



**HAL**  
open science

# La pratique de la recherche théorique pour la création comme détournement : appropriation des concepts de serious game, art game et expressive game dans RecovR

Hélène Sellier

## ► To cite this version:

Hélène Sellier. La pratique de la recherche théorique pour la création comme détournement : appropriation des concepts de serious game, art game et expressive game dans RecovR. *Les Mondes ludiques : constructions et détournements*, 2023. ⟨halshs-04613137⟩

**HAL Id: halshs-04613137**

**<https://shs.hal.science/halshs-04613137v1>**

Submitted on 15 Jun 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.



HAL Authorization

**« La pratique de la recherche théorique pour la création comme détournement : appropriation des concepts de serious game, art game et expressive game dans RecovR », in Laurent Di Filippo et Laurence Schmoll (dir.), *Les Mondes ludiques : constructions et détournements*, L'Harmattan, collection Logiques Sociales, 2023.**

## Introduction

Selon les critères de André Gaudreault et Philippe Marion<sup>1</sup>, le jeu vidéo est une culture médiatique autonome. Les discours sur la valeur artistique<sup>2</sup> et pédagogique<sup>3</sup> du média ainsi que son institutionnalisation<sup>4</sup> et la diversification de son champ de production (avec la vague des jeux indépendants<sup>5</sup>) sont autant de marqueurs de cette indépendance du jeu vidéo dans la sphère médiatique. Aujourd'hui, bien qu'elle dispose de codes culturels établis comme les genres (définis comme catégories construites par le discours social d'après les travaux de Matthieu Letourneux, Dominic Arsenault ou encore Bernard Perron<sup>6</sup>), elle reste une sphère médiatique dynamique dans laquelle les frontières entre les objets et les pratiques sont mouvantes et les modèles régulièrement remis en question<sup>7</sup>. Cet article souhaite revenir sur un projet de recherche-crédation qui s'inscrit dans ces logiques de questionnement et de redéfinition.

---

<sup>1</sup> GAUDREULT André et MARION Philippe, « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés et représentations*, n° 9, *La croisée des médias*, 2000., p 21-36.

<sup>2</sup> LALU Julien, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, sous la direction de Jérôme Grévy, Université de Poitiers, 2018.

<sup>3</sup> DJAOUTI Damien, « De l'utilité de l'appellation Serious Game », *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, p 409-430.

<sup>4</sup> COVILLE Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences*, thèse de doctorat, sous la direction de Christophe Génin, Université Paris I, 2016.

GENVO Sébastien, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/9511> (consulté le 13/03/2021)

<sup>5</sup> SUVILAY Bounthavy, *Indie Games*, Paris, Bragelonne, 2018.

RUFFINO Pablo (dir.), *Independent videogames. Cultures, Networks, Techniques, and Politics*. Abingdon-on-Thames, Routledge, 2021.

<sup>6</sup> LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », *Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris, L'Harmattan, 2006.

ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Bernard Perron, Université du Québec à Montréal, 2011. URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (consulté le 13/03/2021)

PERRON Bernard, « Le Survival Horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », communication lors du colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 9 octobre 2017. URL : [https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a\\_HA](https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA) (consulté le 13/03/2021)

<sup>7</sup> Remington Bailey Andrew, *An open field: informal and anti-formal approaches to video game history, these de doctorat*, sous la direction de Dan Adler, Toronto York University, 2021. URL : <https://yorkspace.library.yorku.ca/xmlui/handle/10315/38769> (consulté le 27/01/2021)

Le concept de détournement est souvent utilisé pour décrire une œuvre qui recompose différents objets existants<sup>8</sup>. La notion est en effet souvent envisagée à partir des écrits de Guy Debord et associée au mouvement de l'Internationale situationniste. Dans ces travaux, il désigne « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants »<sup>9</sup>. En s'intéressant à la poésie contemporaine, Lorenzo Menoud, explique de la même manière que le détournement « consiste à prélever des fragments textuels (lettre, mot, phrase, etc.) ou visuels (dessin, peinture, photographie, etc.) et à les utiliser dans un co/contexte qui n'est originellement pas le leur »<sup>10</sup>. Le détournement est donc un acte réalisé sur un objet existant qui vient en changer la signification. Cependant, la notion est avant tout utilisée pour s'intéresser au produit issu de la reconfiguration, que Lorenzo Menoud appelle « dispositif ». Dans son travail sur les détournements vidéoludiques<sup>11</sup>, Fanny Barnabé insiste sur la réalité protéiforme que recouvre le terme et soutient qu'il doit s'envisager en fonction d'œuvres mais aussi de pratiques. Poursuivant cette réflexion, l'article s'appuiera sur les deux propriétés fondamentales repérées par Barnabé, la reprise et la transformation. L'étude de la démarche de création de *RecovR* (The SEED Crew, 2021) permettra de montrer que le concept de détournement, dans le cadre de la recherche-création, peut décrire le processus d'appropriation de concepts théoriques qui résulte dans la création d'un objet original.

Avant d'expliquer plus en détails le jeu *RecovR* et de présenter les catégories théoriques qui ont permis de le créer, il faut préciser de quelle forme et quelle méthode de recherche-création cet article traite. Ce travail porte en effet sur un aspect spécifique de la recherche-création que Owen Chapman et Kim Sawchuck<sup>12</sup> décrivent comme la « recherche pour la création » et qui consiste par exemple en la consultation de documents ou en l'échange d'idées. Le projet *RecovR* utilise d'autres formes de recherche-création relevée par Chapman et Sawchuck (la recherche à partir de la création et la présentation créative de la recherche), mais elles ne sont pas l'objet de ce texte qui s'intéresse au processus de recherche qui s'amorce en amont de la création. Nous adoptons, sur les recommandations d'Edwidge Lelièvre<sup>13</sup>, une approche autopoïétique, c'est-à-dire que nous ne nous intéressons pas moins à l'objet en tant que tel ou aux conclusions du projet qu'à notre démarche de recherche-création. Il s'agit alors d'un récit de pratique au sens de Louis-Claude Paquin<sup>14</sup>, c'est-à-dire une explicitation des expérimentations qui permet de faire émerger la connaissance. Laissant de côté la documentation par rapport aux autres pratiques créatives et le traitement des

---

<sup>8</sup> En ce qui concerne le jeu vidéo, on peut par exemple penser au travail de Margherita Balzerani sur l'art contemporain.

