepté par le CA de l'université. Au début, j'ai eu accès à une armoire dans laquelle j'ai pu stocker quelques petites choses. J'ai commencé à dire autour de moi qu'on cherchait des consoles, des jeux, bref, à solliciter des dons. Nintendo France nous a donné du matériel de démonstration qui n'était plus utilisé. Le service informatique de l'université nous a mis de côté, lorsque la fac a renouvelé son parc de téléviseurs, des écrans cathodiques dernière génération d'excellente qualité, idéals pour faire tourner les vieux jeux car ils offrent un rendu visuel d'époque. Par la suite, on a aussi récupéré de vieilles machines de bureautique qui partaient à la casse et sur lesquelles on a installé des émulateurs¹⁸.

En 2018, une annexe de Paris 3 toute proche du bâtiment principal de l'université s'est libérée. J'ai demandé à bénéficier d'un local pour y installer, à titre expérimental, tout ce matériel. On a branché nos vieilles TV à des Xbox¹⁹ hackées²⁰ sur lesquelles j'ai fait installer près de 6 000 jeux en émulation. On m'a ensuite attribué un budget de 2 000 € pour développer la vidéoludothèque. J'ai fait acheter une PS4²¹, un casque de réalité virtuelle et une UC gaming²² qui contient actuellement plus de 200 jeux, tous obtenus gratuitement grâce notamment à l'ouverture d'un compte Epic Games. On a donc un corpus de jeux dématérialisés conséquent et tout à fait intéressant. Plus tard, on a réussi à récupérer un petit peu de taxe professionnelle et on a pu faire d'autres achats pour du matériel de streaming.

Image 7. Vidéoludothèque de la Sorbonne Nouvelle





© Alice Thelliez

Entre 2018 et 2020, avant que la Sorbonne Nouvelle ne déménage sur le site Nation, j'ai donné les clés de ce local aux étudiants. Mon idée était de mettre en application quelques principes de sociologie de l'innovation. Pour innover, il faut par exemple des marges ; pour avoir ces marges, il faut des lieux où elles peuvent se développer. Il faut faire confiance aux étudiants. Ils ont été très responsables. Je leur disais « vous ouvrez le service de manière gracieuse, vous accueillez vos camarades qui souhaitent y accéder et, en échange, vous avez libre accès à tout ce qui s'y trouve ». Tous les étudiants qui sont passés par là ont fait des choses intéressantes. Certains ont créé des jeux, d'autres ont écrit des thèses sur les jeux vidéo, d'autres encore, qui ont dans ce cadre acquis des compétences techniques, sont devenus des prestataires vidéo et font du *streaming*²³. C'est la preuve que les étudiants ont besoin de ces lieux mais aussi qu'on leur fasse confiance.

Depuis peu, la vidéoludothèque a rouvert sur le site Nation. De temps en temps, je me rends sur place, ce qui me permet de parler avec les étudiants dans un cadre un peu moins formel que celui d'un séminaire, d'un cours ou d'un rendez-vous de suivi de mémoire. Quand le service public offre des lieux qu'enseignants et étudiants peuvent s'approprier, ça donne forcément des choses formidables.

Bibliographie

Bibliographie

Blanchet A. (2007) « *My name is Bond. Games Bond* ». Synergie intermédiatique entre cinéma et jeu vidéo », communication, colloque international *Histoire culturelle et enjeux esthétiques d'une saga populaire*, BnF et CEEA.

Blanchet A. (octobre 2009) *Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, Thèse de doctorat, Paris.

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

Blanchet A. (2012) « Mais qui es-tu Lara Croft ? Définitions genrées d'une icône vidéoludique au cœur de récits transmédiatiques », communication, colloque international *Genre et jeux vidéo*,



IUFM de Lyon.

Blanchet A. (2015) « Mais qui êtes-vous, Lara Croft ? », dans *Genre et jeux vidéo*, F. Lignon (dir.), Toulouse, PUM.

Blanchet A. & Hue M. (2018) « Du *voice-over* au *game over* : le narrateur second dans *Bastion*, *Dear Esther*, *The Stanley Parable* et *The Beginner's Guide* », *Décadrages*, n° 39, p. 30-42.

Blanchet A. & Montagnon G. (2020) *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Éditions Pix'n Love.

Blanchet A. (2022) « La production industrielle de jeux vidéo en France : histoire d'un secteur qui se voulait industrie (1973-1991) », *Entreprises et histoire*, vol. 4, n° 109, p. 36-46.

Krichane Selim (2019) *La Caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg éditeur.

Meunier S. (mars 2022) *Game studies et industrie du jeu vidéo : mélange de mondes*, Thèse de doctorat, Toulouse.

