
APPEL À COMMUNICATIONS

Entraves et limites du jeu vidéo : discours, normes, agentivité

Colloque international 19, 20 et 21 juin 2024 Université de Limoges

Organisé par Loïc Artiaga, Flavie Falais et Thomas Luberriaga

*« Moi aussi, j'étais aventurier autrefois, et puis j'ai pris une flèche dans le genou »
Un brave soldat, The Elder Scrolls V: Skyrim*

Comment ne pas être sensible au destin empêché de ce soldat, contraint et forcé d'abandonner son rêve d'exploration, alors que nous poursuivons notre route vers Sovngarde¹ ? Prenons au sérieux ce *bark*² vidéoludique, et considérons cette phrase banale prononcée par un PNJ au détour d'une ruelle de Blancherive comme invitation à réfléchir aux entraves et limites rencontrées par tou·tes dans le domaine vidéoludique. Ces deux thèmes seront au cœur de nos réflexions, à l'occasion d'un colloque international, qui se tiendra les 19, 20 et 21 juin 2024 à Limoges.

Nous entendons entraves et limites dans leurs sens complémentaires : en partant des paramètres qui retiennent, empêchent, contraignent, nous souhaitons évoquer ces éléments qui marquent la fin, l'impossibilité d'aller plus loin, le cadre que l'on ne peut pas dépasser, mais aussi la volonté de séparer, de distinguer, de discriminer. Il s'agira de questionner ce qui peut faire obstacle au cœur du *gameplay*, de la narration, des discours, tant pour les personnages que pour les joueur·ses dans leur progression, mais aussi IRL, à la fois dans la pratique et dans la création, et la manière de contourner ces difficultés. Car ce qui est souvent présenté comme un univers sans limites en possède de nombreuses, dont la nature est renouvelée en fonction des contextes vidéoludiques : accès à une technologie inédite, compréhension de la grammaire du jeu, obstacles des représentations, conditions de production etc.

Nous proposons d'étudier entraves et limites à travers six axes de réflexion ouverts et non exclusifs, dans lesquels pourront s'inscrire des propositions de communications issues des différents champs des sciences humaines et sociales :

¹ La quête principale de *The Elder Scrolls V: Skyrim* se clôt par un combat contre l'antagoniste principal, Alduin, au cœur d'un paradis nordique nommé Sovngarde, où les plus grands guerriers se rassemblent pour un éternel festin des héros.

² « Les *barks* [aboissements], ce sont ces répliques, ou ces onomatopées, lancées par des NPC (Non Playable Characters, personnages non jouables) dans des situations données (des *triggers*). » (Beaulieu, 2020).

Axe 1. Quelles limites pour penser le jeu vidéo ?

Comme l'explique Vincent Berry (2009), il existe de multiples « façons de penser le jeu vidéo » : média, art, culture, outil pédagogique, sport... Néanmoins, cette richesse ne porte-t-elle pas en elle le risque d'une indéfinition, parfois source de contradictions ? Si ces questionnements ne sont pas nouveaux, ils nécessitent d'être actualisés : nombreuses sont les controverses portant sur ces qualificatifs. Qu'il s'agisse de la désignation de l'esport comme sport (Besombes, 2018) ou des débats autour de la notion d'art appliquée au jeu vidéo (10^e art, art total, anti-art), comment définir aujourd'hui le jeu vidéo ? Dans le cadre de la recherche, il pose notamment la question de nos méthodes et de nos approches, la pluridisciplinarité étant plus que jamais requise dans l'étude des jeux vidéo. Du point de vue des genres vidéoludiques, il nous pousse à réévaluer leur conception, dans la mesure où ceux-ci tendent vers des formes d'hybridation (action-RPG, action-aventure, intégration d'éléments de RPG dans d'autres genres etc.).