Balzerani Margherita, « Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine », *L'évolution psychiatrique*, vol. 71, n° 3, 2006.

<sup>9</sup> DEBORD Guy, « Le détournement comme négation et comme prélude », *Oeuvres*, Rançon Jean-Louis (ed.), Paris, Gallimard, 2006 [1959].

<sup>10</sup> MENOUD Lorenzo, « De l'écriture au dispositif : le détournement », *L'Esprit Créateur*, vol. 49, n° 2, 2009.

<sup>11</sup> BARNABÉ Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> (consulté le 13/03/2021)

<sup>12</sup> CHAPMAN Owen et SAWCHUCK Kim, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, n° 37, 2012, p. 5.

<sup>13</sup> LELIÈVRE Edwige, « Research-creation methodology for game research », 2018. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02615671/document> (consulté le 13/03/2021)

<sup>14</sup> PAQUIN Louis-Claude, « Faire le récit de sa pratique de recherche-création », en cours de publication, 2019. URL : [http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit\\_de\\_pratique\\_prepubl.pdf](http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit_de_pratique_prepubl.pdf) (consulté le 13/03/2021)

événements marquants, le texte portera plus précisément sur le cadrage théorique, et en particulier les recherches sur la manière dont la structure ludo-narrative fait sens.

Pour aborder cette problématique, les concepts de *serious game*, d'*art game* et d'*expressive game* tels qu'ils ont été théorisés au sein des *game studies* ont été particulièrement utiles parce qu'ils permettent d'envisager sous différents angles la question des connaissances créées par l'expérience vidéoludique. Les notions nous semblaient aussi pertinentes dans la mesure où elles permettent de situer le jeu créé par rapport à des genres établis ou en train d'être institués dans la culture vidéoludique. Cependant, au moment de la mise en œuvre des théories au sein de la conception du jeu, chacun des concepts a posé un problème. Aucun ne s'est révélé en lui-même pleinement satisfaisant pour penser ce que nous étions en train de faire. C'est par la reprise et la transformation de ces concepts théoriques, dans une logique de détournement, qu'est né *RecovR*.

L'objet produit, développé par The SEED Crew, studio indépendant créé en 2019 qui se définit comme entreprise à impact social, est un jeu épisodique destiné à la formation en entreprise et vise à la sensibilisation à différentes problématiques liées à la mixité, la diversité et l'inclusion. Il est composé de plusieurs modules qui portent notamment sur le validisme, le racisme, la lgbtphobie. Composé de trente-et-un épisodes, le premier module (sur lequel se concentre cet article) traite du sexisme dans le monde du travail et invite à adopter le point de vue de Charlie, jeune femme qui a récemment pris un nouveau poste. Le jeu est composé de trois parties principales : des moments d'exploration où le joueur peut découvrir les bureaux et écouter des bruits de couloir, des passages de dialogues à choix avec plusieurs collègues ainsi qu'une phase d'affrontement qui correspond au combat mental de Charlie contre les agressions et les discriminations qu'elle ou ses collègues subissent.

En revenant sur les phases successives d'appropriation des concepts de *serious game*, d'*art game* et d'*expressive game*, cet article propose une réflexion sur le détournement, en prenant une distance réflexive par rapport au processus de recherche-création.

### **Transformation du concept de *serious game***

Dans la mesure où le jeu *RecovR* a été pensé comme outil de formation en entreprise, le premier concept pris en main a été celui de *serious game*. Les travaux de Julien Alvarez et de Damien Djaouti ont constitué le socle de notre réflexion. Ils définissent le *serious game* comme « une application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (*serious*) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (*game*) »<sup>15</sup>. Ce genre est alors caractérisé par l'intention de s'écarter du « simple divertissement »<sup>16</sup>. Notre production s'est d'abord envisagée selon le modèle GPS de Julian Alvarez et Damien Djaouti qui évalue la dimension ludique (Gameplay), le but du jeu (Permet de) et le public visé (Secteur)<sup>17</sup>. Dans *RecovR*, la structure ludique avait initialement pour objectif d'apprendre à repérer le sexisme afin de former des responsables des ressources humaines et des employés à cette problématique.

---

<sup>15</sup> Alvarez Julien et Djaouti Damien, « Introduction au Serious Game », Paris, Questions théoriques, 2012, p. 17.

<sup>16</sup> MICHAEL David, CHEN Sande. *Serious Games : Games That Educate, Train, and Inform*, Boston, Course Technology PTR, 2005.

<sup>17</sup> Alvarez Julien et Djaouti Damien, « Introduction au Serious Game », op. cit.

Nous avons donc créé une mécanique de jeu qui avait pour fonction d'enseigner l'identification d'une parole, d'un comportement ou d'une situation sexiste. Le joueur devait appuyer sur un bouton rouge, appelé « trigger », lorsqu'il pensait avoir lu un texte problématique et sa réponse était validée ou infirmée par le jeu.

