

L'artification du jeu vidéo en Belgique

Auteur : Michel, Léanna

Promoteur(s) : Bawin, Julie

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en histoire de l'art et archéologie, orientation générale, à finalité approfondie

Année académique : 2025-2026

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/25056>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Sciences historiques

L'ARTIFICATION DU JEU VIDÉO EN BELGIQUE

Mémoire présenté par Léanna Michel
en vue de l'obtention du
Master en Histoire de l'Art et Archéologie, orientation générale,
à finalité approfondie,
Sous la direction de Julie Bawin et Björn-Olav Dozo

Année académique 2025-2026

REMERCIEMENTS

Tout comme le jeu vidéo est généralement le fruit d'un travail collaboratif, le présent mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans l'aide des nombreux individus que j'ai croisés au cours de mes recherches. C'est à l'ensemble de ces personnes que je souhaite adresser mes remerciements particuliers.

À Madame Julie Bawin, promotrice de ce mémoire, pour son ouverture d'esprit, car elle m'a donné la possibilité de travailler sur un sujet généralement peu accepté au cœur des études d'histoire de l'art ; pour le soutien important et la grande compréhension dont elle a fait preuve ; pour sa patience ; et enfin, pour avoir attisé, depuis mon bachelier à l'Université de Namur, mon intérêt pour les arts de l'époque contemporaine.

À Monsieur Björn-Olav Dozo, co-promoteur de ce travail, pour son accompagnement tout au long de mes recherches ; pour avoir suscité mon intérêt pour les sciences du jeu ; pour son soutien et sa compréhension quant aux difficultés traversées ; pour sa patience ; et pour m'avoir offert la possibilité d'intégrer le Liège Game Lab, une aventure des plus passionnantes.

À François-Xavier et Fanny, pour leur aide concernant la relecture, leur soutien indéfectible, et bien entendu, pour leur bonne humeur et leur précieuse amitié.

Aux membres du Liège Game Lab qui, en plus de m'avoir fait découvrir tout un univers passionnant, m'ont incitée à me dépasser dans mon travail.

À Inès et Delphine, pour leur amitié et leurs nombreux encouragements durant la réalisation de ce mémoire.

Aux professionnels du monde du jeu vidéo et des arts qui, via des entretiens, ou parfois par de simples discussions, m'ont aidée à développer ma compréhension de la scène belge.

Et à mes parents, Giuseppina et David, pour m'avoir soutenue et encouragée contre vents et marées, et pour m'avoir offert l'opportunité d'atteindre mes objectifs. C'est vers eux que vont la plupart de mes pensées.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
I. AVANT D'ABORDER L'ART : LA BELGIQUE, TERRE DE JEUX VIDÉO ?	13
II. QUELLE EST L'ARTIFICATION DU JEU VIDÉO ?	20
A. Que désigne le concept d'« artification » ?	20
B. Les rouages de l'artification	22
C. L'artification du jeu vidéo	25
1. L'opérateur esthétique : à la croisée des paradigmes	27
a. Les jeux vidéo de l'Industrie	29
b. Les jeux d'artistes.....	30
c. Les arthouse games et les jeux indépendants.....	33
d. Game Art : l'art du détournement	37
e. Les œuvres « d'inspiration »	40
2. Les opérateurs de l'artification du jeu vidéo : exemples divers	42
a. La terminologie.....	42
b. Opérateurs juridiques.....	44
c. Opérateurs temporels	45
d. Opérateurs spatiaux	46
e. Opérateurs institutionnels	51
f. Opérateurs marchands	52
g. Opérateurs éditoriaux.....	52
h. Opérateurs sémiotiques	54
i. Opérateurs organisationnels	55
j. Opérateurs hiérarchiques.....	56
k. Opérateurs médiatiques.....	56

l.	Opérateurs corporels	57
m.	Opérateurs discursifs	59
n.	Opérateurs perceptifs et émotionnels	61
3.	Les obstacles à l’artification du jeu vidéo	64
a.	La présence d’une part de machinisme	64
b.	La division du travail	65
c.	Les contraintes et difficultés techniques.....	65
d.	Le poids de la tradition	65
e.	L’infériorité sociale.....	66
f.	La dépendance financière	66
g.	L’amateurisme.....	67
h.	La mauvaise réputation du jeu vidéo	67
i.	Le manque de profondeur artistique.....	68
j.	La résistance interne à l’artification.....	69
4.	Où en est l’artification du jeu vidéo ? Résultats et effets dans le monde.....	70
III. L’ARTIFICATION DU JEU VIDÉO EN BELGIQUE		73
A.	Les artistes numériques	75
1.	Les LarbitsSisters	76
2.	Laura Colmenares Guerra	79
3.	Ennio Dal Farra	82
4.	Tale of Tales.....	85
5.	Art numérique et jeux vidéo : peu de profils, mais des cas intéressants	94
B.	Les développeurs de jeux vidéo	96
1.	RAM RAM Games.....	97
2.	Happy Volcano.....	100
3.	Jean-Baptiste de Clerfayt	102

4.	Développeurs de jeux : entre créativité et industrie	106
C.	Les artistes du détournement	109
1.	Smithfield	110
2.	Lisa Carletta	111
D.	Les lieux d'exposition	114
1.	Le Pixel Museum	115
2.	Le Quai10	117
3.	The Different Perspectives Art Games Festival	119
4.	iMAL	121
5.	Expositions de jeux vidéo : un terrain prometteur ?	123
E.	Les écoles	124
1.	ESA Saint-Luc (Bruxelles)	125
2.	Haute École Albert Jacquard (Namur)	127
3.	Howest Hogeschool (Courtrai) et LUCA School of Arts (Genk)	130
4.	L'enseignement artistique : un large choix de formations	131
F.	Les opérateurs institutionnels et juridiques	132
G.	Autres : les opérateurs culturels	134
H.	L'artification du jeu vidéo en Belgique : quels résultats ?	135
	CONCLUSION	140
	LEXIQUE VIDÉOLUDIQUE	143
	BIBLIOGRAPHIE	146
A.	Articles dans des ouvrages collectifs	146
B.	Artistes, créateurs, scientifiques et lieux d'expositions cités	150
C.	Collectifs, revues et événements scientifiques cités	154
D.	Collections et livres spécialisées cités	156
E.	Colloques et conférences	157

F.	Documents officiels.....	159
G.	Écoles et formations belges citées.....	159
H.	Éditeurs	161
I.	Entretiens	161
J.	Expositions passées citées	163
K.	Festivals et cérémonies à l'étranger.....	165
L.	Galleries d'art spécialisées citées	166
M.	Jeux cités : Belgique	167
N.	Jeux étrangers cités	169
O.	Livrets, brochures et catalogues divers	171
P.	Musées, lieux d'expositions et événements belges cités.....	173
Q.	Œuvres d'art citées.....	175
R.	Ouvrages monographiques.....	177
S.	Pages diverses en ligne	178
T.	Presse et revues diverses	185
U.	Réseaux divers	190
V.	Revue scientifique.....	194
W.	Vidéos	196
	ILLUSTRATIONS	198
	TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	231