Axe 2. Négocier les règles du jeu

Le jeu vidéo est affaire de résolution : qu'il s'agisse d'objets, d'énigmes ou d'adversaires, de nombreux obstacles se dressent sur le chemin des joueur·ses, à travers des choix de *narrative*, *level* ou *game design* conçus comme autant de défis à relever pour progresser dans la diégèse. Ces décisions influencent les degrés de difficulté (Levieux, 2011) et de liberté auxquels les joueur·ses seront confronté·es, à travers le choix de la structure de jeu (monde ouvert, *platformer*) ou du genre dans lequel il s'inscrit (Letourneux, 2005) : la nécessité d'échouer relative au *die-and-retry* (*Hades*, Supergiant Games, 2020), tout comme les multiples possibilités offertes par les *immersive sim* (*Prey*, Arkane Studios, 2017) en sont l'exemple. Ainsi, ces entraves à la progression fonctionnent tout à la fois comme limites, où leur élimination est nécessaire pour pouvoir continuer l'aventure (*Dark Souls*, From Software), et comme guides, où leur contournement peut mener à d'autres découvertes (*Elden Ring*, From Software, 2022). Ce sera notamment l'occasion d'aborder la question des limites géographiques et cartographiques des mondes vidéoludiques et la manière dont elles se manifestent dans le jeu.

Axe 3. Des imaginaires sans limites ?

Le choix des imaginaires dans lesquels s'inscrivent ces jeux conditionne également la nature des limites : celle des corps (*Soma*, Frictional Games, 2015), mais aussi des sociétés, à travers les fictions climatiques, écologiques (Chang, 2019) ou post-apocalyptiques (*LISA: The Painful*, Dingaling Productions, 2014), présentant des mondes dévastés (*Death Stranding*, Kojima Productions, 2019) ou en reconstruction (*Horizon: Forbidden West*, Guerrilla Games, 2022) et s'inscrivant dans une forme de culture apocalyptique (Gervais, 2004). Ces multiples dimensions posent en filigrane la question de la pertinence – et donc des limites – du jeu vidéo pour traiter de ces questionnements (Bailes, 2019), considérant l'industrie vidéoludique à la fois comme l'une des plus énergivores, mais aussi comme l'un des espaces du capitalisme tardif (Jameson, 1991 ; Harvey, 2001 ; Bonenfant, 2021). Par ailleurs, nous pourrions évoquer la multiplication des projets cross- et transmédiatiques (Jenkins, 2006 ; Blanchet, 2010), aussi bien du point de vue des stratégies marketing et commerciales, que de celui du dépassement des limites du jeu vidéo au-delà de son support initial (*The Last of Us*, Naughty Dog), participant ainsi à la construction de gigantesques univers (*The Witcher*, CD Projekt RED).

Axe 4. Un médium excluant

Ce quatrième axe porte sur les limites structurelles et systémiques touchant le jeu vidéo et ses actrices et acteurs : quelles sont les entraves à la pratique et à la création du point de vue des discriminations ? Les polémiques – plus ou moins récentes (Perret & Giner, 2022) – qui ont marqué l’actualité vidéoludique nous rappellent sans cesse que le jeu vidéo est loin d’être l’un des médias les plus progressistes, malgré sa paradoxale jeunesse (Shaw, 2014). Les questions de diversité (Lignon, 2015 ; Chang, 2017 ; Derfoufi, 2021), d’accessibilité (Brown & Anderson, 2021) et des (im)possibilités d’accès économiques et sociales – les prix des jeux, des technologies et des machines ne cessant d’augmenter – seront ainsi abordées, en priorité à partir des études et approches queer, trans, postcoloniales, décoloniales, dans une perspective intersectionnelle. Ainsi, l’étude des réponses et solutions envisagées pour que le jeu vidéo puisse véritablement être un loisir grand et tous publics sera la bienvenue. Dans le même temps, nous proposons de travailler à un réexamen de la sociologie des joueur·ses, vis-à-vis de ces nouvelles pratiques (Ter Minassian *et al.*, 2021) et des travailleur·ses, questionnant ainsi les conditions de persistance de la figure hégémonique décrite par Marion Coville (2014).