Cependant, très vite, à la lecture des travaux scientifiques sur les inégalités femmes/hommes<sup>18</sup>, ce mécanisme nous a posé problème. Le sexisme et les rapports de genre sont des phénomènes socio-culturels multifactoriels et, pour les envisager pleinement, il est nécessaire de prendre en compte le contexte socio-économique et culturel, les relations interpersonnelles et les processus émotionnels et cognitifs des individus. La mécanique d'identification, telle qu'elle avait été pensée au départ, voulait traduire un phénomène complexe en termes binaires au sein d'un système informatique : un moment était nécessairement et objectivement défini comme sexiste ou non. Nous nous sommes éloignés de ce modèle non seulement parce que cette manière d'envisager la problématique nous paraissait réductrice, mais aussi parce qu'il est apparu que les hypothèses sur lesquelles se fondaient notre travail étaient remises en cause dans plusieurs travaux de recherche. Nous considérons en effet qu'après la session de jeu, le joueur maîtrisait ou non une compétence d'identification de situation sexiste. Cependant, l'apprentissage au sein d'un jeu semble être plutôt informel, non-intentionnel, non-explicite, aléatoire, selon les travaux de Gilles Brougère<sup>19</sup>, et l'idée selon laquelle un jeu permet l'acquisition d'une compétence qui peut être automatiquement mobilisée dans d'autres contextes est souvent questionnée<sup>20</sup>. Vincent Berry explique ainsi :

« [S]i l'on pense que [l'apprentissage] se définit en termes d'acquisition de savoirs, de schèmes, de compétences, de stades dans le développement, repérables, évaluables,

---

<sup>18</sup> Notamment :

BRY Clémentine, « Dis-moi ce que tu perçois et je te dirai ce que tu fais : les effets de la perception sur le comportement et les performances », *Revue électronique de Psychologie Sociale*, n°2, 2008. URL : <https://psychologiescientifique.org/wp-content/uploads/2018/02/Bry-2008-Dis-moi-ce-que-tu-per%C3%A7ois-et-je-te-dirai-ce-que-tu.pdf> (consulté le 13/03/2021)

DARDENNE Benoit et SARLET Marie, « Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres », *L'année psychologique*, vol. 112, 2012.

DELPHY Christine, *L'ennemi principal : Penser le genre*, Paris, Editions Syllepse, 2001.

GLICK Peter et FISKE Susan, "The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism", *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 70, n° 3, 1996.

KERLEAUX Violette, N'DOBO André, « Le sexisme comme vecteur d'inégalités et de risque : la question de l'efficacité des dispositifs de prévention », *sociale appliquée aux grandes thématiques contemporaines, sécurité routière, religion, environnement, discrimination, travail*, Paris : L'Harmattan, 2019.

LAPEYRE Nathalie, *Le nouvel âge des femmes au travail*, Paris, Presses de Sciences Po, 2019.

MARUANI Margaret, *Travail et emploi des femmes*, Paris, La Découverte, 2017.

<sup>19</sup> BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

<sup>20</sup> Notamment par :

BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, *op. cit.*

BERRY Vincent, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeux (vidéo) et apprentissage », *La Revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, n° 37, 2011.

LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisations du jeu numérique. Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distractives*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Limoges, 2020. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02915021/document> (consulté le 13/03/2021)

quantifiables, que l'apprentissage est transfert de connaissances et qu'il est, dans une perspective cognitive, un passage de connaissances déclaratives à des connaissances procédurales, on peut rester relativement sceptique sur les apprentissages dans ces loisirs numériques, ou du moins être confronté à des problèmes méthodologiques et scientifiques considérables pour les mettre en évidence »<sup>21</sup>.

Ces doutes, tout comme l'intention de ne pas simplifier à l'extrême la problématique du sexisme, nous ont conduit à abandonner l'objectif que le joueur maîtrise absolument l'identification du sexisme à la fin de la session de jeu et l'idée d'une représentation objective de ces phénomènes complexes. Dans le jeu, par exemple, l'ensemble des textes d'interface qui reviennent sur les événements fictionnels pour en donner des clefs d'interprétation sont écrit du point de vue de l'avatar, Charlie, en utilisant des explications rationnelles mais aussi des ressentis émotionnels.

Si nous avons revu certains objectifs pédagogiques, nous n'avons pas pour autant renoncé à la notion d'apprentissage. Les travaux de Vincent Berry ont été dans ce processus de reconfiguration particulièrement utiles. Le chercheur propose en effet de « remettre en cause, sur les traces des théoriciens de l'apprentissage situé, la notion de transfert des connaissances au profit d'une analyse de l'apprentissage en termes de participation à des pratiques sociales »<sup>22</sup>. Outre les relations entre les joueurs autour du jeu, l'idée de transmission directe omet « la dimension expérientielle du jeu », le fait que le joueur « n'est pas une machine, mais un être humain doté de conscience » selon les mots de Michel Lavigne<sup>23</sup> qui fait écho à la critique du procéduralisme de Miguel Sicart<sup>24</sup> et aux *play studies* de Matthieu Triclot<sup>25</sup>. Le jeu a donc été conçu en prenant en considération le joueur dans sa dimension sociale et individuelle. *RecovR* se veut être un objet qui peut s'expérimenter seul, sans contrainte de temps, mais qui a pour ambition d'être catalyseur de discussions, support de médiation. Nous avons alors adopté plusieurs choix de design qui sont autant d'hypothèses de recherche-création pour répondre à cette intention. Par exemple, nous avons tenté de favoriser la confrontation de points de vue grâce la narration : plutôt que de prétendre à une représentation objective et externe du sexisme, les événements sont tous vécus à travers la perspective de Charlie, l'avatar, qu'elle soit en position de victime, d'agresseur ou de témoin. Nous avons aussi choisi de conserver la mécanique d'identification des situations sexistes, renommée « flag », en la concevant différemment. [Fig. 1] Dans la mesure où il s'agit d'un moment où la compréhension d'un événement par le joueur coïncide potentiellement (et pas nécessairement) avec celle de l'avatar, elle sert simplement à favoriser l'engagement réflexif du joueur et à fournir un moyen d'engager la discussion entre collègues.

Ce récit de la rencontre avec le concept de *serious game* fait apparaître à quel point le processus de détournement n'est pas originellement choisi. C'est l'expérience déconcertante des limites du concept théorique dans le processus créatif qui fait naître la nécessité du détournement. Le constat de l'impossibilité de l'application créative de la théorie du *serious game* dans le cadre du projet établi par la chercheuse fait écho à un soupçon plus général au

---

<sup>21</sup> BERRY Vincent, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeux (vidéo) et apprentissage », *art. cité*.

<sup>22</sup> BERRY Vincent, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeux (vidéo) et apprentissage », *art. cité*.

<sup>23</sup> LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisation du jeu numérique, op. cit.*, p 32.