INTRODUCTION

« Les jeux vidéo sont-ils de l'art ? Certes, mais ils sont aussi du design, et c'est une approche design que nous avons choisie pour cette nouvelle incursion dans cet univers. Les jeux sont sélectionnés comme des exemples exceptionnels de design d'interaction – un domaine que le MoMA a déjà largement exploré et collectionné, et l'une des expressions les plus importantes et les plus discutées de la créativité contemporaine en matière de design. Nos critères mettent donc l'accent non seulement sur la qualité visuelle et l'expérience esthétique de chaque jeu, mais aussi sur de nombreux autres aspects – de l'élégance du code à la conception du comportement du joueur – qui relèvent du design d'interaction. »¹

En 2012, un curieux événement se produisit à New York : le Museum of Modern Art (MoMA), l'un des établissements les plus réputés du monde de l'art, intégra 14 jeux vidéo dans ses collections d'architecture et de design à l'initiative de la curatrice Paola Antonelli². C'est la découverte de cette information qui, des années plus tard, donna indirectement naissance à la présente étude. En effet, l'intégration de jeux vidéo au sein d'un musée comme le MoMA soulève de nombreuses questions. Vraiment, le jeu vidéo, souvent perçu comme un objet de divertissement, peut-il être considéré comme une forme d'art et être reconnu comme tel par des musées ? D'autant plus par des établissements de renommée internationale ?

Ces interrogations semblent simples de prime abord, mais les apparences sont trompeuses. Nous le verrons par la suite, il ne suffit pas qu'un musée expose une pratique pour que celle-ci soit unanimement reconnue comme de l'art. Analyser ce qui fait art ou non relève de rouages historiques et sociologiques complexes.

De plus, derrière la façade ostensible du produit de divertissement, le jeu vidéo cache lui aussi une certaine complexité. En effet, le médium, qui est souvent perçu uniquement comme un produit de consommation, constitue en réalité un objet culturel riche. Cette richesse est par ailleurs largement étudiée dans le cadre d'études académiques spécialisées sur le médium – des

¹ ANTONELLI, Paola et GALLOWAY, Paul, « When Video Games Came to the Museum », sur *MoMA.org*, 3 novembre 2022, <https://www.moma.org/magazine/articles/798> (page consultée le 28 mars 2025). Extrait traduit de l'anglais par Léanna Michel.

² *Ibid.* et ANTONELLI, Paola, « Why I brought Pac-Man to MoMA », TED Talk, TEDSalon, New-York, États-Unis, 28 mai 2013. Vidéo disponible sur *Ted.com*, https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma (page consultée le 28 mars 2025).

études qui constituent la discipline dite des sciences du jeu. Aussi, une question centrale se pose : les mondes du jeu vidéo et des arts pourraient-ils se croiser ? Si oui, dans quelles circonstances ?

Comme nous le constaterons au fil de notre analyse, l'étude du jeu vidéo en tant qu'art n'est pas un objet de recherche récent³. En revanche, au sein des études académiques sur les jeux vidéo, les travaux centrés sur le développement des industries vidéoludiques nationales et régionales se développent de plus en plus, en cherchant à dépasser l'image de l'objet mondialisé⁴.

C'est à la croisée de ces différents axes de recherche que nous souhaitons positionner notre étude. En effet, au fil de celle-ci, nous nous proposons d'analyser le développement du jeu vidéo en tant que forme d'art en Belgique. Depuis une dizaine d'années, l'industrie belge du jeu vidéo a connu une forte croissance, passant de 65 studios en 2014 à 163 en 2023⁵. En parallèle de ce développement, de nombreuses activités sont organisées régulièrement autour du jeu vidéo à travers le territoire, allant du domaine du loisir aux compétitions nationales, en passant par de la médiation culturelle autour du médium. C'est cet aspect culturel, et plus précisément artistique, qui a retenu notre intérêt. En effet, la question se pose : si le monde du jeu vidéo se développe en Belgique, peut-on trouver une dimension artistique à celui-ci ? Si oui, comment se développe-t-elle, et qui en sont les actrices et acteurs ?

Pour mener à bien nos recherches, nous avons choisi de mettre en lien de précédentes recherches avec des entretiens inédits. Notre réflexion a principalement gravité autour de l'artification, née de la sociologie de l'art et développée par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro. Ce concept permet d'analyser, à partir de différents opérateurs, comment une pratique en vient à être considérée comme un art, et quels sont les obstacles au processus⁶. Aussi, à la lumière de cette théorie, nous nous proposons d'enquêter sur l'artification du jeu vidéo en Belgique.

³ *Infra*, CHAPITRE II, p. 25-42 et 59-61.

⁴ *Infra*, CHAPITRE I, p. 13-19.

⁵ D'après les chiffres les plus récents à avoir été publiés. FLEMISH GAMES ASSOCIATION (FLEGA), *The Belgian Games Industry. Facts and figures 2023*, disponible sur ROMMENS, Natascha, « The updated #BelgianGamesIndustry market data for 2023 », sur le site *FLEGA.be*, 16 octobre 2024, <https://www.flega.be/the-updated-belgiangamesindustry-market-data-for-2023/> (page consultée le 3 mai 2025).

⁶ *Infra*, CHAPITRE II, p. 20-69.

En complément des recherches de N. Heinich et R. Shapiro, nous avons fondé nos analyses à partir des recherches de John Sharp sur le jeu vidéo en tant que pratique artistique et sur les différentes sous-catégories qui peuvent exister dans cet ensemble⁷.

Pour l'analyse de la scène vidéoludique belge, un travail de terrain a été nécessaire. Les études sur le jeu vidéo belge étant encore en développement, peu de sources scientifiques existent à ce sujet, en particulier en ce qui concerne son artification. Nous avons donc mené des entretiens auprès de divers professionnels du monde du jeu vidéo et des arts numériques en Belgique. Ces entrevues ont, pour la plupart, été menées selon la méthode semi-directive : nous avons rédigé un questionnaire servant de base aux entrevues, puis avons laissé les individus interviewés s'exprimer librement afin de récolter leurs avis par rapport aux questions posées. De plus, leurs réponses donnaient lieu à de nouvelles questions improvisées afin d'approfondir certains points, ou d'en aborder de nouveaux. En parallèle de ces entretiens, quelques profils n'avaient pas le temps pour une interview, mais ont accepté de répondre à nos questions par écrit. L'ensemble donne, comme résultat, des entretiens recelant de nombreuses données qualitatives. En tout, 34 entretiens, qu'ils prennent la forme d'interviews ou de réponses écrites à un questionnaire, ont été menés. Nous nous sommes aperçus en cours de rédaction que, dans les limites qui sont celles d'un travail de fin d'études universitaires, nous ne disposerions pas de l'espace nécessaire pour tous les citer. De ce fait, seuls quelques-uns seront évoqués au cours de notre étude. Cependant, les autres sont loin d'être perdus : d'une part, ils nous ont aidés à comprendre la scène belge et à en avoir une vue d'ensemble ; d'autre part, de tels entretiens pourront servir de sources pour d'autres travaux.

