



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

18 | 2022

Cartographier la poésie et la politique du bruit
vidéoludique

Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux

The Noise of Video Game Controversies: Between Infobesity and Online Political Mobilization

Michael Perret et Esteban Giner



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4753>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Michael Perret et Esteban Giner, « Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux », *Sciences du jeu* [En ligne], 18 | 2022, mis en ligne le 25 novembre 2022, consulté le 25 novembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4753>

Ce document a été généré automatiquement le 25 novembre 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux

The Noise of Video Game Controversies: Between Infobesity and Online Political Mobilization

Michael Perret et Esteban Giner

- ¹ *Death Race* (Exidy, 1976) est un jeu sur borne d'arcade dans lequel les personnes qui jouent ont pour objectif d'écraser des humanoïdes afin de marquer le plus grand nombre de points. À sa sortie, il fut dénoncé par des critiques pour son ultra-violence. De l'aveu du créateur du jeu, les réactions dépassaient ses intentions premières. À ce titre, des personnes externes aux milieux vidéoludiques ont pris position dans l'arène médiatique, allant de psychologues s'inquiétant d'un possible transfert comportemental qui pourrait s'opérer du jeu vers des situations hors jeu à un consultant pour la sécurité routière offusqué : « et maintenant ce jeu morbide arrive et encourage les gens à développer la compétence opposée – comment écraser les gens ». ¹ Ce bref exemple, parmi ceux fondateurs d'une potentielle histoire des controverses liées aux jeux vidéo, est révélateur d'un certain canevas type de la façon dont une crise prend forme dans les milieux du jeu vidéo. Un studio produit un jeu qui est reçu par des publics qui vont, s'ils en ressortent troublés, utiliser la situation pour déployer un argumentaire. On obtient ainsi une suite de réactions en chaîne allant de l'émergence de la controverse à son déploiement jusqu'à sa (possible) réactualisation.
- ² Comme le montre le cas de *Death Race*, les jeux vidéo ont toujours causé de multiples controverses. En particulier, les effets négatifs de la pratique ont été largement discutés (Ferguson, 2018 ; Gunter, 2005 ; Karlsen, 2015 ; Kowert & Quandt, 2016, 2020 ; Rueff, 2008), notamment au sujet de la violence des jeux, de leur potentiel addictif, du risque d'épilepsie ou des liens qui existent avec les jeux d'argent. Pour citer quelques exemples canoniques, dans le camp des jeux décriés comme violents on retrouve des titres comme *Mortal Kombat* (Midway Game, 1992), *DOOM* (id Software, 1993) ou encore la série des *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-) alors que du côté des jeux dits

addictifs il est souvent question de certains MMORPG comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) ou *Second Life* (Linden Lab, 2003). Si les débats sur les effets suivent souvent une logique d'émergence, de déploiement et de réactualisation, d'autres sujets sont apparus ces trente dernières années comme le sexisme fortement installé au sein des communautés de pratiques vidéoludiques (Chess, 2020 ; Vossen, 2018) ou encore la réactualisation en psychologie sociale de controverses pouvant porter sur les troubles du jeu (Colder Carras & Kardefelt-Winther, 2018) ou sur le transfert des comportements agressifs (Drummond, Sauer & Ferguson, 2020).

- 3 Nous nous proposons de concevoir la controverse (vidéoludique) comme un outil discursif et méthodologique permettant l'investigation socio-historique de la manifestation de ladite controverse dans des querelles, des polémiques, des affaires, etc. Ces situations, en augmentation ces quinze dernières années, produisent une impression de bruit. Notre article entend explorer dès lors cette notion, en posant comme postulat que les controverses vidéoludiques font et sont du bruit, tout à la fois. La première partie du texte définit ce que nous entendons par controverse et comment elle fait du bruit et est du bruit. La seconde précise la méthodologie employée. Deux parties sont ensuite proposées. L'une fait une recension de quelque 300 occurrences considérées comme des situations problématiques participant de controverses vidéoludiques plus larges, ce que l'on peut relier à l'idée que les controverses « font du bruit ». L'autre s'intéresse aux différents publics qui font l'expérience du bruit des controverses et comment, dans l'analyse de deux affaires qui se nourrissent l'une l'autre, à savoir les affaires d'environnement de travail toxique ayant trait à Ubisoft et Activision-Blizzard-King (ABK), ces publics peuvent y naviguer.

Cadrer les controverses en tant que processus perpétuels

- 4 Dès les années 1970, alors qu'il gagnait en popularité, le médium vidéoludique a suscité de nombreuses interrogations réunies sous la notion de controverses (Donovan, 2010 ; Kocurek, 2012). Il convient de préciser ce qui peut être parfois englobé sous ce terme parapluie. En effet, est présenté sous la même notion, ce qui ressemble à des craintes, des débats, des polémiques ou encore des tentatives de régulation des contenus ou des pratiques vidéoludiques. La différenciation de ces termes dépassant le cadre de notre article, nous nous permettons de clarifier un point reposant sur l'analyse des corpus de notre recherche (voir leur présentation *infra*) : les différentes interrogations et inquiétudes ne sont pas à considérer individuellement comme des « controverses ». En effet, le dénominateur commun de ces événements réside dans le fait qu'ils sont tous considérés à un moment donné comme des « situations problématiques » précises (Cefaï & Terzi, 2012b) qui proviennent de troubles. La notion de trouble que nous employons résulte du travail liminaire de Robert M. Emerson et Sheldon L. Messinger. Selon eux, le trouble se traduit par un sentiment d'inconfort (*unease*) qui aboutit éventuellement à la formalisation d'une situation problématique (Emerson & Messinger, 2012, p. 58), qui elle-même peut devenir la cause de nouveaux troubles. On retrouve ici l'idée que quelque chose ne va pas : il s'agit d'en construire le sens et éventuellement d'y répondre.
- 5 Dès lors, il devient heuristiquement profitable d'envisager chacun de ces événements à l'aune de plusieurs questions : qui semble troublé par la situation ? Comment est-elle

définie comme problématique ? Sur quel « champ d'expériences » (Koselleck, 1990) est-elle préfigurée ? Enfin, quelle forme prend le trouble ? Pour ce dernier point, Francis Chateauraynaud (2011, p. 144-145) propose une liste de quatorze « dispositifs de discussion et de confrontation ». Ces différentes formes de dispositifs, allant de la polémique, à l'affaire ou encore au problème public, viennent nourrir plus généralement ce que nous proposons de nommer des controverses. À l'issue de ces remarques, nous pouvons revenir sur leur définition. Dans leur acception initiale et par contraste avec les polémiques, elles renvoient à un processus spécifique d'échanges qui vise à définir un problème et à le résoudre (Callon, Lascoumes & Barthe, 2001, p. 32). Cyril Lemieux précise que les controverses empruntent au registre des processus de dispute (*disputing processes*), à savoir qu'elles ont « toujours une structure triadique : [elles] renvoient à des situations où un différend entre deux parties est mis en scène devant un public, tiers placé dès lors en position de juge » (Lemieux, 2007, p. 195). Nous nuancerons la définition de Lemieux s'agissant de la structure de la controverse, qui est moins triadique que polylogique (en opposition à dialogique), c'est-à-dire que les acteurs qui y participent peuvent venir de « camps » multiples ou tenir des positions fort différentes.