<sup>24</sup> SICART Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3, 2011. URL : [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

<sup>25</sup> TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

sein de l'équipe concernant le terme, qui recouvre un ensemble de productions vidéoludiques souvent jugées peu abouties dans lesquels les créateurs et les créatrices ne retrouvent pas leur travail. L'initiation de la dynamique de détournement est alors profondément collective. Le double questionnement sur le *serious game*, qui correspond à un moment de doute sur la pertinence de l'objet créé, pousse à trouver des explications de l'inefficacité du concept et incite à s'approprier des théories qui remettent en question ses présupposés. La pratique du détournement est ici avant tout de l'ordre de la transformation : on garde le principe fondamental du concept (apprentissage), mais on se défait de la manière dont il a été pensé (notamment la pédagogie descendante). Dans l'équipe, il a été à un moment question de garder le terme « serious game » comme étiquette générique pour *RecovR* et d'avoir l'ambition de transformer le sens du terme, la réalité qu'il recouvre. Après quelques expérimentations pratiques, cette solution n'a pas été gardé d'un commun accord parce les représentations associées au terme (positives ou négatives selon les contextes) sont profondément ancrées dans les imaginaires sociaux. Cependant, cette expérience du détournement du sens de *serious game* permet d'avoir une démarche réellement créatrice dans la mesure où la conception du jeu ne s'appuie pas sur une recette suivie scrupuleusement. La pratique du détournement, si elle n'est pas consciemment choisie au départ, se trouve productive. C'est pour cela qu'elle a été ensuite délibérément adoptée comme méthode créative.

### **Appropriation du concept d'*art games***

La réalisation et l'acceptation que le jeu était une représentation nécessairement incomplète et partielle du sexisme nous a ainsi mené vers le deuxième cadre conceptuel : les *art games*. La première définition, donnée en 2003 par Tiffany Holmes insiste sur le fait que ce sont des productions plus personnelles qui traitent souvent de sujets de société : « un *art game* est une œuvre interactive, souvent humoristique, réalisée par un artiste et qui présente un ou plusieurs de ces aspects : défier les stéréotypes culturels, offrir une critique sociale ou historique pertinente ou raconter une histoire d'une nouvelle manière »<sup>26</sup>. John Sharp, qui s'intéresse aux liens entre monde de l'art et l'industrie du jeu vidéo, les définit en les distinguant du *game art*, c'est-à-dire de l'utilisation de jeux au sein d'œuvres d'art<sup>27</sup>. Les *art games* se caractérisent selon lui par l'usage des propriétés spécifiques des jeux pour créer des expériences éclairantes et réflexives. Dans la mesure où *RecovR* cherche à inviter le joueur à l'introspection, à l'encourager à se questionner sur ses propres expériences du sexisme, la notion paraissait particulièrement utile pour définir le projet. L'ambition des *art games* de créer une expérience cohérente grâce aux différents systèmes sémiotiques du jeu nous a aussi incité à penser l'histoire en termes de *narrative design* (tel qu'il est notamment défini par Jay Posey<sup>28</sup>) c'est-à-dire à réfléchir aux liens entre les règles du jeu, l'histoire, l'interface... Par exemple, chaque épisode comprend un moment de combat. Celui-ci est déclenché automatiquement après une remarque ou une situation sexiste définie. Il représente la sensation de Charlie d'être agressée et dépeint le moment où elle se sent acculée et doit

---

<sup>26</sup> HOLMES Tiffany, « Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre », *Mebourne Digital Art and Culture*, 2003, p 43.

« an art game is an interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner »

<sup>27</sup> SHARP John, *Works of game: On the aesthetics of games and art*, Cambridge, MIT Press, 2015.

<sup>28</sup> POSEY Jay, « Narrative Design », *Professional Techniques for Video Game Writing*, Despain Wendy (dir.), Natick, A K Peters/CRC Press, 2008, p. 55.

retrouver une certaine confiance en elle. La scène dépeint le fort intérieur de Charlie et les créatures qu'elle affronte sont les personnifications des atteintes qu'elle a subies, proférées ou dont elle a été le témoin. Pour les combattre, le joueur dispose de quatre postures qui correspondent aux quatre options de dialogues construites pour représenter différents comportements de confrontation et d'évitement face au sexisme. L'utilisation des postures, plus ou moins fréquente, détermine les choix qui sont ensuite accessibles dans les conversations. [Fig. 2] Dans la lignée des *art games* et en utilisant les méthodes du *narrative design*, nous avons créé le jeu pour que ses différentes parties soient reliées significativement.

L'existence des *art games* en tant que catégorie du discours social répondait aussi à nos questionnements sur l'identité de notre production. Felan Parker montre ainsi que le genre connaît une popularité importante entre le début des années 2000 et le milieu des années 2010 à cause des changements au sein de la production, de la distribution et de la réception de l'industrie culturelle vidéoludique et à cause de l'existence d'un « espace opportun » au sein des jeux indépendants<sup>29</sup>. Cependant, dans les définitions de l'*art game*<sup>30</sup> ainsi que dans son existence au sein de la culture vidéoludique<sup>31</sup>, le genre se caractérise par sa vocation non commerciale et ses joueurs majoritairement composés d'intellectuels et d'universitaires. En ce sens, *RecovR*, destiné à être acheté par des entreprises et à être joué par un large public, se différencie amplement des *art games*. Le projet pourrait s'inscrire au sein de la catégorie que John Sharp nomme les « artist games » qui sont des jeux répondant à la fois aux exigences de l'industrie vidéoludique et celles du monde de l'art contemporain.