En plus des entretiens, nous nous sommes déplacés à travers le pays afin de visiter des lieux intéressants, ou de prendre part à des événements pertinents dans le cadre de notre travail : visites de lieux d'exposition, colloques, événements dédiés à l'industrie belge, etc.

Désormais, il est temps de nous plonger dans le sujet qui nous intéresse, c'est-à-dire l'artification du jeu vidéo en Belgique. Dans le premier chapitre, nous aborderons le développement de l'industrie du jeu vidéo en Belgique, et pourquoi il est intéressant de s'interroger sur l'artification du médium au sein de notre cadre géographique. Dans un deuxième chapitre, nous analyserons l'artification du jeu vidéo dans le monde, afin de déterminer dans quel cadre global s'inscrit le processus. À la suite de cette analyse globale, le troisième chapitre explorera, à partir de différents opérateurs existant dans le pays, quelle est

⁷ *Infra*, CHAPITRE II, p. 26-42

l'artification du jeu vidéo en Belgique. Enfin, nous passerons à la conclusion de cette étude, et passerons en revue quelques approfondissements possibles pour de futurs travaux.

I. AVANT D'ABORDER L'ART : LA BELGIQUE, TERRE DE JEUX VIDÉO ?

Analyser les liens entre les arts et les jeux vidéo pourrait paraître singulier. Après tout, lorsqu'un individu pense aux termes « art » ou « histoire des arts », ce n'est généralement pas le jeu vidéo qui lui vient à l'esprit de prime abord, contrairement à des pratiques comme la peinture ou la sculpture. De plus, le jeu vidéo doit aussi composer avec une certaine vision négative, ce qui peut l'empêcher d'être perçu comme une forme artistique à part entière⁸. Pour ces raisons, une étude sur le jeu vidéo en tant que pratique artistique pourrait déjà sembler étonnante, mais pas aussi étonnante, sans doute, que le fait d'étudier l'art du jeu vidéo *en Belgique*.

En effet, lorsque les jeux vidéo sont évoqués, et plus particulièrement les pays qui les créent, ce n'est certainement pas la Belgique qui occupe la première place dans les esprits. Historiquement et culturellement, ce sont plutôt les États-Unis et le Japon qui sont vus comme les grands pays du médium vidéoludique. D'ailleurs, ces liens ont été régulièrement mis en évidence, au fil du temps, dans l'écriture de ce que nous pourrions nommer « La Grande Histoire » du jeu vidéo⁹.

Néanmoins, depuis les années 2010, des chercheuses et chercheurs en sciences du jeu s'intéressent aux histoires des jeux vidéo provenant d'autres territoires que les États-Unis et le Japon¹⁰, qui sont loin d'être les seuls dignes d'intérêt dans ce domaine. En effet, même si le jeu vidéo est un produit mondialisé, il n'est pas forcément créé et reçu partout de la même manière

⁸ *Infra*, CHAPITRE II, p. 66-71.

⁹ Nous pouvons retrouver cette vision très centrée sur le Japon et les États-Unis dans la plupart des livres, vidéos et articles de presse généralistes qui se penchent sur cette « Grande Histoire du jeu vidéo ».

¹⁰ DOZO, Björn-Olav, « Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique », dans GENVO, Sébastien et PHILIPPETTE, Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023, coll. « Jeu/Play/Spiel », p. 299-300 et *Id.*, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », dans *Culture vidéoludique !*, ouvrage collectif du LIÈGE GAME LAB, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, petite coll. « Maison des Sciences de l'Homme », p. 21-22 et 29-30.

ou au même moment. Les spécificités de chaque région du monde ont mené à l'éclosion d'histoires singulières, nationales, voire locales, qui diffèrent de la grande histoire mondialisée du médium. Aussi, se cantonner à une vision américano et nippon-centrée ne peut mener qu'à l'écriture d'une histoire imprécise, puisque lacunaire, et à la perte de ces récits singuliers¹¹.

Des recherches ont déjà été menées, et sont encore menées actuellement, sur plusieurs pays ou régions¹². Une question se pose alors : si de nombreux pays possèdent une histoire particulière avec le jeu vidéo, qu'en est-il du nôtre ?

L'expérience et de nombreuses discussions nous ont montré que, si vous demandez à quelqu'un s'il connaît la scène vidéoludique belge, il est pratiquement certain que la réponse sera négative. Ensuite, la discussion sera souvent teintée d'étonnement puisque les mots qui suivront seront généralement, pour paraphraser : « Parce qu'on crée du jeu vidéo en Belgique ? ». Cette question revient aussi bien chez celles et ceux n'étant pas familiers avec le médium que chez les « gameuses » et « gameurs » habitués, qu'ils soient belges ou non¹³.

D'aucuns pourraient être tentés d'en conclure que, si le monde du jeu vidéo belge est aussi peu connu... c'est tout simplement parce qu'il n'y a pas de scène vidéoludique en Belgique. Après tout, on ne peut pas connaître quelque chose qui n'existe pas. Si même des ouvrages tel que le *Video Games Around The World* de Mark J.P. Wolf¹⁴, livre de référence sur les histoires vidéoludiques nationales, ne mentionne pas la Belgique, c'est sans doute qu'il ne se crée rien d'intéressant au cœur du pays.

Pourtant, cette impression d'inexistence est trompeuse. À défaut d'être l'un des grands pays du jeu vidéo, la Belgique est plutôt dynamique dans ce secteur. Toutefois, ce dynamisme est peu connu du grand public. La plupart du temps, seuls les professionnels du milieu et les personnes particulièrement intéressées par la production belge connaissent les tenants et aboutissants de ce secteur. Les autres sont souvent incapables de citer le nom d'un studio ou d'un jeu belge. Parfois, s'ils connaissent un studio ou ont joué à un jeu, ils en ignorent la

¹¹ DOZO, B.-O., 2023, *Op. cit.* et *Id.*, 2019, *Op. cit.*

¹² Par exemple, des articles complets sur les différentes scènes francophones, africaines, asiatiques, etc., sont publiés dans GENVO, S. et PHILIPPETTE, Th., *Op. cit.*, p. 276-377.

¹³ Cette méconnaissance générale du secteur belge par le grand public m'a par ailleurs été rapportée plusieurs fois par les développeurs durant nos interviews.