Navarro-Remesal V. & Pérez-Latorre O. (dir.) (2021) *Perspective on European Vidéo Games*, Bristol, Bristol University Press.

Sidre C. (2014) *Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, thèse de doctorat, École nationale des chartes, Élisabeth Parinet (dir.)

Wolf M. (dir.) (2012) *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming*, vol. 1 et 2, Westport, Greenwood Press.

Wolf M. (dir.) (2015) *Vidéo Game Around the World*, Cambridge, MIT Press.

Zabban V., Ter Minassian H. & Noûs C. (dir.) (2020) *Les mondes de production du jeu vidéo*, *Réseaux*, n° 224.

Filmographie

Harry Potter à l'école des sorciers, Chris Colombus, 2001.

Ressources humaines, Laurent Cantet, 1999.

Scarface, Brian de Palma, 1983.

Star Wars, épisode III : La Revanche des Sith, George Lucas, 2005.

Ludographie

Billy la Banlieue, Loricel, 1986.

Chomеду, Loiseau, Vidéomatique, 1988.

The Witcher, CD Projekt Red, 2007. Série de jeux vidéo.

Frogger, Konami, Sega, 1981.

Gun Fight, Midway manufacturing Company, 1975. Titre français : *Western Gun*

Grand Theft Auto, Rockstar North, Rockstar Games, 1997. Série de jeux vidéo.

Harry Potter à l'école des sorciers, Argonaut, Electronic Arts, 2001.

Minecraft, Mojang studio, 2011.

Pac Man, Namco, 1980.

Paperboy, Mindscape, Atari, 1986.

Scarface : Money, Power, Respect, Farsight Studio, Vivendi games, 2006.

Tapper, Bally Midway Manufacturing, Sega, 1984.



Notes

1 « *Scrolling* : défilement horizontal, vertical ou multidirectionnel de l'écran de jeu. Le

scrolling peut suivre les déplacements de l'avatar ou être généré par le programme » (Blanchet, 2010, p. 446).

2 « *Cut scene* : séquence cinématique qui interrompt le déroulement d'un segment d'interaction ou se place entre deux segments d'interaction. » (Blanchet, *ibid.*, p. 443). En français, on traduit cette expression par « scène cinématique ».

3 Famicom (initialement Family Computer). Console de jeux vidéo créée par Nintendo pour le marché japonais et commercialisée entre 1983 et 2003.

4 Nintendo Switch. Console de jeux vidéo portable et de salon créée par Nintendo et en vente depuis 2017.

5 Steam : plate-forme de distribution de contenus vidéo-ludiques.

6 Enjmm : École nationale du jeu et des médias interactifs numériques. Un établissement supérieur public du jeu vidéo et du numérique.

7 Scop : société coopérative et participative.

8 *Crunch*. Désigne, dans le secteur vidéoludique, une période intense de travail.

9 *Vertical slice*. Littéralement « tranche verticale ». Aperçu jouable d'un jeu permettant de donner une idée du produit fini

10 Hackeur : « pirate informatique qui agit par jeu, sans intention de nuire ». (<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/hackeur>)

11 Flash : logiciel permettant, entre autres, l'utilisation, sur un navigateur web, d'objets interactifs.

12 PlayStation Portable. Console de jeux portable produite par Sony Computer Entertainment, commercialisée entre 2004 et 2015.

13 *GTA* : abréviation désignant les jeux de la série *Grand Theft Auto*.

14 Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker et Dark Vador sont les principaux protagonistes de l'univers de *La Guerre des étoiles*.

15 « Arcade : À l'origine, le terme désignait les salles de divertissement qui accueillait au siècle dernier des jeux mécaniques et électromécaniques comme les billards électriques. Dans les années 1970, les premiers jeux vidéo sont exploités dans ces lieux publics où le joueur paie chaque partie. Par extension, il désigne aujourd'hui les jeux vidéo dont la prise en main est simple pour un plaisir ludique presque immédiat, qui, contrairement à la simulation, ne cherche pas le réalisme » (Blanchet, 2020, p. 441-442).

16 « *Shoot'em up* : ou *shoot them up* (littéralement "mitraille-les"), parfois *shooter*. Genre vidéoludique dans lequel l'action est généralement montrée sous la forme d'un scrolling automatique vertical ou horizontal, et dans lequel le joueur dirigeant un avatar (traditionnellement un vaisseau spatial) doit affronter des vagues ininterrompues d'assaillants. » (Blanchet, *ibid.*, p. 446).

17 « *Game & Watch* : Gamme de jeux électroniques avec écran à cristaux liquides commercialisés par Nintendo au début des années 1980 » (Blanchet, *ibid.*, p. 444).