Axe 5. La création entravée

Alors que l’industrie vidéoludique a largement bénéficié de la période du Covid-19 et des multiples confinements (Dyer-Witthford & De Peuter, 2021), l’ensemble de ses actrices et acteurs n’a toutefois pas profité de cette parenthèse, qui semble d’ailleurs s’essouffler : entre inflation et difficultés d’approvisionnement en matières premières (pénuries de PS5, presse vidéoludique en péril, *indieapocalypse*), le jeu vidéo est frappé par de multiples crises, préexistantes, et parfois accentuées par le contexte social, géopolitique et économique international. Alors, si, comme on le dit souvent, la sortie d’un jeu relève du miracle, comment concevoir ces limites (financières, temporelles, technologiques, structurelles) auxquelles se heurte le processus créatif ? La question des obstacles au développement est ici fondamentale, et à travers elle, celle des conditions de travail (Zabban *et al.*, 2020 ; Vétel, 2018), entre harcèlement et recours au *crunch* (Dyer-Witthford & De Peuter, 2006) : à nouveau, les moyens trouvés par les travailleur·ses pour y remédier (syndicalisation, SCOP) seront interrogés. La place des discours sur le secteur indépendant pourra aussi être questionnée à cette occasion.

Axe 6. Jouer avec les contraintes

À rebours de la dimension lucrative, notre dernier axe portera sur la capacité des joueur·ses à faire (re)vivre des opus disparus, oubliés ou menacés par la fermeture de serveurs, la fin programmée des mises à jour ou l’obsolescence de certaines technologies : nous évoquerons ces communautés de fans ayant joué un rôle clé dans la patrimonialisation et la conservation du jeu vidéo à travers le développement du rétrogaming (Urbas, 2020), en maintenant par exemple une actualité autour d’un jeu que ses développeurs voudraient voir disparaître (comme la scène esport de *Super Smash Bros. Melee*, 2001) ou en les actualisant constamment, à la recherche de nouvelles méthodes de *speedrun* (Scully-Blaker, 2014 ; Barnabé, 2016). La question de l’agentivité sera à nouveau convoquée. Nous proposons de réfléchir à la manière dont les communautés parviennent à déjouer les limites techniques et technologiques, avec la création de collectifs d’entraide et de réflexion (forums, wikis) et le rassemblement d’individus autour de vidéastes et streamer·ses, permettant de pratiquer le jeu par procuration ou par le visionnage de *let’s play* (Newman, 2002).

Modalités de soumission des propositions et calendrier

Le colloque aura lieu les **19, 20 et 21 juin 2024**, à Limoges.

Les propositions de communication seront composées des éléments suivants :

- Nom, prénom et statut de l'auteur·ice (équipe de rattachement, établissement) ;
- Une notice bio-bibliographique (5 à 6 lignes) ;
- Un titre de communication ;
- Un résumé de la communication d'une longueur de 300 à 500 mots (précisant le corpus d'étude, la méthode adoptée et le cadre théorique envisagé) ;
- Le(s) axe(s) dans le(s)quel(s) la proposition s'inscrit (le cas échéant) ;
- Une liste de mots-clés (5 à 10) ;
- Une bibliographie d'une dizaine de titres.

Elles seront à envoyer au format .pdf ou .docx à l'adresse entraves.limite.jv@gmail.com au plus tard pour le **1er décembre 2023** et seront rédigées exclusivement en français. Elles feront l'objet d'une évaluation par le comité.

Les propositions sont ouvertes à toutes les disciplines et aux contributions internationales. Un format hybride est prévu pour permettre aux personnes résidant à l'étranger de communiquer et d'assister au colloque à distance. Il est toutefois demandé aux participant·es présent·es en France métropolitaine de communiquer, dans la mesure du possible, en présentiel. Les communications en français ne devront pas excéder 20 minutes et seront suivies d'un temps d'échange. Les actes de ce colloque feront l'objet d'une publication.