- 6 Ces précisions nous amènent à construire une définition de la controverse et ce, à partir des « controverses vidéoludiques » composant nos corpus. Premièrement, notre définition se veut imbricative : une controverse est composée de plusieurs situations problématiques qui peuvent prendre différentes formes mais qui, assemblées, forment une seule et même controverse. Deuxièmement, notre définition est processuelle : les milieux des jeux vidéo sont parcourus par des controverses depuis une quarantaine d'années. Dans sa description la plus succincte, une controverse émerge, se déploie puis se réactualise. Néanmoins, cette succession d'étapes ne se conçoit pas de manière mécaniste. L'émergence d'une controverse, d'une part, a généralement des « points d'origine flous » (Chateauraynaud, 2011, p. 186) issus de troubles. D'autre part, dès qu'elle prend corps, son déploiement peut suivre une infinité de trajectoires qui ne sont pas déterminées à l'avance. Elle se nourrit de différentes situations problématiques qui peuvent la redéfinir partiellement (déploiement) ou la raviver (réactualisation). En suivant la trajectoire d'une controverse, on peut également observer des points de bifurcation (*turning points*) (Abbott, 2009 ; Chateauraynaud, 2011, 2016) ou des points d'irréversibilité – ou « effets cliquet » (Duesenberry, 1949) – qui l'empêchent de revenir à un état antérieur. En ce sens, une controverse ne se termine jamais après son émergence, elle ne fait que changer d'intensité parfois jusqu'à tomber en dormance avant d'être réactualisée par de nouvelles situations problématiques (affaire, polémique, problème public, etc.) ou encore pour servir de toile de fond et de catalyseur indirect pour innover d'autres controverses. Troisièmement, les controverses prennent place au sein d'espaces publics que Callon, Lascoumes et Barthe (2001) proposent de nommer « forums hybrides », soit des espaces multiples contenant une foultitude de groupes d'intérêts avec des visions hétérogènes. Ce sont dans ces forums hybrides que se performant les controverses. La profusion des acteurs engagés produit une polyphonie d'arguments discordants. Par-là, on entend qu'une multitude de participants avancent une multitude de points de vue depuis une multitude de « lieux d'énonciation » (*places*) (Aakhus & Lewiński, 2017). Par conséquent, les personnes qui suivent des controverses peuvent avoir l'impression que ces dernières produisent et qu'elles sont tout à la fois du bruit.

Du bruit des controverses : entre confusion et clarté

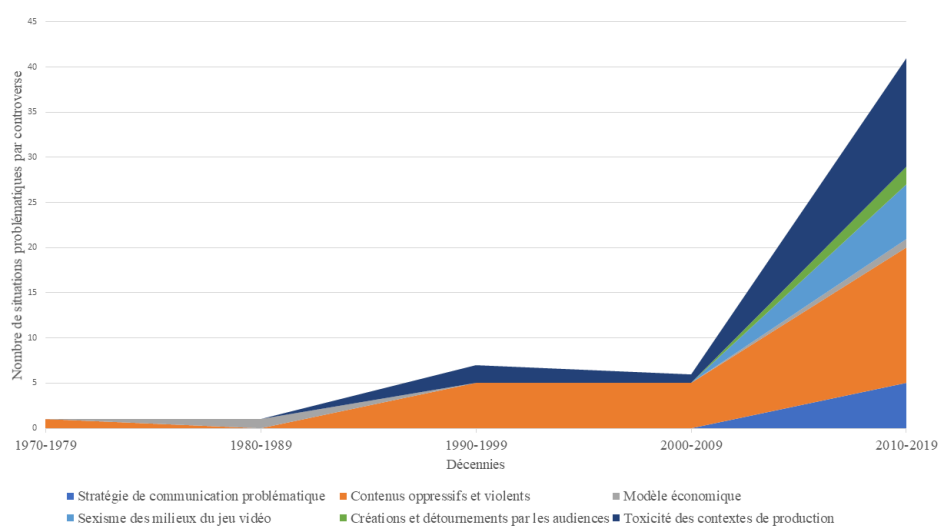
- 7 Les travaux en langue française ont jusqu'ici souvent porté sur des controverses comprises comme des thématiques spécifiques (Derfoufi, 2021 ; Lalu, 2016, 2021 ; Mauco, 2013 ; Perret, 2021) et rarement² sur la formalisation du « bruit » qu'elles peuvent engendrer, défini ici comme le nombre d'interactions discordantes générées par ces controverses au sein de réseaux d'actants comprenant studios, énonciateurs journalistiques, publics de joueurs et de non-joueurs, etc. Ces controverses sont de plus en plus bruyantes, dans le sens où elles interviennent dans une cacophonie ambiante permise par le fait que nous vivons dans une infosphère, nourrie par les technologies de l'information et de la communication : « nous semblons errer tels des somnambules dans une ère de bruits [...] alors que nous croulons sous la pollution sonore et la surcharge d'informations » (Malaspina, 2018, p. 6). Ce faisant, les controverses font dorénavant partie des contextes de production et de jeu, raison pour laquelle il est nécessaire de s'y intéresser, non pas comme des événements singuliers, mais comme des processus permanents faisant partie du contexte socioculturel dans lequel les jeux vidéo sont créés et pratiqués.³
- 8 La notion de bruit doit beaucoup à la théorie de l'information de Claude E. Shannon et Warren Weaver (1975), qui la formalise comme une nuisance (notamment sonore) venant parasiter la bonne transmission d'un message. Une telle approche de la communication appréhende notamment la « conversation comme un bruit qui détériore le signal du message à transmettre et décrypter [...] entre locuteurs » (Kneubühler, 2022, § 31). Le bruit serait alors à éviter afin de garantir une « réussite de la communication » (Quéré, 1991, p. 73). Dans son ouvrage *An Epistemology of Noise*, Cecile Malaspina appelle à dépasser cette conception du bruit comme type particulier de perturbation pour s'intéresser plus spécifiquement au fait que le bruit puisse se comprendre comme un état de suspension ou d'indécision qui précède la raison. Cette conception du bruit ne l'entrevoit donc plus comme un désordre : l'incertitude qui en émane est jugée positivement par les individus si elle informe la raison, mais elle est désavouée si elle la parasite (Malaspina, 2018, p. 217).
- 9 Les remarques définitives ci-dessus permettent de préciser ce qui est à comprendre comme le bruit des controverses (vidéoludiques). D'une part, si l'on suit la conception mécaniste de Shannon et Weaver (1975), les controverses font du bruit, dans le sens où la multiplication de situations crisogènes, ces quinze dernières années, donne l'impression d'un vacarme quelque peu assourdissant entourant certains sujets en lien avec les jeux vidéo. Cela participerait à une surcharge d'informations : la multiplicité des voix générerait de la confusion alors que l'augmentation du nombre d'occurrences des situations problématiques générerait quant à elle un effet de saturation. D'autre part, les controverses sont du bruit, dès lors que des situations qui les composent sont composées d'échanges confus. La participation de publics peut de ce fait jouer un rôle dans cette confusion. Plus largement, le bruit peut être compris comme notion politique. Des acteurs peuvent ainsi reprocher à leurs adversaires d'être trop bruyants et de ce fait, inaudibles ou inintelligibles. En suivant Mathieu Berger, il s'agirait surtout d'analyser si les prises de parole s'envisagent comme bruyantes sur le plan de l'énonciation comme sur celui de l'écoute, comme étant des actes de parole creux ou vides (Berger, 2015, § 38-39).

- 10 Ainsi, la participation permise par les réseaux sociaux numériques augmente les prises de parole confuses en lien avec des controverses vidéoludiques, qui sont simplement dites et (éventuellement) entendues. On notera également que l'incongruité peut être volontaire, s'agissant de participants qui cherchent à faire dérailler un débat par du *trolling* ; à ce sujet, nous renvoyons à l'article de Mortensen (2018) sur certains *gamergaters* considérés comme des *hooligans*. Mais si l'on suit la conception de Malaspina approchant le bruit comme état d'incertitude précédant la raison, on peut imaginer que les sources sonores des controverses permettent à des participants de tenter d'en faire sens pour y participer.