¹⁴ WOLF, Mark J.P. (dir.), *Video Games Around The World*, Cambridge, M.I.T. Press, 2015, *passim*.

nationalité. Éventuellement, ils connaîtront peut-être Larian¹⁵, le plus gros studio du pays¹⁶, récemment mis en lumière par les médias¹⁷ pour son travail sur *Baldur's Gate III*¹⁸, jeu acclamé mondialement et multi-récompensé¹⁹. Ce studio mis à part, le reste de la production est généralement inconnu du grand public.

Cette méconnaissance générale peut s'expliquer par différents facteurs. En premier lieu, le pays recèle peu de studios d'envergure, ce qui amène un manque de « jeux blockbuster »²⁰ qui apporterait de la visibilité à la scène belge. En deuxième lieu, le jeu vidéo est souvent considéré comme un pur produit culturel mondialisé. Dès lors, jusqu'à récemment, la nationalité d'un jeu ou d'un studio ne revêtait que peu d'importance. De plus, les créatrices et créateurs ne précisent pas toujours leur origine²¹. Aussi, il existe un manque d'intérêt général pour la provenance des œuvres et, de ce fait, un manque de visibilité apportée aux productions belges. En troisième lieu, la situation linguistique belge est singulière et le pays a tendance à voir certaines industries s'ancrer plus fortement en Wallonie ou en Flandre. Cette dernière s'est

¹⁵ LARIAN STUDIOS, site internet du studio, <https://larian.com/> (page consultée le 22 avril 2024).

¹⁶ FLEMISH GAMES ASSOCIATION (FLEGA), *The Belgian Games Industry. Facts and figures 2023*, disponible sur ROMMENS, Natascha, « The updated #BelgianGamesIndustry market data for 2023 », sur le site *FLEGA.be*, 16 octobre 2024, <https://www.flega.be/the-updated-belgiangamesindustry-market-data-for-2023/> (page consultée le 3 mai 2025) et PHILIPPETTE, Thibault, « La recherche vidéoludique en Belgique », dans GENVO, S. et PHILIPPETTE, Th., *Op. cit.*, p. 33.

¹⁷ Pour cette mise en lumière par la presse généraliste, voir par exemple l'article de HECHT, Florian, « Baldur's Gate 3 : le jeu vidéo belge est le premier de l'histoire à réussir cet exploit », sur *RTBF.be* [en ligne], 19 avril 2024, <https://www.rtbf.be/article/baldur-s-gate-3-le-jeu-video-belge-est-le-premier-de-l-histoire-a-reussir-cet-exploit-11361554> (page consultée le 22 avril 2024).

¹⁸ *Baldur's Gate III*, Larian Studios, 2023, Playstation 5, Microsoft Windows, Xbox Series, Mac OS, https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/ (page consultée le 22 avril 2024).

¹⁹ Le jeu a notamment remporté cinq prix, dont celui du jeu de l'année 2024, aux BAFTA Games Awards, l'une des cérémonies les plus prestigieuses du monde pour les jeux vidéo. BAFTA, « 20th BAFTA Games Awards : The Winners and Nominations », sur le site *BAFTA.org*, 12 avril 2024, <https://www.bafta.org/games/awards/2024-nominations-winners> (page consultée le 22 avril 2024).

²⁰ Dans le monde du jeu vidéo, de tels jeux à gros budgets sont qualifiés de jeux AAA (« Triple A »).

²¹ Ce point est, par ailleurs, toujours un obstacle pour qui cherche à répertorier les jeux belges, ou ceux d'une autre provenance. Car si les créatrices ou créateurs d'un jeu ne précisent pas leur nationalité, notamment sur des plateformes comme Itch.io ou Steam, il est parfois ardu de déterminer l'origine d'un titre. Il est donc facile, par manque d'informations, de passer à côté de créations qui pourraient rentrer dans la délimitation géographique de notre étude.

intéressée beaucoup plus tôt que la Wallonie au secteur vidéoludique, débouchant sur une industrie à deux vitesses, et avec un côté flamand plus avancé que la partie wallonne. Les exemples de cette différence entre régions ne manquent pas : La Flemish Games Association²² (FLEGA*²³) a été créée en 2013, soit deux ans avant la WALGA^{24*}, son équivalent wallon²⁵ ; côté académique, DiGRA Belgium²⁶, le chapitre national de la DiGRA*, n'a été créé qu'en 2022, alors que DiGRA Flanders existait depuis 2012²⁷ ; enfin, dès 2012, la Flandre a élargi aux jeux vidéo un fonds public important, le Vlaams Audiovisueel Fonds²⁸ (VAF*), offrant ainsi une possibilité importante de financements supplémentaires au secteur vidéoludique flamand²⁹. Des financements qui, de ce fait, ont permis au jeu vidéo de s'épanouir plus facilement au nord du pays.

Une autre explication possible concernant la méconnaissance générale du jeu vidéo belge se trouve dans la mauvaise image longtemps associée au jeu vidéo, souvent considéré au mieux comme un divertissement peu intéressant culturellement, au pire comme un créateur de problèmes sociaux et médicaux. Cette mauvaise réputation est sans doute à la source d'autres problèmes, tel que le manque d'intérêt, durant de nombreuses années, des médias, du monde académique et du monde politique envers les jeux vidéo, si ce n'est pour en pointer les aspects négatifs. Ce manque d'intérêt a sans doute mené à l'invisibilisation et à l'oubli, jusqu'à récemment, de nombreux pans de l'histoire vidéoludique belge. Car si le sujet n'intéresse pas, il n'est pas documenté. S'il n'est pas documenté, il n'est pas transmis et donc court le risque de tomber dans l'oubli.

²² FLEMISH GAMES ASSOCIATION (FLEGA), site officiel, <https://www.flega.be/> (page consultée le 22 avril 2024).

²³ Les astérisques renvoient au LEXIQUE, *Infra*, p. 142.

²⁴ WALLONIA GAMES ASSOCIATION (WALGA), site officiel, <https://www.walga.be/> (page consultée le 22 avril 2024).

²⁵ DOZO, B.-O., 2023, *Op.cit.*, p. 307 ; PHILIPPETTE, Th., *Op. cit.*, p. 32 et 37.

²⁶ DIGRA BELGIUM, page officielle du chapitre belge, sur le site internet de DIGRA, <https://digra.org/chapter/digra-belgium/> (page consultée le 4 janvier 2024).

²⁷ PHILIPPETTE, Th., *Ibid.*, p. 32 et UNIVERSITÉ DE LIÈGE, « L'ULiège participe à la création du chapitre DiGRA Belgium », sur le site de L'UNIVERSITÉ DE LIÈGE, 12 octobre 2022, https://www.news.uliege.be/cms/c_16979739/fr/l-uliege-participe-a-la-creation-du-chapitre-digra-belgium (page consultée le 4 janvier 2024).