Pourtant non seulement cette nouvelle catégorie n'est pas encore instituée en tant que genre dans la culture vidéoludique, mais la notion suppose, tout comme celle d'*art games*, une intentionnalité forte et la transmission d'un message par des artistes, en jeu et en dehors du jeu. Ian Bogost<sup>32</sup> soutient à ce titre que les *serious games* comme les *art games* sont des jeux persuasifs, c'est-à-dire qu'ils utilisent une nouvelle forme rhétorique qui s'appuie leur fonctionnement procédural pour transmettre un message. Or, dans la lignée des travaux de Miguel Sicart<sup>33</sup>, Matthieu Triclot<sup>34</sup>, Michel Lavigne<sup>35</sup>, nous envisageons l'expérience de jeu de *RecovR* davantage comme une négociation entre le sens construit dans l'objet (qui peut se révéler, par erreur, différent de nos ambitions), le sens créé par le contexte de jeu selon la mise en place dans les entreprises et le sens donné par le joueur. Cette posture est aussi un choix éthique : nous ne prétendons ni avoir un savoir absolu et indiscutable des problématiques complexes que nous abordons, ni que notre production nécessite une herméneutique pour dévoiler un sens caché. Sur les propositions de Rémi Cayatte<sup>36</sup>, il s'agit alors plutôt de considérer qu'il existe des sens personnels du jeu qui ne coïncident pas nécessairement avec les interprétations que nous avons envisagées en tant que créateurs et créatrices. Le projet s'éloigne alors de la notion d'*art game* car le genre donne une place primordiale au propos des artistes, en jeu et en dehors du jeu. En prenant l'exemple de *Night*

---

<sup>29</sup> PARKER Felan, « An art world for artgames », *Loading...*, vol. 7, n° 11, 2013.

<sup>30</sup> HOLMES Tiffany, « Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre », *art. cité*.

<sup>31</sup> SHARP John, *Works of game: On the aesthetics of games and art*, *op. cit.*

<sup>32</sup> BOGOST Ian, *Persuasive Games*, Cambridge, The MIT Press, 2007.

<sup>33</sup> SICART Miguel, « Against Procedurality », *art. cité*.

<sup>34</sup> TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*

<sup>35</sup> LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisations du jeu numérique*, *op. cit.*

<sup>36</sup> CAYATTE Rémi, « Etudier les cadres d'interaction et d'interprétation : de l'invisibilisation à la prise en compte de la "machine" jeu vidéo », communication lors du colloque « Le jeu vidéo, une herméneutique en acte », Liège Game Lab, Université de Liège, 14-15 janvier 2021.

*In the Woods* (Infinity Fall, 2017), Esteban Giner<sup>37</sup> explique ainsi la manière dont le discours des auteurs décrivant leurs intentions influence l'interprétation du jeu. Au contraire de ce jeu d'artistes qui est distribué sur les plateformes les plus utilisées au sein de la culture vidéoludique, *RecovR* est conçu pour des joueurs aux profils divers qui ne seront pas soumis à notre discours interprétatif, puisqu'il est vendu comme un module de formation dans les entreprises.

Contrairement à la notion de *serious game*, lorsque le travail de recherches pour la création a permis la rencontre avec le concept d'*art game*, la dynamique de détournement avait déjà été lancée, ce qui a permis une utilisation détournée plus franche et plus immédiate de la notion. En effet, le cadre théorique des *art games*, proposée à l'équipe par la chercheuse, n'a pas entièrement convaincu. La notion a suscité de l'intérêt parce qu'elle recouvrait un pan de la culture vidéoludique qui n'était pas réellement identifié par les créateurs et les créatrices du studio, mais certains de ses principes (en particulier le manque d'humilité par rapport aux connaissances transmises) ont immédiatement été ressentis comme problématiques. La décision de ne pas adopter l'appellation générique *art game* a aussi été raisonnée par rapport au contexte de réception du jeu : le qualificatif « artistique » n'est pas considéré comme positif dans le cadre de la formation professionnelle. Cependant, plutôt que de d'écarter complètement la notion, puisqu'il y avait déjà une pratique collective de détournement, le dialogue entre les membres de l'équipe a débouché sur la décision de s'emparer du concept, plus précisément sur l'idée qu'il était possible de reprendre certains éléments. Le détournement, à l'initiative des créateurs et créatrices, est ici appropriation : c'est l'action de se saisir d'un outil conceptuel inconnu et de l'adapter à ses besoins (penser les formes d'expériences esthétiques et ludo-narratives) en se débarrassant du cadre culturel de l'art contemporain et de certains présupposés (vision de l'artiste). En comparant avec la transformation du concept de *serious games*, on peut constater que la pratique du détournement collective est un processus qui, selon les moments de la création et selon les objets théoriques travaillés, prend des formes différentes.

### **Bricolage autour du concept d'*expressive games***

Notre volonté de considérer le joueur comme un acteur essentiel de la construction de sens dans l'expérience de jeu nous a amené à considérer le genre des *expressive games*, qui participe au mouvement de renouvellement des modèles de la culture vidéoludique. La catégorie a été créée par Sébastien Genvo en 2012 à partir du développement du jeu *Keys of a gamespace* (2011) et connaît un succès depuis la parution de son jeu autobiographique *Lie in my heart* (2019). Le chercheur en donne la définition suivante :

« [...] un jeu expressif peut se définir, du point de vue de la conception, comme un jeu qui incite à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En tant que jeu, il va confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci. »<sup>38</sup>

Contrairement aux *persuasive games*, les jeux expressifs ne cherchent pas à convaincre, à persuader, à expliquer ou à transmettre une compétence. Ils ont pour objectif d'ouvrir un questionnement et de permettre au joueur de s'exprimer sur une thématique en

---

<sup>37</sup> GINER Esteban, « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », *Emulations - Revue de sciences sociales*, n° 30, 2019.

<sup>3838</sup> GENVO Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012.

incluant dans le système ludo-narratif différentes morales non-moralisantes<sup>39</sup>. C'est alors ce refus de transmettre un message, d'apporter une réponse préétablie qui différencie les jeux expressifs des *serious games* et des *art games*<sup>40</sup>. Notre travail trouve ainsi écho dans la notion d'*expressive game* non seulement dans sa conceptualisation de l'expression du joueur, mais aussi dans sa remise en question de genres vidéoludiques établis. Nous nous sommes donc servis des propositions conceptuelles de Sébastien Genvo pour concevoir un jeu qui laisse la possibilité au joueur de donner son avis et de s'épancher émotionnellement. Par exemple, dans un refus de créer un discours moralisateur, la structure à embranchements ne fait pas nécessairement des choix où Charlie s'oppose à la remarque sexiste de bonnes décisions, souligner à son interlocuteur le caractère non-approprié de ses propos conduisant par exemple dans certains cas à être exposé à un discours violent ou à être mis à l'écart de la conversation.