Méthodologie

- 11 Afin de saisir ce que recouvre le concept de controverse, qui peut être compris pour rappel comme un outil discursif et méthodologique permettant de suivre des manifestations différentes à travers le temps et les lieux comme étant autour d'un même enjeu, la recherche sur laquelle s'appuie cet article est constituée de deux corpus. Le premier concerne la recension de 63 crises ayant ponctué l'actualité journalistique entre 1976 et 2020. La constitution de ce premier corpus a été réalisée par externalisation ouverte (*crowdsourcing*) sur Twitter en septembre 2020 : « Ces événements ont été réunis grâce à l'investissement de personnes variées via Twitter. Après un appel lancé, m'ont été partagés ces événements, et ce, dans le cadre d'un travail collaboratif rendu possible par le réseau ». ⁴ Il en a résulté un texte exploratoire, qui propose d'identifier les controverses des milieux vidéoludiques selon un système d'encodage par similarité : « Pour chaque événement, ont été associés un nom, une date, une région du monde (ou un pays), un article récapitulatif, les groupes alliés et opposants, un thème et entre un et trois mots-clefs ». ⁵ Ceci donne lieu à une représentation graphique des grandes controverses distribuées dans le temps, depuis les années 1970 (voir Figure 1).

Figure 1 : Apparition et développement des controverses dans les milieux vidéoludiques.

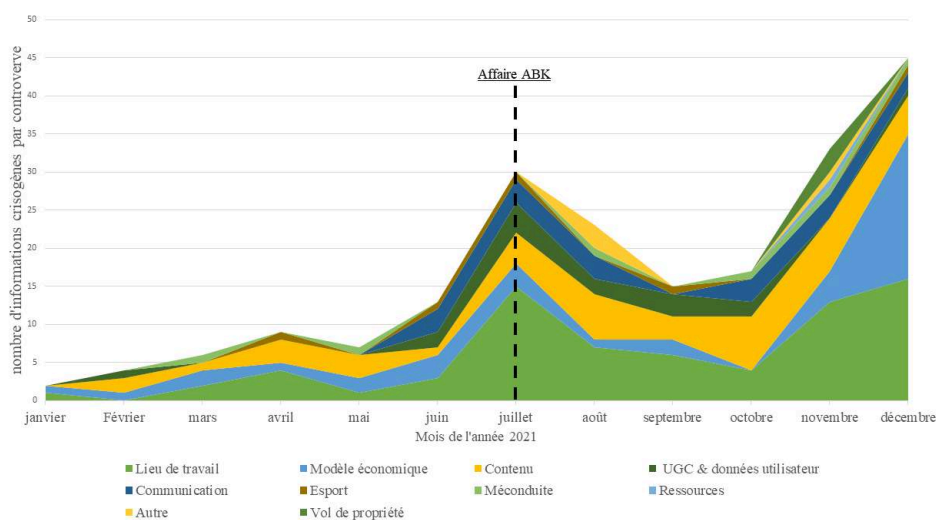


- 12 Si chaque situation possède ses spécificités propres, l'encodage permet néanmoins de faire ressortir des catégories d'événements portant sur de grandes thématiques, telles

que les contenus oppressifs et violents (représentation explicite ou forme d'oppression systémique) ; le sexisme des milieux du jeu vidéo (dans les pratiques ou dans les productions) ; la toxicité des contextes de production (conditions de travail et moment critique [*crunch time*]) ; les créations et les détournements par les publics ; le modèle économique, soit des événements interrogeant directement la frontière de ce qui semble être acceptable en termes de rentabilisation d'une production (krach du jeu vidéo, lot aléatoire [*lootbox*] ou jeux à options payantes) ; enfin, la stratégie de communication problématique (positionnement des entreprises, interactions avec les publics).

- 13 Le second corpus est un ensemble de 208 informations crisogènes, définies ici comme une information ou un ensemble d'informations alimentant une crise, publiées par des énonciateurs médiatiques au cours de l'année 2021 principalement en Europe et en Amérique du Nord. La constitution de ce corpus a été réalisée par un travail de veille sur Twitter, notamment via le suivi d'énonciateurs médiatiques spécialisés dans l'actualité vidéoludique.⁶ Le procédé d'encodage était identique à celui employé pour le premier corpus de textes ci-dessus. Son analyse permet d'affiner les grandes controverses décrites plus haut et composant la Figure 1. En effet, un glissement est opéré dans la nomination des controverses qui s'explique par leur complexification sur les dix dernières années. Cette complexification justifie le nombre de catégories dans la Figure 2.

Figure 2 : Progression des informations crisogènes au cours de l'année 2021.



- 14 Par exemple, la controverse « Sexisme des milieux du jeu vidéo » de la Figure 1 donne progressivement corps aux controverses plus récentes nommées « Lieu de travail » (lorsque le contexte sexiste y est lié) et « méconduites », lorsqu'il survient au sein des communautés de joueurs et de joueuses. Dès lors, on obtient une liste augmentée de controverses, liées au « Lieu de travail », au « Modèle économique » (NFT), aux « Contenus des jeux », aux réappropriations, au détournement et à la création par les publics joueurs (« UGC & données utilisateur »), à la stratégie de communication (« Communication »), au domaine de l'esport, aux méconduites dans le jeu et au sein des communautés, aux « Ressources matérielles » (*hardware*, pénuries de toutes sortes, etc.), au vol de propriété, ainsi que l'apparition de situations problématiques classées

dans une catégorie nommée « Autres », catégorie qui contient des situations problématiques ne renvoyant à aucune controverse particulière. Ceci donne lieu à une diversification formalisée par la Figure 2.

- 15 La suite de l'article fait dialoguer une sociologie pragmatiste des controverses (Cefaï & Terzi, 2012a ; Chateauraynaud, 2011 ; Quéré & Terzi, 2015) avec l'analyse sémiocommunicationnelle des médias (Jeanneret, 2019). Cet outillage méthodologique permet d'être attentif à la manière dont les personnes peuvent faire l'expérience du bruit des controverses vidéoludiques et naviguer entre différents « statuts de participation » (Goffman, 1987). Dans les controverses, les participants contribuent de manière variée, allant de l'intervention unique à des échanges suivis, mais plus ou moins asynchrones. Ainsi, la foultitude de réactions atteste de l'extrême éclatement des statuts de participation, allant de celui de « spectateur » (Quéré, 2015) plus ou moins inquiet,⁷ comme des parents de joueurs ou des énonciateurs journalistiques eux-mêmes troublés, au statut de participant au processus collectif, comme les « lanceurs d'alerte » (Chateauraynaud & Torny, 1999), ainsi que nous le verrons pour les cas d'ABK et d'Ubisoft. De plus, parmi la panoplie de statuts de participation au processus collectif, une participation confuse est l'apanage d'un public décrit comme « fantomatique » (Berger, 2015), qui se conçoit en opposition à un public politique qui mène une enquête et qui cherche à résoudre un problème. Or, un public fantomatique peut produire de la confusion (*bewilderment*) et participer à la génération de bruit. Pour John Dewey, une participation confuse génère des conséquences sur le déploiement des controverses : « [a]près avoir fortement captivé l'imagination populaire et éveillé l'intérêt public [...], [une] controverse risque [...] de susciter beaucoup de passion et de fumée, là où il faudrait de la lumière » (Dewey, 2019, p. 114). À l'inverse, comme le précise Dewey, certaines personnes peuvent ne pas être « déstabilisées » par le bruit, car elles « trouve[nt] la sécurité dans les méthodes de l'enquête, de l'observation, de l'expérimentation, dans la formation et la mise à l'épreuve d'hypothèses de travail » (p. 118).