²⁸ Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), site officiel, <https://www.vaf.be/> (page consultée le 22 avril 2024).

²⁹ PHILIPPETTE, Th., *Ibid.*, p. 32.

Et pourtant, comme spécifié plus haut, ce n'est pas parce que la scène vidéoludique belge est peu connue qu'elle n'existe pas ou qu'elle n'existe que depuis récemment. Ainsi, beaucoup seront sans doute surpris d'apprendre de nombreux éléments de l'histoire vidéoludique belge. En 1977 a été créé en Belgique le DAI, un ordinateur plutôt avancé techniquement pour son époque. Plusieurs jeux ont d'ailleurs été développés sur cette machine³⁰. En 1987, Yves Grolet et Franck Sauer ont fondé à Fosses-la-Ville le studio Ordilogic, le plus ancien studio belge connu à ce jour et à l'origine du tout premier jeu belge documenté, *NO : Never Outside*³¹ sur Commodore 64³². Rejointe par Yann Robert, l'équipe d'Ordilogic deviendra le studio Art & Magic de Namur (1992-1995), qui deviendra à son tour le studio Appeal de Charleroi (1995-2002, refondé en 2015)³³. En 1999, ce dernier publie le jeu PC *Outcast*³⁴, sans doute le premier titre belge à avoir connu un succès critique international³⁵. Le studio gantois Larian, aujourd'hui célèbre pour *Baldur's Gate III*, existe depuis 1996 déjà, fondé par Swen Vincke³⁶. De plus, bien avant *Baldur's Gate III*, ce studio s'était déjà fait connaître avec la saga *Divinity*, dont le premier titre est sorti en 2002³⁷. En 2004, l'artiste

³⁰ Sur le DAI, voir les recherches de Pierre-Yves Hurel. HUREL, Pierre-Yves, « Commercial, Hobbyist, and in-between : Understanding the DAI Personal Computer Associative Game Library », résumé d'une conférence présentée à la DiGRA International Conference 2023, Séville, Espagne, 20 juin 2023, p. 1-3, https://scholar.google.com/scholar?hl=fr&as_sdt=0%2C5&q=pierre+yves+hurel+dai+digra+2023&btnG= (page consultée le 4 janvier 2024).

³¹ *NO : Never Outside*, Ordilogic (dév.), Lankhor (éd.), 1987, Commodore 64, disponible sur le site internet de SAUER, Franck, <https://francksauer.com/index.php/games?view=article&id=6:no-never-outside&catid=10:games> (page consultée le 4 janvier 2024).

³² SAUER, Fr., *Ibid.*

³³ Franck Sauer, sur son site internet, livre beaucoup de détails et de contexte sur les différents studios et les jeux créés. SAUER, Franck, site internet, <https://francksauer.com/> (page consultée le 4 janvier 2024) ; DOZO, B.-O., 2023, *Op.cit.*, p. 302-303.

³⁴ *Outcast*, Appeal (dév.), Infogrames (éd.), 1999, PC [*Outcast 1.1* : Fresh3D (dév.), THQ Nordic (éd.), 2014, https://store.steampowered.com/app/336610/Outcast_11/?l=french&curator_clanid=7564110 (page consultée le 4 janvier 2024)].

³⁵ De nombreux articles de presse étrangers sont notamment répertoriés sur la page « Outcast, part. 2 », sur SAUER, Fr., *Ibid.*, <https://francksauer.com/index.php/games?view=article&id=47:outcast-pc&catid=15&start=1> (page consultée le 4 janvier 2024)

³⁶ LARIAN STUDIOS, site internet, *Op. cit.* ; DOZO, B.-O., 2023, *Op.cit.*, p. 304 ; PHILIPPETTE, Th., *Op. cit.*, p. 33.

³⁷ *Op. cit.*

flamande Sabine Allaeys³⁸ créa *MiniFizz*, un jeu mobile à destination du public féminin, très avancé pour son époque, et le premier jeu mobile belge connu³⁹. En 2008, le jeu indépendant *OFF*⁴⁰, qui a rencontré un certain succès à l'époque de sa sortie, a été créé par le dessinateur belge de BD alternative Mortis Ghost (Martin Georis)⁴¹. Depuis 2019, une cérémonie spéciale est dédiée aux jeux belges, les Belgian Games Awards⁴². Enfin, depuis 2022, le gouvernement belge a étendu au jeu vidéo le Tax Shelter*, extension pour laquelle se sont battus, notamment, Jean Gréban et David Verbruggen – respectivement les responsables actuel et précédent de la WALGA de la FLEGA – durant plusieurs années⁴³. En plus des nombreux éléments historiques mentionnés, la Belgique compte au moins 163 studios sur l'ensemble de son territoire et leur implantation connaît une croissance continue depuis les années 2010⁴⁴.

Les exemples cités ci-dessus ont été abordés pour deux raisons. D'une part, contrairement à la croyance populaire, il existe une scène vidéoludique active en Belgique depuis de nombreuses années. D'autre part, il importe de contextualiser le jeu vidéo belge, de le replacer dans son contexte historique et géographique, afin d'en discuter l'artification.

Nous pourrions citer de nombreux autres noms, cas de figures et anecdotes. Mais nous ne développerons pas plus l'histoire et le développement du jeu vidéo belge au cours de ce travail, cela pour deux raisons : tout citer serait trop long et, cette étude ne porte pas directement sur l'histoire du jeu vidéo en Belgique.

³⁸ ALLAEYS, Sabine, profil LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/sabineallaeys> (page consultée le 5 janvier 2024).

³⁹ DE BONT, Christophe, « The Belgian woman who created a mobile game before mobile games existed », sur le site *FLEGA.be*, 24 janvier 2020, <https://www.flega.be/the-belgian-woman-who-created-a-mobile-game-before-mobile-games-existed/> (page consultée le 5 janvier 2024). J'ai également eu l'occasion de discuter avec Sabine Allaeys à ce sujet en deux occasions, mais ne dispose pas de traces écrites de ces conversations.

⁴⁰ *OFF*, Mortis Ghost et Alias Conrad Coldwood, 2008, <https://www.rpg-maker.fr/index.php?page=jeux&id=425> (page consultée le 5 janvier 2024).

⁴¹ MORTIS GHOST, compte Twitter, <https://x.com/mortisghost> (page consultée le 5 janvier 2024).

⁴² BELGIAN GAME AWARDS, cérémonie annuelle du jeu vidéo belge, <https://awards.belgiangames.be/> (page consultée le 15 juin 2023).

⁴³ FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Tax Shelter Jeux vidéo », sur le site de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/tax-shelter/jeux-video/> (page consultée le 5 janvier 2024).

⁴⁴ FLEGA, *The Belgian Games Industry. Facts and figures 2023*, Op. cit.