Pour plus d'informations, contacter [flavie.falais\(at\)unilim.fr](mailto:flavie.falais@unilim.fr) et [thomas.luberrriaga\(at\)unilim.fr](mailto:thomas.luberrriaga@unilim.fr).

Comité scientifique

Fanny Barnabé - Université de Namur

Matthieu Letourneux - Université Paris Nanterre

Alexis Blanchet - Université Sorbonne Nouvelle

Fanny Lignon - Université Lyon 1

Maude Bonenfant - Université Québec à Montréal

Jacques Migozzi - Université de Limoges

Diane Bracco - Université de Limoges

Odile Richard - Université de Limoges

Cyril Cordoba - Université de Fribourg

Mathieu Triclot - Université Belfort-Montbéliard

Marion Coville - Université de Poitiers

Bruno Vétel - Université de Poitiers

Mehdi Derfoufi - Université Paris 8

Bertrand Westphal - Université de Limoges

Laura Goudet - Université de Rouen

Vinciane Zabban - Université Paris 13

Organisé au sein du **Laboratoire EHIC** (Espaces Humains et Interactions Culturelles - UR 13334), Université de Limoges, avec le soutien de :

- **Point·e Médian·e**, groupe de recherche sur le genre dans les arts et en régime médiatique
- **OMNSH**, Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Bibliographie

AMMOUCHE Sélim, BLANCHET Alexis, DOZO Björn-Olav et TRICLOT Mathieu, *Lire les magazines de jeux vidéo: couverture(s) de la presse spécialisée française*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022.

BAILES Jon, *Ideology and the Virtual City: Videogames, Power Fantasies And Neoliberalism*, Washington, Zero Books, 2019.

BARNABÉ Fanny, « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game », *Interfaces numériques*, vol. 5, n°3, 2016.

BEAULIEU Sarah, « Comment le personnage dit-il bonjour ? L'écriture des "barks" dans le jeu vidéo », Sarah Beaulieu [En ligne], 15 avril 2020, URL: <https://sarah-beaulieu.com/comment-le-personnage-dit-il-bonjour-les-barksdans-le-jeu-video>.

BERRY Vincent, « Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique : analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft* », Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 13, 2009.

BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLON DE CARVAJAL Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, TRICLOT Mathieu et ZABBAN Vinciane, *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2021.

BESOMBES Nicolas, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport : la revue juridique et économique du sport*, 2018.

BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'N Love Editions, 2010.

BLANCHET Alexis et MONTAGNON Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960-1991: des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'n Love éditions, 2020.

BOLUK Stéphanie, LEMIEUX Patrick, *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2017.

BONENFANT Maude, « Hypermodern Video Games as Emblems of Empire or How the Gaming Multitude Adapts to Hypermodernity », *Games and Culture*, vol. 16, n° 3, 2021, p. 357-370.

BROWN Mark et ANDERSON Sky LaRell, « Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games », *Games and Culture*, vol. 16, n° 6, 2021, p. 702-718.

CHANG Edmond Y., « Queergaming » in Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg, *Queer Game Studies*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2017, p. 15-24.

CHANG Alenda Y., *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis, University Of Minnesota Press, 2019.

COVILLE Marion, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], n°4, 2014, mis en ligne le 01 janvier 2014. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/763>.

CRENSHAW Kimberle, « Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color », *Stanford Law Review*, vol. 43, no 6, 1991, p. 1241-1299.

DERFOUFI Mehdi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Édition de la Maison des sciences de l'homme, 2021.

DOZO Björn-Olav et KRYWICKI Boris, « La presse vidéoludique : comment faire tourner la machine », in Claire Blandin (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 213-227.

DYER-WITHEFORD Nick et PEUTER Greig de, « "EA Spouse" and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, Exodus », *Canadian Journal of Communication*, vol. 31, no 3, 23 octobre 2006, p. 599-617.