Présentation et interprétation des résultats : les controverses vidéoludiques au cours du temps

- 16 L'opération classificatoire menée ici permet de dégager, d'une part, les thèmes variés que prennent les débats liés aux jeux vidéo et, d'autre part, une première catégorisation de ces controverses inscrites dans une temporalité. Grâce au défrichage du corpus, nous observons que le contexte sociotechnique, le développement des communautés aux pratiques variées et la croissance générale de l'industrie expliquent en partie l'augmentation des occurrences. En effet, 78 % du premier corpus de situations problématiques de la Figure 1 fait référence à des événements ayant eu lieu à partir de 2010. Notons aussi qu'une complexification des controverses est en cours, comme l'attestent les différentes catégories de la Figure 2. Dans ce sens, cette augmentation fait du bruit, c'est-à-dire qu'elle peut amener à des effets de saturation d'information ou de confusion. Afin de pousser plus loin nos observations, nous présentons deux études de cas qui permettent d'illustrer, d'une part, comment une controverse se réactualise avec une situation problématique ressaisie dans le temps (avec le cas de *Six Days in Fallujah*, Atomic Games) et, d'autre part, la manière dont une

affaire peut se présenter sous forme de mille-feuilles permettant d'irriguer de nombreuses controverses (s'agissant du cas du #GamerGate).

La dimension séquentielle des controverses : l'exemple de Six Days in Fallujah

- 17 Les résultats issus de notre recherche confortent l'intérêt de considérer les controverses non pas comme des épiphénomènes cloisonnés dans le temps, mais bien comme des processus au long cours dont les manifestations ponctuent à la fois l'actualité médiatique et l'expérience des publics de joueurs ou de non-joueurs. L'analyse des corpus abonde dans ce sens. Un bref cas d'étude permet d'observer la manière dont une situation en apparence résolue peut être réactualisée autrement suite à une reconfiguration des normes et des acteurs des milieux vidéoludiques. Prenons pour exemple la polémique ayant mené à l'annulation de la sortie de *Six Days in Fallujah* en 2009 et qui a été récemment réactualisée après l'annonce de sa mise à disposition pour le dernier trimestre de 2021, puis décalée pour fin 2022. À la fin des années 2000, Konami faisait savoir que l'entreprise n'éditerait pas le jeu, alors conçu comme un *survival horror* donnant la possibilité de jouer dans un bataillon de marines américains durant la seconde bataille de Fallujah. Des vétérans de l'armée britannique, des familles de soldats morts durant la bataille de 2004 ainsi que des groupes pacifistes appelaient à l'interdiction du jeu.⁸ Tous reprochaient, d'une part, que le jeu sorte trop prématurément après la bataille et qu'il dépeigne, d'autre part, un épisode sordide de la guerre en Irak où il y eut de nombreuses pertes humaines, tant chez les forces armées de la coalition, chez les insurgés irakiens que chez les civils. Face aux dénonciations et autres appels à l'interdiction, la « résolution » se matérialise sous forme d'arrêt du financement du développement du jeu, développement qui reprend néanmoins douze ans plus tard avec un nouveau studio et un nouvel éditeur. On constate que la reprise du développement du jeu, en 2021, est traitée à ce moment-là de manière moins problématique en comparaison avec les descriptions médiatiques précédentes. La polémique de 2009 préfigure cependant la configuration du problème proposée en 2021. Les comptes rendus médiatiques indiquent d'ailleurs que les concepteurs du jeu ont pris en compte les critiques de 2009 pour proposer un jeu qui emprunte davantage au registre du *tactical shooter*, avec des scénarios jugés « acceptables » en 2022, à savoir qu'un des objectifs majeurs du jeu sera d'éviter toute perte civile.
- 18 Dans ce cas d'étude, un changement qualitatif s'opère de la polémique à une situation non-problématique puisque sa réouverture a donné corps à un processus de réactualisation et de renégociation de l'événement avec une certaine distance historique. De manière plus générale, la découverte et la mise en œuvre d'un « remède » pour soulager le « trouble » ne sont pas des étapes mécaniques obtenues automatiquement, une situation pouvant aboutir à une non-résolution (Emerson & Messinger, 2012, p. 59). Cela revient à évaluer *a posteriori* certaines situations comme ayant fait beaucoup de bruit pour rien.⁹ À l'inverse, d'autres situations problématiques engendrent un effet de bifurcations (*turning points*) (Abbott, 2009 ; Chateauraynaud, 2016) séparant différentes strates des controverses concernées et réactualisant de précédentes informations crisogènes à l'aune des nouvelles. C'est pourquoi nous nous intéressons à un tel exemple dans la partie suivante.

La polémique du #GamerGate : mise en récit et bagage interprétatif

- 19 En 2014, les événements compris par le terme de #GamerGate ont d'abord été saisis par les instances médiatiques sous l'angle de la polémique (Mortensen, 2018 ; Perreault & Vos, 2018). La vaste campagne de cyberharcèlement envers des femmes issues des milieux vidéoludiques a été traitée comme telle, d'une part, tout en étant configurée comme une proposition de débat en lien avec l'éthique dans le journalisme d'autre part. Une première observation indique qu'une situation problématique peut alimenter diverses controverses. Les prises de paroles ainsi que les discours médiatiques ont généré un effet de cacophonie s'agissant du #GamerGate : des joueurs et des joueuses, des influenceurs et des influenceuses, des journalistes, des professionnels de l'industrie, etc. prenaient tous et toutes part à la polémique de manière polyphonique. La problématisation du #GamerGate a intégré de nouvelles notions comme celle de l'hypersexualisation à la controverse plus large du « Sexisme des milieux du jeu vidéo » tout en irrigant simultanément d'autres controverses telles que la « Stratégie de communication problématique » et les « Contenus oppressifs et violents ».
- 20 De plus, il apparaît que la multiplication récente de situations crisogènes – et les mouvements d'émergence, de déploiement et de réactualisation des controverses qui en découlent – définit un bruit propre aux milieux du jeu vidéo en tant que champ d'expériences interrelié à différentes cultures web plus vastes. Ainsi, de nombreuses occurrences récentes sont préfigurées par des occurrences passées. Si le #GamerGate semble par exemple découler en partie des débats qui ont eu lieu lors du Doritos Gate en 2012, ce premier cas constitue le ferment, dans sa composante de masculinité toxique, des mouvements #MeToo dans les milieux vidéoludiques (de Castell & Skardzius, 2019 ; Heineman, 2020). Plus largement, le #GamerGate s'est développé pour devenir un élément incontournable inscrit en toile de fond, entre autres, des controverses médiatiques et scientifiques propres au sexisme du milieu professionnel et aux pratiques vidéoludiques.
- 21 Pour reprendre les termes de Daniel Cefaï et de Cédric Terzi, on a affaire à une dynamique d'enrichissement iconique et symbolique de l'expérience : « Ce qui était perçu comme un trouble [...] acquiert la consistance d'un phénomène public qui porte un nom, qui est associé à des images, auquel on peut attribuer des causes et imputer des responsabilités » (Cefaï & Terzi, 2012b, p. 31). Dès lors, l'émergence ou la réouverture de situations problématiques s'expliquent en partie par leur interinfluence, d'une part, et par leur « composante narrative » (Terzi & Bovet, 2005), d'autre part. En effet, les événements problématiques se présentent sous la forme de situations qui peuvent être « mises en récit » (p. 114). En somme, la mise en récit du #GamerGate a passablement nourri le bagage interprétatif de personnes qui en ont eu connaissance. Leur compréhension de situations problématiques futures, s'agissant d'autres controverses, éventuellement dans d'autres arènes, se fera à l'aune de ce champ d'expériences. Dit autrement, leur horizon d'attente s'est doté d'une compétence interprétative permettant de se raccrocher aux événements liés au #GamerGate. On notera que plusieurs collectifs tentent d'y amener de la lumière, notamment en agissant comme forces de proposition à travers des tentatives de résolution du problème du sexisme dans les milieux du jeu vidéo (Chess & Shaw, 2015 ; Mortensen, 2018).