En effet, l'étude et la rédaction, d'une histoire belge du jeu vidéo est un sujet complexe et vaste du fait de tous les angles de recherche possibles⁴⁵. Étudier l'histoire du jeu vidéo, ou plutôt les histoires du jeu vidéo, même dans un contexte national, ne consiste pas uniquement à connaître les jeux, les consoles et les studios⁴⁶. C'est aussi, par exemple, étudier les lieux et événements dédiés au médium (commerces, festivals, tournois, salles d'arcades, expositions, etc.), les institutions créées autour du secteur, les individus qui ont marqué l'histoire vidéoludique belge, les formations spécialisées et autres lieux d'apprentissages du jeu vidéo⁴⁷, la création non-professionnelle de jeux (notamment par des amateurs ou dans un contexte pédagogique), ou encore, dans une démarche heuristique, le développement des activités académiques en elles-mêmes⁴⁸.

À l'heure où je rédige ces lignes, l'écriture de l'histoire du jeu vidéo belge est encore en construction. Peu de publications existent, mais des études académiques cherchent activement à documenter l'évolution de cette scène nationale. Nous pouvons notamment citer les recherches du Professeur Björn-Olav Dozo et du Liège Game Lab*, qui travaillent actuellement sur ce projet d'écriture de l'histoire, encore lacunaire, du jeu vidéo en Belgique. Via cette étude, notre ambition est de contribuer à notre échelle à l'élaboration de cette histoire, en y apportant un chapitre inédit, centré sur la dimension artistique du médium.

Après cette mise en contexte, nous allons désormais exposer en quoi consiste la théorie de l'artification et comment elle peut être appliquée au jeu vidéo.

⁴⁵ DOZO, B.-O., 2023, *Op. cit.*, p. 299-310 et *Id.*, 2019, *Op. cit.*, p. 21-33.

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ *Infra* CHAPITRE III, p. 124-132.

⁴⁸ PHILIPPETTE, Th., *Op. cit.*, p. 31-39.

II. QUELLE EST L'ARTIFICATION DU JEU VIDÉO ?

« Il se rendait alors coupable d'industrie, car si le péché d'art est, pour les métiers d'art, véniel, celui d'industrie leur est mortel. »⁴⁹

Quels sont les liens qui existent, en Belgique, entre le monde des arts et celui des jeux vidéo ? Afin de répondre à cette question, il est nécessaire de l'aborder selon un point de vue plus global. Avant même d'étudier la scène belge, d'autres problématiques surviennent : le jeu vidéo peut-il être considéré comme une forme d'art ? Si oui, selon qui ? Selon quelles délimitations ? Sous quelles formes ? Dans quels espaces ? Et depuis quand ? Afin d'appréhender ces questionnements, nous nous baserons sur une théorie appartenant au champ de la sociologie de l'art : l'artification.

Dans le cadre de cette étude, le concept d'artification est particulièrement intéressant, car il nous permettra de faire « d'une pierre trois coups ». En premier lieu, il nous guidera pour savoir comment appréhender le jeu vidéo en tant que potentielle forme d'art. Ensuite, en analysant l'ensemble des rouages de l'artification appliqués au médium vidéoludique, nous visualiserons succinctement une histoire de l'art du jeu vidéo. Enfin, les différents points composant cette théorie nous serviront de balises pour analyser l'art du jeu vidéo en Belgique.

A. Que désigne le concept d'« artification » ?

Le concept d'artification a été développé par les sociologues Nathalie Heinich et Roberta Shapiro à partir de la fin des années 90⁵⁰. Il désigne l'ensemble des processus qui amènent une pratique à se voir considérée, de manière plus ou moins aboutie, comme une forme d'art⁵¹, les formes les plus complètes conduisant à : « un déplacement durable et collectivement

⁴⁹ MELOT, Michel, « Qu'est-ce qu'un métier d'art ? », dans HEINICH, Nathalie et SHAPIRO, ROBERTA (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2012, coll. Cas de Figure, p. 82.

⁵⁰ HEINICH, Nathalie et SHAPIRO, Roberta (dir.), *Ibid.*, p. 16-18.

⁵¹ *Ibid.*, p. 20-21.

assumé de la frontière entre non-art et art »⁵², comme ce fut le cas, par exemple, pour la peinture et la sculpture. En effet, nous pouvons sans doute avancer que pratiquement personne ne remet en cause le statut artistique de ces pratiques. Ce qui n'est pas le cas de créations telles que, par exemple, la bande dessinée ou le hip-hop.

Se détachant de la perspective essentialiste⁵³, l'artification entend analyser les actions et discours observés en situation réelle – les discours seuls étant insuffisants pour rendre compte du phénomène, puisque le simple fait d'énoncer qu'une pratique relève de l'art ne signifie pas que ladite pratique est reconnue comme tel⁵⁴. L'objectif est donc plutôt de répondre à la question « Comment une pratique en vient-elle à être reconnue comme de l'art ? » À partir d'entretiens et d'observations menées durant des enquêtes de terrain, la théorie de l'artification aide à identifier les différents changements matériels, relationnels, organisationnels, discursifs, symboliques, juridiques, etc. qui permettront à une pratique de passer du monde du non-art à celui de l'art⁵⁵.

Il est à noter que l'artification ne doit pas être confondue avec la légitimation. Celle-ci désigne la place plus ou moins haute qu'occupe une pratique reconnue comme artistique au sein de la hiérarchie des arts⁵⁶. Il s'agit donc d'une gradation des valeurs à l'intérieur du monde de l'art, qui amène à classer certains genres et œuvres comme majeurs, tandis que d'autres sont mineurs. Néanmoins, N. Heinich et R. Shapiro remarquent que si les deux phénomènes ne doivent pas être confondus, ils sont étroitement liés. L'artification d'une pratique entraîne tôt ou tard sa légitimation dans le monde de l'art et, souvent, le processus d'artification naît de la volonté de légitimer une pratique non reconnue comme un art⁵⁷.

La théorie de l'artification se révèle pertinente pour étudier les activités dont l'appartenance au monde artistique est floue et sujette à débat, comme c'est le cas pour le jeu vidéo. Plus exactement, elle est très utile pour nous aider à identifier les processus qui aident

⁵² *Op. cit.*, p. 290.

⁵³ Que nous pourrions résumer par des questions comme « Qu'est-ce que l'art ? Quelle est l'essence intrinsèque de l'œuvre d'art, essence présente dans les œuvres et dont sont dépourvus les objets n'étant pas des œuvres ? ». *Ibid.*, p. 268-270.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*, p. 20-21 et 268-270.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 21-23 et 273-274.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 273.

ou entravent l'intégration du médium vidéoludique au sein du monde des arts. Pour cela, il est nécessaire de passer brièvement en revue les dynamiques artificatoires identifiées par N. Heinich et R. Shapiro. Ce recensement nous permettra non seulement d'épingler celles applicables aux jeux vidéo de manière générale, mais nous servira également de base pour analyser spécifiquement le cas de la Belgique.