18 Un émulateur permet à un système informatique de se comporter comme un autre système informatique. Le système hôte peut ainsi exécuter un logiciel conçu initialement pour un autre système.

19 Console de jeux de salon produite par Microsoft, commercialisée entre 2001 et 2009.

20 Hacker : « pirater (un système informatique) par jeu, sans intention de nuire » (<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/hacker>).

21 PlayStation 4. Console de jeux de salon produite par Sony Computer Entertainment, commercialisée depuis 2013.

22 Unité centrale gaming. Station de travail informatique conçue pour la pratique du jeu vidéo.

23 Pratique qui consiste, pour un joueur, à diffuser sa partie de jeu tout en la commentant. Les spectateurs peuvent interagir en direct avec le *streamer* de jeu vidéo par l'intermédiaire d'un système de messagerie instantanée.



	Titre	Image 1. Portrait d'Alexis Blanchet
	Crédits	Source : Alexis Blanchet
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-1.jpg
	Fichier	image/jpeg, 342k
	Titre	Image 2. <i>Une histoire du jeu vidéo en France</i> . Première de couverture
	Crédits	© Pix'n Love
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-2.jpg
	Fichier	image/jpeg, 461k
	Titre	Image 3 et 4. Jaquette du jeu vidéo <i>Chomdu</i>
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-3.jpg
	Fichier	image/jpeg, 257k
	Crédits	© Loiseau, Vidéomatique
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-4.jpg
	Fichier	image/jpeg, 174k
	Titre	Image 5. Jaquette du jeu vidéo <i>Billy la banlieue</i>
	Crédits	© Loricels
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-5.jpg
	Fichier	image/jpeg, 434k
	Titre	Image 6. Jaquette du jeu vidéo <i>Paperboy</i>
	Crédits	© : Mindscape, Atari
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-6.jpg
	Fichier	image/jpeg, 377k
	Titre	Image 7. Vidéoludothèque de la Sorbonne Nouvelle
	Crédits	© Alice Thelliez
	URL	http://journals.openedition.org/itti/docannexe/image/4877/img-7.jpg
	Fichier	image/jpeg, 447k

Pour citer cet article

Référence électronique

Alexis Blanchet, Fanny Lignon et Herilalaina Rakoto-Raharimanana, « Travailler dans le secteur du jeu vidéo : travail passion, *crunch* et exploitation. Grand entretien avec Alexis Blanchet », *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/4877> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itti.4877>

Auteurs

Alexis Blanchet

Alexis Blanchet est enseignant chercheur spécialiste des jeux vidéo à l'université Sorbonne Nouvelle. Recruté en 2011, il est rattaché à l'Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel (IRCAV) et travaille sur l'histoire, l'économie et les approches théoriques des jeux vidéo. Son parcours n'est pas linéaire. Formé en sociologie et en études cinématographiques et audiovisuelles, sa thèse de doctorat traite des relations entre le cinéma et les jeux vidéo. Auteur notamment *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle* (Pix'n Love, 2010), il a récemment publié, avec Guillaume Montagnon *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados* (Pix'n Love, 2020).



Fanny Lignon

Fanny Lignon est maîtresse de conférences habilitée à diriger les recherches en sciences de

l'information et de la communication à l'université Lyon 1 – Inspé. Elle est membre du laboratoire THALIM (CNRS/Paris 3/ENS). Spécialiste des images fixes et animées, elle enseigne, dans une optique communicationnelle, leur analyse et leur réalisation. Ses recherches portent sur des problématiques couplant l'EICAV (Éducation à l'image, au cinéma, à l'audiovisuel), l'EMI (Éducation aux médias et à l'information) et les questions de genre. L'un des axes forts de son travail est la question des stéréotypes de sexe dans les jeux vidéo. La liste de ses publications est disponible ici : <http://www.thalim.cnrs.fr/auteur/fanny-lignon>

Articles du même auteur

Introduction [Texte intégral]

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

Herilalaina Rakoto-Raharimanana

Herilalaina Rakoto-Raharimanana est maître de conférences en sociologie à l'Inspé d'Aix-Marseille Université. Il est membre du centre méditerranéen de sociologie, de science politique et d'histoire (MESOPOLHIS, UMR 7064). Ses recherches s'inscrivent dans les domaines de la sociologie de l'éducation, la sociologie de la jeunesse et la sociologie des enseignants. Elles portent principalement sur les activités scolaires et non-scolaires des lycéens, la problématique du genre dans l'éducation et la formation, et sur la culture adolescente.

Articles du même auteur

Introduction [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.