Agir dans le bruit des affaires Ubisoft et ABK

22 Les affaires qui ébranlent Ubisoft et ABK depuis le début des années 2020 constituent les études de cas d'une analyse plus fine des situations problématiques et du bruit qui les entoure. L'enchaînement et l'interconnexion de ces affaires constituent une bifurcation nette dans la manière de saisir le problème de l'environnement de travail toxique dans les milieux du jeu vidéo et d'entrevoir des solutions.¹⁰ Par-là, il s'agit de prendre en compte aussi bien leur configuration par les discours médiatiques que les réactions des publics en réponse à ces affaires. Dans un premier temps, en reprenant des textes médiatiques portant sur le début des deux affaires, nous sommes à même de produire une description qui tente de restituer la relative indétermination de l'avenir, et notamment du dénouement des affaires. Dans un deuxième temps, nous nous intéressons plus spécifiquement aux pratiques de réception de ces affaires et comment des publics qui en font l'expérience naviguent avec le bruit que les premières peuvent générer.

La configuration médiatique des affaires Ubisoft et ABK

23 Le quotidien *Libération* publie en juillet 2020 une enquête journalistique indiquant que la compagnie Ubisoft est sclérosée par un « système toxique, dominé par des hommes intouchables » qui pratiqueraient du harcèlement et des agressions sexuelles.¹¹ Dans son enquête, basée sur une vingtaine de témoignages, l'énonciateur journalistique dresse la parole des témoins contre celle des différents représentants d'Ubisoft et propose à son lectorat de prendre position en faveur des premiers cités. Le premier paragraphe de l'article oppose justement le témoignage d'une ancienne salariée au « mail outré du PDG, Yves Guillemot », qui entend clarifier l'affaire et régler le problème de manière concertée. L'enquête mentionne d'ailleurs que cette femme possède un champ d'expériences rattaché aux révélations récentes liées au mouvement #MeToo dans le domaine du jeu vidéo.¹² La suite de l'article consiste en une succession de descriptions et de témoignages permettant de constituer la charge de la preuve à l'encontre des agissements sexistes et toxiques de trois personnes haut placées chez Ubisoft. Les journalistes demeurent somme toute pessimistes face à l'idée d'une solution au problème, suggérant ainsi que la phase de résolution de la controverse semble vouée à l'immobilisme et à la stagnation. D'une part, les personnes incriminées sont décrites comme étant protégées par la direction et les ressources humaines et, d'autre part, les victimes sont gagnées par la peur. Ainsi se termine l'enquête de *Libération* :

Dans de nombreux témoignages que nous avons recueillis subsiste la peur. Celle de parler au risque de se griller en interne. Celle de ne pas voir les plus hauts responsables punis. Celle de ne pas voir le système changer. « *Les gens savaient. Tout le monde savait, s'étrangle Juliette. La loyauté est une valeur trop importante à Ubisoft.* »¹³

24 Un an plus tard, en juillet 2021, le Department of Fair Employment and Housing (DFEH), une agence de l'État de Californie chargée d'enquêter sur les affaires de droit civil, dépose une plainte contre le groupe ABK, citant une culture du harcèlement, sur fond d'inégalités de carrières, spécifiquement dirigées contre des employées. On apprend dans un article du site web *Kotaku* que la plainte cumule des témoignages récoltés sur deux ans.¹⁴ Elle comporte de nombreux exemples où des employées se sont plaintes à l'interne de comportements sexistes et toxiques. Or, le document du DFEH indique que

« certaines de ces plaintes ont été ébruitées par des membres du département RH, soupçonnés de proximité avec des harceleurs présumés ». Un article du *Monde* relie cet événement à « des accusations similaires touchant d'autres entreprises du secteur ».¹⁵ En fin de texte, l'énonciateur journalistique précise : « L'industrie du jeu vidéo est souvent considérée comme un milieu dominé par une culture d'entreprise masculine, où les dérives sexistes et les comportements déplacés sont fréquents. Depuis un an, les affaires de ce genre se sont multipliées ». L'article en question cite notamment les révélations ayant éclaboussé Ubisoft l'année d'avant, le dépôt d'une plainte contre plusieurs employés du siège d'Ubisoft en 2021 et la poursuite en justice de l'éditeur de jeux vidéo Riot Games et de son PDG.

- 25 Comme pour l'enquête publiée par *Libération* en 2020, les deux textes ci-dessus opposent le contenu de la plainte à la réaction d'ABK. Chaque fois, l'énonciateur atteste de la gravité des dénonciations et, par la configuration de ses énoncés, se place du côté des plaignant·es. Pour ces différents textes, il ne fait pas de doute que le milieu de l'industrie vidéoludique puisse être dominé par une culture d'entreprise masculine toxique. En médiatisant les nombreux témoignages de femmes affectées directement, les instances médiatiques amplifient le bruit généré par cette situation problématique que les studios concernés cherchent à tenir sous silence. La presse travaille ainsi à faire entendre les voix marginalisées (et certainement jugées bruyantes par les accusés) de ces personnes qui osent dénoncer ce contexte de « boys club » et de harcèlement. Son champ d'expériences devient une plateforme pour relayer la prise de parole des victimes et les donner à entendre à des publics partageant directement ou indirectement les troubles évoqués. De la sorte, le réseau d'acteurs et les pratiques permettent de penser les temporalités des controverses et leur statut (émergeant, déployé, réactualisé) comme une « activité conjointe » (Quéré, 1991, p. 76).

Participer aux affaires : du spectateur au public politique

- 26 Afin de penser cette simultanéité, il convient de s'arrêter sur les pratiques de réception de ces affaires, et comment des publics en font l'expérience et peuvent y participer, qu'il s'agisse d'alimenter le bruit des échanges ou, plus spécifiquement, en cherchant à y faire entendre des résolutions audibles. Nous nous focalisons sur la manière dont les militant·es du milieu industriel problématisent, publicisent et se coordonnent afin de répondre à ces situations problématiques.
- 27 Si l'on mesure les réactions obtenues suite à leur diffusion, les affaires Ubisoft et ABK engendrent bien une surcharge d'informations et une multitude de points de vue. Ce bruit est généré notamment par la nature polylogique et cacophonique des réactions observées sur le web et les réseaux sociaux. Par conséquent, l'impression de bruit va en augmentant lorsque les affaires connaissent de nouveaux rebondissements qui sont réceptionnés par des publics plus larges dont les champs d'expérience dépassent ceux des acteurs directement affectés par les controverses.
- 28 La nature polylogique des réactions se double d'une polyphonie qui entoure les deux affaires. L'importante discordance qui en découle se situe au cœur du bruit de ces dernières. L'analyse détaillée de telles interactions dépasse le cadre de cet article. Cependant, nous retrouvons l'extrême éclatement des statuts de participation qui peuvent être adoptés dans de telles affaires. La contribution unique d'internautes-spectateurs, par l'entremise d'un seul commentaire ou billet, indique que nombreuses

sont les personnes qui gardent leur statut de spectatrices prenant position.¹⁶ À l'inverse, une participation plus intensive d'autres internautes montre que le trouble partagé peut déboucher sur une tentative de constitution d'un public politique, suffisamment affecté pour qu'il fasse corps afin de résoudre le trouble (Dewey, 2010). En somme, de nombreuses réactions vont dans le sens d'une problématisation (quel est le problème ?) et d'une publicisation (création d'un public qui veut le résoudre) des deux affaires. Les personnes impliquées dans ce type de processus délaissent alors le statut de spectatrices pour s'engager dans un processus d'enquête.