B. Les rouages de l'artification

Pour étudier l'ensemble des rouages de l'artification, Nathalie Heinich et Roberta Shapiro distinguent plusieurs axes d'analyse. D'abord, les autrices se questionnent sur les domaines ou secteurs dans lesquels l'artification peut se produire. Elles en identifient au moins douze : l'artisanat, l'industrie, le loisir, le divertissement, le sport, la technique, la science, la religion, la sphère politique, le travail social, la vie quotidienne et les pratiques délictueuses⁵⁸. Il faut noter qu'une même pratique peut se trouver à cheval entre plusieurs catégories.

Ensuite, elles identifient les opérateurs de l'artification, c'est-à-dire les indicateurs qui permettent de repérer le processus. Dans les opérateurs possibles⁵⁹, nous pouvons retrouver : la terminologie (l'attribution du terme « septième art » pour le cinéma), les opérateurs juridiques (la reconnaissance du statut d'art par un tribunal), cognitifs (le fait d'écrire une biographie sur un artiste encore peu connu contribuera à son changement de statut), temporels (la conservation dans le temps des œuvres), spatiaux (déplacement des œuvres dans les musées et galeries d'art), institutionnels (administrations, musées, académies, écoles, prix, festivals, associations, clubs, compagnies, sociétés), marchands (introduction des œuvres dans le marché de l'art), éditoriaux (livres, collections spécialisées, revues, critiques spécialisées, catalogues, dictionnaires), sémiotiques (la signature d'un créateur est « l'un des indicateurs les plus sûrs d'une artification réussie » selon N. Heinich⁶⁰), médiatiques (tout ce qui aide à la diffusion, conservation, identification, interprétation), corporels (la modification du hip-hop vers des spectacles moins sportifs et plus dansés), organisationnels (distinction entre le travail administratif et artistique, apparition de nouvelles fonctions), hiérarchiques (hiérarchie entre les personnes, les

⁵⁸ *Op. cit.*, p. 275-281.

⁵⁹ Pour l'ensemble des opérateurs cités, et leurs explications : *Ibid.*, p. 281-288.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 285.

activités), pratiques (pour une photographie numérique, le passage de l'écran à une impression d'art sur beau papier), esthétiques (le fait que les pratiques répondent, esthétiquement parlant, aux attentes et paradigmes du monde de l'art), discursifs (commentaires, critiques, interprétations, introduction dans les discours universitaires), ainsi que les transformations perceptives et émotionnelles (est-ce que l'œuvre suscite des émotions ? Et notamment des émotions différentes avant et après l'artification ?).

Après les opérateurs, les autrices identifient les acteurs du processus. Le terme « acteurs » désigne celles et ceux qui mettent en œuvre les opérateurs de l'artification pour la rendre possible. N. Heinich et R. Shapiro se sont ici inspirées des « quatre cercles de la reconnaissance » de l'historien de l'art Alan Bowness afin de classer ces acteurs⁶¹. Elles débutent par le cercle le plus réduit, le plus proche des artistes, pour s'en éloigner et arriver à des catégories plus larges. Ainsi, dans l'ordre, les premiers artificateurs sont les producteurs eux-mêmes, c'est-à-dire les artistes qui se revendiquent comme tels. Mais ce premier cercle doit obligatoirement être relayé par les autres pour aboutir. Dans le deuxième cercle interviennent les marchands, galeristes, commissaires-priseurs, amateurs et fans. Ensuite vient le troisième cercle, celui des critiques, conservateurs, commissaires d'exposition, restaurateurs d'art, enseignants, chercheurs, etc. Enfin, le quatrième cercle de la reconnaissance est celui du grand public, quand il ne fait plus de doute pour personne qu'une activité est bien un art⁶² (fig. 1).

Ensuite, N. Heinich et R. Shapiro identifient les résultats possibles. En effet, il n'est jamais certain que le processus d'artification aboutisse totalement, et les résultats peuvent varier selon les pratiques étudiées⁶³. Une artification peut être soit entière et durable, comme pour la peinture et la sculpture, soit à demi stabilisée, c'est-à-dire pas entièrement aboutie et qui n'évoluera sans doute plus, faute de caractéristiques permettant une reprise du processus. C'est le cas des métiers d'art tel que l'ébénisterie, à jamais située entre l'artisanat et l'art. L'artification peut également n'être que partielle quand les quatre cercles de la reconnaissance ont été franchis, mais seulement pour une partie de la production ou auprès d'une partie

⁶¹ BOWNESS, Alan, *The Conditions of Success. How the Modern Artist Rises to Fame*, Londres, Thames and Hudson, 1989, p. 11. Ouvrage partiellement disponible sur *Scribd.com*, <https://fr.scribd.com/document/535245358/The-conditions-of-success-by-BOWNESS-Alan-z-lib-org> (page consultée le 9 novembre 2023).

⁶² HEINICH, N. et SHAPIRO, R., *Op. cit.*, p. 288-290.

⁶³ Pour l'ensemble des résultats présentés et leurs explications : *Ibid.*, p. 290-293.

restreinte du public. Pour le premier cas, N. Heinich donne l'exemple du cinéma et de la photographie, dont seules certaines branches sont reconnues comme de l'art. Pour le second cas, elle mentionne la bande dessinée, dont le public peut varier des consommateurs sporadiques aux amateurs éclairés. Le processus peut également se trouver en voie d'accomplissement lorsqu'il existe un décalage entre l'apparition d'une pratique et sa consécration muséologique et critique – comme ce fut le cas, par exemple, pour l'art brut. Il peut être *in progress* lorsque les pratiques semblent bien parties pour être un jour totalement artifiées. N. Heinich range notamment dans cette catégorie le graffiti et la danse hip-hop. Enfin, pour certaines pratiques, l'artification se révèle impossible - du moins en l'état et dans un avenir proche, à cause de caractéristiques intrinsèques empêchant sa réalisation. C'est le cas de la typographie, de la gastronomie ou encore de l'œnologie.

Les autrices identifient de nombreuses entraves au processus d'artification⁶⁴ : le caractère utilitaire d'une activité (métiers d'art, architecture), le rattachement à un travail manuel (métiers d'art, jardinage), la présence d'une part de machinisme lors de la création (métiers d'art et d'industrie), la sérialité d'une production (typographie), la division du travail lorsque la distribution des tâches en plusieurs postes ne permet pas d'identifier un moment artistique particulier ou un auteur particulier (typographie), les contraintes et difficultés techniques qui viennent obscurcir la partie esthétique des activités (architecture, cirque équestre), le poids de la tradition et des rapports aux maîtres (métiers d'art, typographie), l'infériorité sociale des producteurs et des amateurs (jazz, hip-hop), notamment dans le cas des pratiques considérées comme destinées à un public jeune (cirque, magie, bande dessinée), la dépendance envers un client (architecture, mode, gastronomie), l'amateurisme (toute pratique exercée en amateur, comme la photographie) et le caractère éphémère des activités ou productions (spectacles, gastronomie).