Si le concept de jeux expressifs nous a servi pour imaginer la place du joueur au sein de la structure ludo-narrative, la conception des moments de décision a révélé à quel point l'expression du joueur était nécessairement restreinte malgré notre volonté d'offrir au joueur une variété d'options. Ceci met à jour une limite du concept d'*expressive game* si l'expressivité est mesurée à l'aune du système de choix narratifs (comme le suppose la théorisation initiale du genre). Les quatre choix donnés en dialogue ont non seulement été pensés pour représenter différentes attitudes adoptées face au sexisme, mais aussi pour proposer différentes formes de réponses, basées sur une adaptation du modèle des fonctions du langage de Roman Jakobson<sup>41</sup>. [Fig. 3] La posture « passionnée », inspirée des fonctions expressives et impressives, et la posture « rationnelle », reprenant la fonction référentielle traduisent des comportements de confrontation face au sexisme. Au contraire, la posture « conciliante », fondée sur la fonction phatique, et la posture « désinvolte », établie à partir de la fonction poétique, reflètent davantage des comportements d'évitement. Si ce *pattern* de design, ce modèle de création, a été adopté pour permettre au joueur d'avoir un choix significatif, il reste limité. La notion d'expérience-cadre que propose Rémi Cayatte<sup>42</sup> pour désigner la structure ludo-narrative conçue par les créateurs exprime bien l'idée de marges de liberté du joueur.

Ce constat d'une nécessaire restriction de l'espace d'expression laissé au joueur dans l'objet-jeu, nous a invité, dans notre reprise du concept de jeu expressif, à le reconfigurer. Les *expressive games* ne donnent pas de réponse absolue mais déterminent, par leur forme, les solutions que le joueur peut adopter<sup>43</sup>. Dans la mesure où nous considérons que l'expérience ludique ne se limite pas au moment de l'interaction avec la structure ludo-narrative, nous avons pensé le dispositif pour qu'il invite au questionnement en dehors des temps de manipulation. En adaptant les conclusions de la recherche sur la réception des séries

---

<sup>39</sup> GENVO Sébastien, « Faire jouer la vie d'autrui : enjeux ludo-narratologiques du jeu autobiographique *Lie in my heart* », communication au colloque *Lusor in Fabula*, novembre 2019.

<sup>40</sup> GENVO Sébastien, « Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression », Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte, *Émulations*, Revue de sciences sociales, n°30, 2019.

<sup>41</sup> JAKOBSON Roman, « Linguistique et poétique », *Essais de linguistique générale*, Paris, Editions de Minuit, 1963.

<sup>42</sup> CAYATTE Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte? », *Sciences du jeu*, n° 9, *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018.

<sup>43</sup> GENVO Sébastien, « Faire jouer la vie d'autrui », *Cahiers de Narratologie*, vol. 38, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/11711> (consulté le 13/03/2021)

télévisées<sup>44</sup>, la conception du jeu sous la forme d'une série, composée de plusieurs épisodes dérive de l'hypothèse selon laquelle la sérialité participe au potentiel expressif du jeu dans la mesure où les différentes coupures fournissent des temps de réflexion et d'échange pour les joueurs. Nous imaginons ainsi que le jeu deviendra support de discussion, dans des moments informels (comme la pause-café) ou dans des temps plus encadrés, notamment des interventions de formateurs et formatrices spécialistes, partenaires du studio. Si nous reprenons l'intérêt des jeux expressifs pour l'aspect interprétatif, réflexif et productif de la réception, nous réfléchissons cependant à d'autres moyens ludonarratifs d'encourager la participation et l'appropriation du joueur que ceux envisagés initialement et nous considérons que l'expression n'est pas restreinte à une actualisation de la structure du jeu.

Le processus de reprise et de transformation des concepts de *serious games*, *art games*, *expressive games* aboutit alors à l'idée que notre jeu se compose comme un patchwork de pédagogique, d'artistique, d'expressif dont le sens repose en partie sur l'appropriation de l'objet par le joueur. Pensé comme un outil de conception et une méthode pour tester des théories, notre travail peut alors être envisagé comme le pendant créatif du continuum persuasif-expressif qu'Esteban Giner propose comme outil d'analyse<sup>45</sup>. En se basant sur le concept de ludicisation de Sébastien Genvo<sup>46</sup> et de la modélisation de la narration vidéoludique de Rémi Cayatte évoqué précédemment<sup>47</sup>, mais aussi des sciences de l'éducation, Giner propose de penser les expériences vidéoludiques comme des situations de communication et de qualifier à la fois « les approches du game design » et « les comportements du joueur » en fonction de leur caractère plus ou moins persuasif ou expressif. Les approches de l'expérience-cadre sont ainsi distribuées en un continuum dont la guidance constitue une extrémité (du côté de la persuasivité) et la co-construction une autre (du côté de l'expressivité). Giner analyse *Night In the Woods* (Infinity Fall, 2017) pour montrer que jeu est expressif concernant la représentation de certaines villes américaines mais peut être persuasif par d'autres aspects. Dans notre démarche de recherche-création, nous reprenons l'idée que les différents aspects du jeu doivent être pensés séparément lorsqu'on définit leur potentiel d'encadrement ou de liberté laissé au joueur. Dans *RecovR*, le déclenchement du combat, contrôlé par le programme (de l'ordre de la guidance dans la terminologie de Giner) est une *feature* plus persuasive que les conversations imitant les bruits de couloir que le joueur peut choisir d'aller écouter ou non (de l'ordre de la documentation selon Giner). Du point de vue du *narrative design* et de recherches sur l'expérience vidéoludique, concevoir le jeu comme n'étant pas complètement persuasif ou expressif, permet de travailler les effets créés par l'articulation d'éléments très persuasifs et d'éléments plus expressifs, de penser les changements, plus ou moins abruptes, que créent la juxtaposition de différentes formes de situation de communication, de réfléchir aux tensions que créent l'enchaînement de moment de contrainte et de moment d'autonomie. D'un point de vue plus large, concernant le processus créatif, adopter l'idée d'un continuum persuasif-expressif comme méthode de design permet d'instaurer des conditions de créations propices.