- 29 Cette phase de problématisation et de publicisation apparaît assez nettement à la suite du dépôt de la plainte du DFEH en Californie à la fin du mois de juillet 2021. En plus des réactions publiées sur le web et les réseaux sociaux, de nombreuses personnes jouant à *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) protestent dans le jeu contre les allégations de harcèlement sexuel endémique chez ABK.¹⁷ Dans un même mouvement, quelques 350 employés sortent devant le siège de l'entreprise et organisent une marche de protestation employant le mot-clic #ActiBlizzWalkout. Dans la foulée de la situation problématique, le compte Twitter @ABetterABK est créé par les « employés d'Activision Blizzard King, travaillant ensemble pour le changement ». Parmi ses premiers messages, le compte formule quatre demandes concrètes à l'encontre de l'entreprise (Figure 3).¹⁸

Figure 3 : Demandes formulées à ABK par les employés impliqués dans la mouvance à travers le compte Twitter @ABetterABK.



- 30 D'une part, ce compte incarnera une des voix réclamant que le problème soit résolu. D'autre part, il servira aussi à partager les contenus d'autres comptes en les retweetant. On citera par exemple le compte Twitter @isbobbystillceo, qui informe quotidiennement le public au sujet du statut professionnel du PDG d'ABK, Bobby Kotick, au sein de l'entreprise. Si la première cinquantaine de tweets indiquait sobrement « Yes » à la question posée par le pseudonyme du compte, l'annonce du départ de Kotick engendre une modification du contenu par ledit compte et sa reprise par le compte @ABetterABK. Le mois suivant, un compte similaire est créé dans le contexte qui touche Ubisoft : @ABetterUbisoft. Se dessine progressivement une cause commune, matérialisée par le mot-clic #EndAbuseInGaming, que d'autres comptes relaieront

également. Celle-ci se concrétise notamment par la publication d'une lettre ouverte signée par quelque 500 employé·es et ex-employé·es d'Ubisoft en soutien aux travailleurs d'ABK.¹⁹

- 31 La constitution d'un public politique va de pair avec une coordination accrue des participants. Les employés se coordonnent entre eux, mais aussi avec les journalistes (via la transmission immédiate de fuites [*leaks*]) et avec les publics (sous forme de pétitions) par l'entremise de systèmes de communication externes aux circuits professionnels fournis par les entreprises. De telles plateformes (Discord, Twitter, Reddit, etc.) permettent par ailleurs une coordination optimale. Par exemple, l'emploi de mots-clés tels que #HoldUbisoftAccountable ou #ActiBlizzWalkout sur Twitter ont permis aux participants et participantes de structurer l'information autour des situations problématiques et de relever l'importance de certaines informations par rapport à d'autres. D'autre part, une partie des communautés de joueurs et de joueuses semble désormais plus à même de prendre part à la situation soit en étant le relais d'information, soit par des prises de position ou des actions directes.²⁰
- 32 Les deux affaires connaîtront de multiples rebondissements par la suite. Citons à titre d'exemple les dénonciations qui portent sur le protectionnisme de Kotick, le PDG d'ABK, à l'égard d'employés ayant eu des comportements toxiques. Kotick fut tenu, à ce propos, de quitter ses fonctions en 2022 suite au rachat d'ABK par Microsoft en 2021. Enfin, l'expérience des rebondissements observés pour ces affaires préfigure la multiplication de dénonciations en lien avec des affaires similaires. Ainsi, le studio de développement Scavenger Studio est pareillement critiqué pour son environnement de travail toxique au début de l'année 2021. Le directeur créatif du studio, d'abord écarté pour des allégations à son encontre, est rebauché en juin de la même année. On peut voir comment la constitution de publics engagés en vue d'un changement durable se cristallise notamment autour des comptes @ABetterABK et @ABetterUbisoft qui œuvrent à canaliser le bruit social entourant la controverse pour en faire un vecteur de transformation des cultures d'entreprise toxiques de l'industrie vidéoludique. Leurs mobilisations s'inter-influencent, ce qui est illustré entre autres par le relai mutuel de leurs agissements et de leurs réactions. Avec différents comptes de personnes ou d'instances, comme Jessica Gonzalez (@_TechJess), fondatrice du compte @ABetterABK par exemple, ils deviennent les porte-voix de ce mouvement de contestation et sont reconnus comme tels tant par des publics-spectateurs que par les instances médiatiques.²¹
- 33 Ces exemples illustrent bien la nature changeante des controverses en fonction des situations problématiques qui les alimentent : si les deux cas sont initialement saisis sous l'angle de l'affaire par leur logique d'accusation et de dénonciation, la constitution de publics agissants les transforme en quelque chose qui ressemble de plus en plus à un problème public qu'il faut régler. En ce sens, les tenants et les aboutissants ont été clarifiés. Du statut d'affaires propres à chacune des entreprises, les situations problématiques s'enchaînant deviennent un seul et même problème public à propos de la toxicité et des formes de misogynie au sein des milieux de travail de l'industrie vidéoludique, ce qui est regroupé par la notion d'abus en jeu (« *abuse in gaming* »), dont ces différents comptes voudraient voir la fin. L'horizon de cette solution conditionne dans ce sens leurs agissements. Dès lors, il devient heuristiquement fructueux de s'interroger sur le devenir des prochaines situations problématiques qui viendront

alimenter la controverse du « Sexisme dans les milieux du jeu vidéo » : seront-elles saisies comme un problème public à régler ?

Conclusion

- 34 Dans cet article, nous avons répondu à deux objectifs. D'une part, nous avons défini ce que regroupait le terme parapluie de « controverse vidéoludique » en différenciant de nombreuses formes de situations problématiques. À partir du corpus de cette recherche, nous avons insisté sur l'idée de controverses comme des processus perpétuels qui ne se résolvent pas, mais qui se cristallisent en situations problématiques qui, elles, peuvent être possiblement résolues. D'où l'importance de suivre le déploiement longitudinal d'une controverse et les actions menées par les acteurs qui tentent de la définir et de la solutionner jusqu'à sa prochaine réactualisation.
- 35 D'autre part, nous avons exploré ce que l'on pouvait entendre par le bruit que les situations génèrent et comment différents publics en font l'expérience. D'un côté, il atteste de l'augmentation du nombre de situations crisogènes, qui s'appuient sur un champ d'expériences en constante augmentation. Mais, d'un autre côté, le bruit né des troubles n'est pas assourdissant, dans le sens où il n'assomme pas nécessairement les publics qui font l'expérience de ces différents événements. Cela atteste d'une certaine qualité de ces publics et de leur manière de saisir le bruit comme état d'incertitude qui informe l'action. De tels cas sont en train de se déployer, comme nous l'avons montré, avec les exemples d'Ubisoft et d'ABK, où des publics avancent, en plein tumulte, des programmes d'actions audibles.
- 36 Enfin, l'établissement de notre recherche sur des comptes rendus médiatiques n'a pas pris en compte des réactions obtenues pour chacune des presque 300 occurrences relevées. Il s'agirait, dans l'idéal, d'en faire une recension fidèle. De plus, il semblerait opportun de mener de telles recherches dans un cadre dépassant le contexte de la francophonie et de l'Amérique du Nord. Car plus largement, l'analyse des controverses vidéoludiques permet en effet de comprendre quelles questions se posent les publics joueurs et non-joueurs, les sources de troubles et la manière dont les acteurs des milieux du jeu vidéo s'orientent dans le bruit généré soit pour l'amplifier, soit pour amener de la lumière même en plein brouillard, comme dirait Dewey (2019). Ainsi, les controverses vidéoludiques influencent le contexte de production et de pratiques des jeux vidéo, d'où la nécessité de percevoir notre recherche comme une invitation à mener de futurs travaux dans les études en production du jeu vidéo (*game production studies*) (Zabban, Ter Minassian & Nous, 2020) ou en *play studies* consacrés à l'émergence et à la perpétuation de controverses vidéoludiques à venir.