DYER-WITHEFORD Nick et PEUTER Greig de, *Games of empire: global capitalism and video games*, Minneapolis, University of Minnesota Press (coll. « Electronic mediations »), 2009.

DYER-WITHEFORD Nick et PEUTER Greig de, « Postscript : Gaming While Empire Burns », *Games and Culture*, vol. 16, no 3, 4 septembre 2020

ESPINEIRA Karine et THOMAS Maud-Yeuse, « Proposition d'une approche trans-genre dans l'étude des

- univers ludiques », *Imaginaires, Institutionnalisations, Représentations*, 17 juin 2021, URL : <https://karineespineira.wordpress.com/tag/jeu-video/>.
- GENVO Sébastien, CRAIPEAU Sylvie et SIMONNOT Brigitte, *Le jeu vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2010.
- GENVO Sébastien et PHILIPPETTE Thibault, *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège (coll. « Jeu / Play / Spiel »), 2023.
- GERVAIS Bertrand, « En quête de signes : de l'imaginaire de la fin à la culture apocalyptique », *Sociétés*, vol. 84, n°2, 2004, p. 13-26.
- HARVEY David, *Spaces of Capital: Towards a Critical Geography*, Oxford, Blackwell, 2001.
- JAMESON Fredrick, *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.
- JENKINS Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, trad. de l'anglais par C. Jaquet, Paris, A. Colin/Ina Éd., coll. Médiacultures, 2013, 2006.
- KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick et DE PEUTER Greig, *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal, London, McGill-Queen's University Press, 2003.
- LECONTE Gauvain, « Théorie de la définition et jeu vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Sciences du jeu* [En ligne], n°11, 2019, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1662#tocto1n1>.
- LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Genvo Sébastien, *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan (coll. « Communication et civilisation »), 2005.
- LEVIEUX Guillaume, *Mesure de la difficulté des jeux vidéo*, Thèse de doctorat en informatique/multimédia, Conservatoire Nationale des Arts et Métiers (CNAM), 2011.
- LIGNON Fanny, *Genre et jeu vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi (coll. « Le temps du genre »), 2015.
- MALKOWSKI Jennifer et RUSSWORM TreaAndrea M. (dir.), *Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games*, Bloomington, Indiana University Press (coll. « Digital Game Studies »), 2017.
- MUKHERJEE Souvik, *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*, Cham, Springer International Publishing, Palgrave Macmillan, 2017.
- MURRAY Soraya, *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*, Londres, Bloomsbury, 2017.
- NEWMAN James, « In search of the videogame player : the lives of Mario », *New Media and society*, vol.4, n°3, 2002.
- PERRET Michael et GINER Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux », *Sciences du jeu* [En ligne], n°18, 2022, mis en ligne le 25 novembre 2022, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4753>.
- RUBERG Bonnie, *Video games have always been queer*, New York, New York University Press (coll. « Postmillennial pop »), 2019.
- SCULLY-BLAKER Rainforest, « A practiced practice: Speedrunning through space with de Certeau and Virilio », *Game Studies*, 14, 2014.
- SHAW Adrienne, *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014.
- TRÉPANIÉR-JOBIN Gabrielle (dir.), « Gender Issues in Video Games / Problématiques de genre dans les jeux vidéo », *Kinephanos*, juillet 2017.
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.
- URBAS Boris, « Le fil de la nostalgie dans les médiatisations contrastées du passé du jeu vidéo : expositions muséales, rétro-marketing, et vidéos amateurs », *Médias et émotions. Catégories d'analyses, problématiques, concepts*, 2020.
- VÉTEL Bruno, « Les travailleurs pauvres du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 208-209, n° 2-3, 2018, p. 195-228.
- ZABBAN Vinciane, TER MINASSIAN Hovig et NOÛS Camille, « Les mondes de production du jeu vidéo: Logiques amateurs, artisanales et industrielles », *Réseaux*, n° 224, no 6, 13 novembre 2020, p. 9-29.