---

<sup>44</sup> GOUDMAND Anaïs, *Récits en partage. Expériences de la sérialité narrative en culture médiatique*, thèse de doctorat, sous la direction de Jean-Marie Schaeffer et Raphaël Baroni, Université Paris Sciences et Lettres, 2018.

<sup>45</sup> GINER Esteban, « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », *art. cité*.

<sup>46</sup> GENVO Sébastien, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique, mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2013.

<sup>47</sup> CAYATTE Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte? », *art. cité*.

Contrairement à certains modèles de design, notamment ceux liés aux *serious games*, qui imposent des trames rigides dans la conception, le continuum sous-entend un cadre, mais celui-ci est mou, fluide. Par exemple, dans la démarche de création d'un jeu cherchant à laisser des marges d'interprétation et de manœuvre importantes au joueur, il enlève l'injonction de n'utiliser que des éléments qui encouragent l'autonomie du joueur et permet d'employer, à certains moments, des structures plus rigides, sans remettre en cause la qualité de l'expérience entière. Or ceci correspond à une nécessité dans le cadre du développement d'un jeu pour la formation en entreprise et destiné à un large public comme *RecovR*, ne serait-ce que dans le tutoriel. Utiliser l'idée de continuum comme méthode de création permet ainsi de dérigidifier des manières de penser et de créer les jeux vidéo établies. Cela s'inscrit dans notre démarche de détournement à la fois parce que le travail de Giner tente à l'origine de briser des cadres catégoriels existants et parce que nous changeons l'usage de l'outil conceptuel et nous nous approprions ses principes. Plutôt que de parler de continuum, qui fait référence à un état, nous préférons employer le mot patchwork parce qu'il permet de mettre en avant la matérialité de l'objet et d'insister sur le processus d'assemblage de morceaux existants et disparates.

Comparé à la prise en main du concept de *serious game* qui était de l'ordre de la transformation, ou au détour par la notion d'*art game* et son appropriation, le détournement du concept de jeux expressifs ressemble davantage à un bricolage, au sens où Claude Lévi-Strauss emploie le terme<sup>48</sup>. Puisque la chercheuse connaissait le cadre établi par Genvo au début de la recherche-crédation, il s'agissait avant tout de « faire avec les moyens du bord »<sup>49</sup>, d'utiliser un concept dont les principes semblaient intéressants à l'équipe et qui fonctionnait à peu près (à défaut d'avoir un modèle théorique qui correspondait parfaitement avec les aspirations créatives). Ensuite, l'utilisation du concept de jeux expressifs est de l'ordre du bricolage parce qu'il est associé avec d'autres éléments théoriques hétéroclites, notamment les *art games* et les *serious games* (dont on a vu l'écart avec les *expressive games*). De plus, la mise en pratique de la notion de jeux expressif va de pair avec la transformation du matériel théorique puisque le concept est reconfiguré pour recouvrir une réalité légèrement différente que dans les premières définitions de Genvo. Le changement d'usage d'un outil théorique se retrouve aussi dans la démarche de transformation du modèle de Giner. On remarque encore une fois dans cette phase du détournement à quel point la démarche s'impose d'elle-même lorsque la théorie est confrontée à la pratique : c'est le ressenti d'un besoin par la chercheuse qui est aussi créatrice, appuyé par l'équipe, qui est à l'origine des différentes modifications du cadre théorique. Finalement, le détournement est aussi de l'ordre du bricolage parce que ce que laisse apparaître le récit des appropriations du concept de jeux expressifs, c'est à quel point le processus de reprise et de transformation de la notion est fait de tâtonnements dans l'application concrète, de réalisations imprévues de l'inaptitude du modèle et d'ajustements successifs. Or cette indétermination, cette incertitude fondamentale est une caractéristique essentielle de l'art du bricolage selon Hugues Bazin<sup>50</sup>.

## Conclusion

Pour conclure sur notre travail de détournement, cet article a fait le récit de nos différentes rencontres théoriques à propos de la construction du sens dans l'expérience vidéoludique, de nos difficultés dans leur mise en œuvre pratique et de nos appropriations des

---

<sup>48</sup> STRAUSS Claude-Lévi, *La Pensée sauvage*, Paris : Plon, 1962.

<sup>49</sup> STRAUSS Claude-Lévi, *ibid*, p. 31.

<sup>50</sup> BAZIN Hugues, « Art du bricolage, bricoleurs d'art », *Les Cahiers d'Artes*, n° 1, 2013.

concepts. L'explicitation de la manière dont a été construit le cadre théorique à l'origine de *RecovR* laisse apparaître le processus de recherches pour la création comme une transformation de différentes catégories, venant des études sur le jeu vidéo. On repère un geste d'extraction de certaines conceptualisations du jeu vidéo prélevées au sein des notions de *serious games*, d'*art games* et d'*expressive games* et un acte de reconfiguration de ces dernières. L'étude de la démarche de recherches pour la création de *RecovR* montre que dans le studio, le détournement est une pratique collective (bien qu'investie différemment par les différents membres de l'équipe selon les concepts) qui est adoptée d'abord par nécessité, puis par choix. Le récit insiste sur l'idée que le détournement est un processus, une série d'actions qui se passent dans le temps selon des modalités différentes (transformation, appropriation, bricolage...) notamment parce qu'il y a une part d'indétermination dans les résultats créatifs que donnent les prises en main des notions théoriques. Si on s'extrait du cadre spécifique des activités menées au sein du studio The Seed Crew, on peut conclure que le concept de détournement se trouve opérant dans le cadre de la recherche-crédation pour comprendre le processus créatif lié à l'appropriation de concepts théoriques. Par le compte rendu de notre pratique, nous avons aussi voulu montrer que le désordre provoqué par le détournement théorique est productif. C'est parce que l'assemblage des concepts est fluide, voire chaotique, parce que rien n'est absolument figé, que l'objet jeu vidéo peut être produit et que la recherche-crédation peut se poursuivre.