BIBLIOGRAPHIE

- AAKHUS M. & LEWIŃSKI M. (2017), « Advancing Polylogical Analysis of Large-Scale Argumentation: Disagreement Management in the Fracking Controversy », *Argumentation*, 31(1), p. 179-207.
- ABBOTT A. D. (2009), « À propos du concept de Turning Point », in M. Grossetti, M. Bessin et C. Bidart (dir.), *Bifurcations. Les sciences sociales face aux ruptures et à l'événement*, Paris, La Découverte, p. 187-211.
- BERGER M. (2015), « Des publics fantomatiques. Participation faible et démophilie », *Sociologies*, <https://journals.openedition.org/sociologies/4935#ftn15>.
- BERGSTROM K. (2022), « When a door becomes a window: Using Glassdoor to examine game industry work cultures », *Information, Communication & Society*, 25, p. 835-850.
- CALLON M., LASCOUMES P. & BARTHE Y. (2001), *Agir dans un monde incertain : Essai sur la démocratie technique*, Paris, Seuil.
- CEFAÏ D. & TERZI C. (dir.) (2012a), *L'expérience des problèmes publics*, Paris, éd. École des hautes études en sciences sociales.
- CEFAÏ D. & TERZI C. (2012b), « Présentation », in D. Cefaï et C. Terzi (dir.), *L'expérience des problèmes publics*, Paris, éd. École des hautes études en sciences sociales, p. 9-47.
- CHATEAURAYNAUD F. (2011), *Argumenter dans un champ de forces : Essai de balistique sociologique*, Paris, Petra.
- CHATEAURAYNAUD F. (2016), « Pragmatique des transformations et sociologie des controverses. Les logiques d'enquête face au temps long des processus », in F. Chateauraynaud et Y. Cohen (dir.), *Histoires pragmatiques*, Paris, éd. École des hautes études en sciences sociales, p. 349-385.
- CHATEAURAYNAUD F. & TORNY D. (1999), *Les sombres précurseurs : Une sociologie pragmatique de l'alerte et du risque*, Paris, éd. École des Hautes Etudes en Sciences Sociales.
- CHESS S. (2020), *Play like a Feminist*, Cambridge, MA, MIT Press.
- CHESS S. & SHAW A. (2015), « A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), p. 208-220.
- COLDER CARRAS M. & KARDEFELT-WINTHER D. (2018), « When addiction symptoms and life problems diverge: A latent class analysis of problematic gaming in a representative multinational sample of European adolescents », *European Child & Adolescent Psychiatry*, 27(4), p. 513-525.
- DE CASTELL S. & SKARDZIUS K. (2019), « Speaking in Public: What Women Say about Working in the Video Game Industry », *Television & New Media*, 20(8), p. 836-847.
- DERFOUFI M. (2021), *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Maison des sciences de l'homme.
- DEWEY J. (2010 [1927]), *Le public et ses problèmes*, Paris, Gallimard.
- DEWEY J. (2019 [1924]), « Les fondamentaux », in *Écrits sur les religions et le naturalisme*, Genève, IES, p. 113-119.
- DONOVAN T. (2010), *Replay: The history of video games*, Lewes, Yellow Ant.

DRUMMOND A., SAUER J. D. & FERGUSON C. J. (2020), « Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination », *Royal Society Open Science*, 7(7).

DUESENBERY J. S. (1949), *Income, Saving, and the Theory of Consumer Behavior*, Cambridge, MA, Harvard University Press.

EMERSON R. M. & MESSINGER S. L. (2012), « Micropolitique du trouble. Du trouble personnel au problème public », in D. Cefaï et C. Terzi (dir.), *L'expérience des problèmes publics*, Paris, éd. École des hautes études en sciences sociales, p. 57-80.

FERGUSON C. J. (dir.) (2018), *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*, Cham, Springer.

GOFFMAN E. (1987 [1981]), *Façons de parler*, Paris, Minuit.

GUNTER B. (2005), « Psychological effects of video games », in J. Raessens et J. Goldstein (dir.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 145-160.

HEINEMAN D. S. (2020), « Game studies' elephant in the room », *New Media & Society*, 22(6), p. 1116-1121.

JEANNERET Y. (2019), « Recourir à la démarche sémio-communicationnelle dans l'analyse des médias », in B. Lafon (dir.), *Médias et médiatisation. Analyser les médias imprimés, audiovisuels, numériques*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, p. 145-160.

KARLSEN F. (2015), « Analyzing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games », in J. Linderoth, T. E. Mortensen et A. M. Brown (dir.), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, London, Routledge, p. 15-32.

KNEUBÜHLER M. (2022), « Qu'advient-il de la sémantique et de l'interaction dans les transcriptions automatiques d'un logiciel ? », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 16(2), <https://journals.openedition.org/rac/27069>.

KOCUREK C. A. (2012), « The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race », *Game Studies*, 12(1), http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.

KOSELLECK R. (1990), *Le futur passé : contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, éd. École des hautes études en sciences sociales.

KOWERT R. & QUANDT T. (dir.) (2016), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*, London, Routledge.

KOWERT R. & QUANDT T. (dir.) (2020), *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*, London, Routledge.

KUSHNER D. (2013), *Jacked : l'histoire officielle de Grand Theft Auto*, Toulouse, Pix'n Love.

LALU J. (2016), « La violence dans les jeux vidéo : Discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France », in V. Cousseau (dir.), *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, p. 99-112.

LALU J. (2018), *L'évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, Université de Poitiers.

LALU J. (2021), « Aux armes, citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas Assassin's Creed Unity », *Alternative francophone*, 2(8), p. 43-64.

LEMIEUX C. (2007), « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, 25, p. 191-212.

- MALASPINA C. (2018), *An Epistemology of Noise*, Londres, Bloomsbury.
- MAUCO O. (2012), *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées. Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle de contenus*, thèse de doctorat, Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne.
- MAUCO O. (2013), *GTA IV, l'envers du rêve américain : Jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Questions théoriques.
- MAUCO O. (2014), *Jeux vidéo, hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Paris, Questions théoriques.
- MORTENSEN T. E. (2018), « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate », *Games and Culture*, 13(8), p. 787-806.
- PERREAULT G. P. & VOS T. P. (2018), « The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance », *Journalism*, 19(4), p. 553-569.
- PERRET M. (2021), *Expériences d'un problème public : De l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus*, thèse de doctorat, Université de Lausanne.
- QUÉRÉ L. (1991), « D'un modèle épistémologique de la communication à un modèle praxéologique », *Réseaux*, 46-47, p. 69-90.
- QUÉRÉ L. (2015), « Les statuts de participation dans l'expérience publique », in I. Babo (dir.), *Espectadores e Públicos Activos*, Pontinha, Nova Vega.
- QUÉRÉ L. & TERZI C. (2015), « Pour une sociologie pragmatiste de l'expérience publique. Quelques apports mutuels de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie », *SociologieS*, <http://journals.openedition.org/sociologies/4949>.
- RUEFF J. (2008), « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, 151, p. 139-166.
- TERZI C. & BOVET A. (2005), « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques : Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives », *Réseaux*, 132, p. 111-132.
- VOSEN E. (2018), *On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse*, thèse de doctorat, University of Waterloo.
- WEAVER W. & SHANNON C. (1975 [1949]), *Théorie mathématique de la communication*, Paris, Retz.
- ZABBAN V., TER MINASSIAN H. & NOÛS C. (dir.) (2020), « Les mondes de production du jeu vidéo », *Réseaux*, 224.