Se pose finalement la question du résultat de l'assemblage. Dans les *ready mades*, découpages, collages, photomontages, les machinimas, les fan fictions, les résultats des détournements sont des œuvres artistiques composées de fragments de productions préexistants. Dans notre processus de recherche-crédation, le détournement, c'est avant tout la transformation de concepts théoriques en une œuvre et sa première conséquence, c'est le jeu. La production de l'objet vidéoludique invite dans un deuxième temps à revenir sur les théorisations. La proposition d'un nouveau concept, les « jeux à causer », qui se situe au croisement des catégories de *serious games*, *art games* et *expressive games* sera l'objet d'un futur travail. Construite à partir du socio-constructivisme de Vygotsky et de la pédagogie des opprimés de Freire, cette notion, dont le registre courant veut faciliter l'appropriation, cherche à penser les jeux qui favorisent les discussions entre les personnes qui jouent et qui envisagent ces échanges comme catalyseurs d'apprentissage.

## Bibliographie

- ALVAREZ Julien et DJAOUTI Damien, *Introduction au Serious Game*, Paris, Questions théoriques, 2012.
- ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Bernard Perron, Université du Québec à Montréal, 2011. URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (consulté le 13/03/2021)
- BARNABE Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> (consulté le 13/03/2021)
- BAZIN Hugues, « Art du bricolage, bricoleurs d'art », *Les Cahiers d'Artes*, n° 1, 2013.
- BERRY Vincent, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeux (vidéo) et apprentissage », *La Revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, n° 37, 2011.
- BOGOST Ian, *Persuasive Games*, Cambridge, The MIT Press, 2007.
- BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

- CAYATTE Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9, *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018.
- CAYATTE Rémi, « Étudier les cadres d'interaction et d'interprétation : de l'invisibilisation à la prise en compte de la "machine" jeu vidéo », communication lors du colloque « Le jeu vidéo, une herméneutique en acte », Liège Game Lab, Université de Liège, 14-15 janvier 2021.
- CHAPMAN Owen et SAWCHUCK Kim, « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" », *Canadian Journal of Communication*, n° 37, 2012, p. 5.
- COVILLE Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal: étude de cas dans un centre de sciences*, thèse de doctorat, sous la direction de Christophe Génin, Université Paris I, 2016.
- DEBORD Guy, « Le détournement comme négation et comme prélude », *Oeuvres*, Rançon Jean-Louis (ed.), Paris, Gallimard, 2006 [1959].
- DJAOUTI Damien, « De l'utilité de l'appellation Serious Game », *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, p 409-430.
- GAUDREULT André et MARION Philippe, « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés et représentations*, n° 9, *La croisée des médias*, 2000., p 21-36.
- GENVO Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012.
- GENVO Sébastien, « Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d'expression », Fanny Barnabé, Julien Bazile, Rémi Cayatte, *Émulations, Revue de sciences sociales*, n°30, 2019.
- GENVO Sébastien, « Faire jouer la vie d'autrui : enjeux ludo-narratologiques du jeu autobiographique *Lie in my heart* », communication au colloque *Lusor in Fabula*, novembre 2019.
- GENVO Sébastien, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/9511> (consulté le 13/03/2021)
- GENVO Sébastien, « Faire jouer la vie d'autrui », *Cahiers de Narratologie*, vol. 38, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/11711> (consulté le 13/03/2021)
- GINER Esteban, « Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo », *Emulations - Revue de sciences sociales*, n° 30, 2019.
- GOUDMAND Anaïs, *Récits en partage. Expériences de la sérialité narrative en culture médiatique*, thèse de doctorat, sous la direction de Jean-Marie Schaeffer et Raphaël Baroni, Université Paris Sciences et Lettres, 2018.
- LALU Julien, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, sous la direction de Jérôme Grévy, Université de Poitiers, 2018.
- LAVIGNE Michel, *Les instrumentalisations du jeu numérique. Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distractives*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Limoges, 2020. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02915021/document> (consulté le 13/03/2021)
- HOLMES Tiffany, « Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre », *Mebourne Digital Art and Culture*, 2003, p 46-52.
- JAKOBSON Roman, « Linguistique et poétique », *Essais de linguistique générale*, Paris, Editions de Minuit, 1963.
- LELIÈVRE Edwige, « Research-creation methodology for game research », 2018. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02615671/document> (consulté le 13/03/2021)

LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », *Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris, L'Harmattan, 2006.

LEVI-STRAUSS Claude, *La Pensée sauvage*, Paris : Plon, 1962.

PAQUIN Louis-Claude, « Faire le récit de sa pratique de recherche-crédation », en cours de publication, 2019. URL : [http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit\\_de\\_pratique\\_prepubl.pdf](http://www.lcpaquin.com/methoRC/Recit_de_pratique_prepubl.pdf) (consulté le 13/03/2021)

PAQUIN Louis-Claude et NOURY Cynthia, « Petit récit de l'émergence de la recherche-crédation médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique », *Communiquer, La communication à l'UQAM*, 2020, p 103-136.

PERRON Bernard, « Le Survival Horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », communication lors du colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 9 octobre 2017. URL : [https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a\\_HA](https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA) (consulté le 13/03/2021)

POSEY Jay, « Narrative Design », *Professional Techniques for Video Game Writing*, Despain Wendy (dir.), Natick, A K Peters/CRC Press, 2008, p. 55.

MENOUD Lorenzo, « De l'écriture au dispositif : le détournement », *L'Esprit Créateur*, vol. 49, n° 2, 2009.

MICHAEL David, CHEN Sande. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Boston, Course Technology PTR, 2005.

PARKER Felan, « An art world for artgames », *Loading...*, vol. 7, n° 11, 2013.

RUFFINO Pablo (dir.), *Independent videogames. Cultures, Networks, Techniques, and Politics*. Abingdon-on-Thames, Routledge, 2021.

SHARP John, *Works of game: On the aesthetics of games and art*, Cambridge, MIT Press, 2015.

SICART Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3, 2011. URL : [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

SUVILAY Bounthavy, *Indie Games*, Paris, Bragelonne, 2018.

TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.