NOTES

1. L. Young (1976), « Local safety authorities denounce game », *The Spokesman-Review*, <https://tinyurl.com/yc55vptj>.
2. À noter les thèses d'Olivier Mauco (2012) et Julien Lalu (2018) qui traitent de manière plus large des discours de régulation liés aux aspects « problématiques » des jeux vidéo en France.
3. Des auteurs ont par exemple montré comment le studio Rockstar Games a bâti son identité sur le modèle de l'adolescence turbulente pour créer des « paniques morales » autour de la sortie de ses productions (Kushner, 2013 ; Mauco, 2014, p. 9-10). La polémique est ici recherchée et constitue un argument de vente.

4. E. Giner, « 40 années de controverses dans le milieu du jeu vidéo », *Chroniques Vidéoludiques*, <https://tinyurl.com/4z3665n3>, 2020.
5. E. Giner, « Is 2021 over yet? (nope) », *Chroniques Vidéoludiques*, <https://tinyurl.com/mr4y8f69>, 2021.
6. E. Giner, « Is 2021 over yet? (nope) », *Chroniques Vidéoludiques*, <https://tinyurl.com/mr4y8f69>, 2021.
7. Louis Quéré précise qu’être spectateur d’un événement public ne suppose pas être passif : « On peut, par exemple, sans quitter sa position de spectateur [...], manifester un souci des événements et des situations, notamment un souci de leur aboutissement [...] et traduire ce souci par une enquête conduisant à un jugement pratique » (Quéré, 2015, p. 6).
8. J. Lee, « Konami’s Fallujah game under fire », *GamesIndustry.biz*, <https://tinyurl.com/3ennc9c9>, 2009.
9. À titre d’exemple, on pense à la croisade morale de *Familles de France* face aux jeux vidéo violents, croisade que Mauco (2012, 2014) estime confuse.
10. Il est à noter que pour Bergstrom (2022), les problématiques liées à l’environnement de travail toxique du monde vidéoludique portent autant sur le sexisme que sur les conditions de travail (moment critique).
11. E. Cario et M. Chapuis, « Récits de harcèlement et d’agressions sexuelles à Ubisoft : “Les jeux vidéo c’est fun, on peut tout faire, rien n’est grave” », *Libération.fr*, <https://tinyurl.com/ybavvepn>, 2020.
12. M. Chapuis, « #MeToo gagne enfin le jeu vidéo », *Libération.fr*, <https://tinyurl.com/4pu6usuz>, 2020.
13. E. Cario et M. Chapuis, « Récits de harcèlement et d’agressions sexuelles à Ubisoft : “Les jeux vidéo c’est fun, on peut tout faire, rien n’est grave” », *Libération.fr*, <https://tinyurl.com/ybavvepn>, 2020. L’italique est employé par l’énonciateur journalistique.
14. L. Plunkett, « Activision Blizzard Sued By California Over Widespread Harassment Of Women », *Kotaku.com*, <https://tinyurl.com/4h3t2yc7>, 2021.
15. Le Monde et Agence France Presse, « L’éditeur de jeux vidéo Activision Blizzard visé par des accusations de harcèlement sexuel », *Le Monde.fr*, <https://tinyurl.com/5ah47ska>, 2021.
16. Ces prises de position vont de la marque de soutien (« *I might be a long distance away, but here in Scotland I’m with you all the way* ») à l’emploi de l’ironie (« *Huh?* »), en passant par l’indignation. Les réactions sous le billet initial du compte @ABetterABK (2021a) illustrent cette diversité. ABetterABK, « *Thank you to everyone who came out to our #ActiBlizzWalkout* », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/sp7kbm8v>, 2021a. Une recherche plus fine permettrait de relever quelles prises de parole ne sont pas relevées ou sont conçues par les autres participants comme désajustées (Berger, 2015). En d’autres termes, cela revient à enquêter sur la constitution et la participation de publics fantomatiques.
17. S. Messner, « World of Warcraft players are staging in-game protests against Activision Blizzard », *PCGamer.com*, <https://tinyurl.com/5xev6tfw>, 2021.
18. ABetterABK, « ABK Leadership has shown time and time again that performative listening is their preferred method », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/ruz7ty8m>, 2021b.

19. Le nombre de signataires date du 28 juillet 2021. S. Totilo, « Ubisoft workers slam bosses in open letter over handling of #MeToo scandals », *Axios.com*, <https://tinyurl.com/bdf5cyff>, 2021.

20. Deux exemples de discussions sur Twitter illustrent les formes de ces participations. L'intervention de ExServ (2020) fait état d'une participation « de retrait » face à l'affaire Ubisoft, ce créateur se déclarant perplexe à l'idée de sortir sa *preview* du jeu *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020). ExServ, « Je l'ai dit je crois pas à un boycott », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/mwzc2jy8>, 2020. Autrement, la contribution de James Stephanie Sterling relève d'un engagement de l'ordre de la confrontation, la personne s'appêtant à faire une webdiffusion (*stream*) très critique à l'encontre d'Ubisoft. JimSterling, « We'll be giving Ubisoft both barrels on tomorrow's show », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/5cm6wdtv>, 2020.

21. Jessica Gonzalez est fréquemment citée dans les articles de presse qui traitent autant des affaires Ubisoft, ABK que de la tentative plus récente des employées de Raven Software de créer un syndicat.

RÉSUMÉS

Très tôt dans son histoire, le média « jeu vidéo » fut traversé par de multiples controverses. Dans la francophonie, les travaux ont jusqu'ici porté sur des controverses comprises souvent comme des thématiques spécifiques. Le présent article produit une analyse longitudinale des situations liées aux milieux du jeu vidéo et jugées suffisamment « problématiques » pour qu'elles soient médiatisées par une couverture journalistique, de la première polémique autour du contenu du jeu *Death Race* (Exidy, 1976) aux affaires d'environnement de travail toxique qui secouent les studios AAA Ubisoft en 2020 et Activision-Blizzard-King en 2021. Premièrement, l'article précise ce que recouvre le terme de « controverse vidéoludique » qui s'applique aux presque 300 occurrences recensées sur les 50 dernières années, et comment certaines de ces situations participent à la circulation de certaines controverses dans le temps. Deuxièmement, il s'intéresse au « bruit » que ces situations génèrent et comment différents publics en font l'expérience. Il en ressort que les controverses font désormais partie des contextes de production et de jeu, raison pour laquelle il est nécessaire de s'y intéresser, non pas comme des événements singuliers, mais en tant que processus permanents faisant partie du contexte socioculturel dans lequel les jeux vidéo sont créés et pratiqués.

Since their creation, video games seem to cause multiple controversies. In the French-speaking world, researches have mostly focused on controversies understood as specific topics. This article provides a longitudinal analysis of situations related to the video game industry and deemed sufficiently “problematic” to be covered by the media, from the first controversy surrounding the content of the game *Death Race* (Exidy, 1976) to the toxic work environment cases that have shaken triple A studios such as Ubisoft in 2020 and Activision-Blizzard-King in 2021. First, the article clarifies what is meant by the term “videogame controversy” as it applies to the nearly 300 occurrences recorded over the past 50 years, and how some of these situations participate in the circulation of certain controversies over time. Second, it looks at the “noise” that these situations generate and how different audiences experience them. The result is that

controversies have become part of the contexts of production and play, which is why it is necessary to look at them not as singular events but as permanent processes that are part of the socio-cultural context in which video games are created and played.

INDEX

Keywords : controversies, video games, experience of noise, work cultures, game industry

Mots-clés : controverses, jeu vidéo, expérience du bruit, cultures d'entreprise, industrie vidéoludique

AUTEURS

MICHAEL PERRET

Haute École Arc, Neuchâtel

Haute École Spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO)

ESTEBAN GINER

Université de Lorraine