À l'inverse des obstacles, les autrices citent les conditions de réussite du processus⁶⁵ : une activité aura plus de chance de se voir artifiée complètement si elle est luxueuse, peu manuelle, si elle ne nécessite pas ou peu l'intervention des machines, autorise l'individualité, n'est pas ou peu soumise à la technique, permet des innovations, est pratiquée par ou est destinée à des adultes de milieux sociaux assez favorisés, permet une autonomie par rapport à une clientèle, est relativement professionnalisée, est transportable dans l'espace et le temps,

⁶⁴ Pour l'ensemble des obstacles présentés et leurs explications : *Op. cit.*, p. 293.

⁶⁵ Pour l'ensemble des conditions présentées et leurs explications : *Ibid.*, p. 293-294.

peut jouir d'une certaine visibilité, d'une certaine marginalité, d'une posture avant-gardiste et, enfin, d'une économie administrée.

Enfin, des effets peuvent découler de l'artification. La liste n'est pas exhaustive, mais nous pouvons citer⁶⁶ : la légitimation de la pratique, son autonomisation (affirmation des spécificités par rapport à d'autres pratiques), la revendication de l'indépendance des créateurs par rapport à des contraintes extérieures (clientèle, jugement des pairs) et une orientation de leurs recherches en fonction d'enjeux propres à la pratique, l'élargissement des frontières du domaine de l'art (comme ce fut le cas avec les ready-made ou l'art brut), l'esthétisation par la recherche de certaines formes de beauté, l'individualisation (la production peut être attribuée à un auteur, celui-ci doit pouvoir être doté d'une intentionnalité esthétique et la production doit pouvoir être considérée comme originale ou innovante)⁶⁷, l'authentification, c'est-à-dire que les œuvres obéissent aux exigences de l'authenticité d'attribution (elles ont bien été créées par tel artiste identifié, ce n'est pas une copie ou un faux) et à celles de l'authenticité des intentions de l'artiste (il a bien l'intention de créer une œuvre esthétique, et non pas seulement le désir de plaire à des clients ou d'organiser un projet frauduleux) et la raréfaction, c'est-à-dire que la production devient limitée quantitativement (pas ou peu de sérialité) et qualitativement (pas de lieux communs, mais plutôt une créativité personnelle exprimée).

Nous avons désormais terminé notre résumé des théories générales de l'artification. Ces fondements théoriques ayant été expliqués, nous pouvons reprendre un à un les points listés par N. Heinich et R. Shapiro afin d'identifier sous quelles formes se décline l'artification du jeu vidéo.

C. L'artification du jeu vidéo

Avant de poursuivre nos analyses, revenons un instant sur l'anecdote partagée dans l'introduction, à savoir la découverte de l'intégration des jeux vidéo au MoMA. À la lecture de cette information, nous pourrions imaginer que le jeu vidéo serait désormais officiellement

⁶⁶ Pour l'ensemble des effets présentés et leurs explications : *Op. cit.*, p. 294-296.

⁶⁷ N. Heinich précise par ailleurs que c'est la signature qui explicite le mieux l'effet d'individualisation, d'où son importance comme indicateur du processus d'artification. HEINICH, Nathalie, « La signature comme indicateur d'artification », dans *Sociétés & Représentations*, n°. 25, 2008/1, p. 97-106. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-societes-et-representations-2008-1-page-97?lang=fr#re14no14> (page consultée le 12 mars 2025).

accepté comme une forme artistique par le monde des arts, et que cette idée finirait inévitablement par se propager auprès du grand public. Après tout, si un musée aussi prestigieux que le MoMA de New York reconnaît le potentiel artistique du jeu vidéo, que faut-il de plus pour que le médium gagne ses lettres de noblesse ?

Toutefois, comme nous avons pu le constater, les rouages du processus d'artification sont complexes. La reconnaissance artistique d'un médium, pour se concrétiser, requiert beaucoup plus qu'une intégration dans les collections d'un musée, même s'il s'agit du MoMA. Pour autant, ce dernier cas demeure représentatif. Le fait qu'une institution artistique aussi reconnue s'intéresse aux jeux vidéo représente une étape remarquable pour l'artification du médium vidéoludique. Cependant, il serait erroné de penser, d'une part, que le cas du musée new-yorkais se suffit à lui-même pour officialiser l'artification du jeu vidéo, d'autre part, que cet événement représente un fait isolé.

En effet, contrairement à ce que d'aucuns pourrait penser, la question de considérer – ou non – le jeu vidéo comme une forme d'art est loin d'être récente. Comme nous le découvrirons dans les pages qui suivent, des exemples de rapprochement entre les mondes des jeux vidéo et des arts peuvent être trouvés avant même le début des années 2000. Nous passerons en revue plusieurs de ces cas de figures en les rapprochant des opérateurs artificatoires identifiés par N. Heinich et R. Shapiro.

De plus, une autre erreur serait de considérer que l'art du jeu vidéo... ne concerne que les jeux vidéo ou, plus précisément, que seules les sorties grand public de l'industrie rentrent dans ce que nous pourrions nommer, de manière large et imprécise, « l'art du jeu vidéo ». Comme nous pourrions le constater, les « arts du jeux vidéo », puisqu'il est sans doute plus pertinent d'en parler au pluriel, englobent en vérité une multitude de créations, de profils artistiques et d'institutions. Nous tâcherons d'analyser cette pluralité créative et de mettre en lumière tout ce qu'elle peut englober.

Tout ceci ayant été précisé, nous pouvons désormais aborder, point par point, la manière dont le processus d'artification s'actualise dans le cas du jeu vidéo.

1. L'opérateur esthétique : à la croisée des paradigmes

Nous commencerons par l'opérateur esthétique, très important dans le cas de l'artification du jeu vidéo. En effet, comme nous l'abordions ci-dessus, plusieurs catégories d'œuvres rentrent dans « les arts du jeu vidéo ». Ces œuvres peuvent être différenciées par le fait qu'elles se rattachent, au départ, à des « mondes » différents et répondent de ce fait à des esthétiques propres à ces mondes. Nous découvrirons ensemble comment délimiter ces catégories et quels sont les historiques rattachés à celles-ci. Il est néanmoins important de préciser que ces délimitations ne doivent pas être perçues comme totalement figées. Elles servent avant tout à conceptualiser les différentes œuvres qui peuvent être intégrées aux « arts des jeux vidéo ». Mais certaines œuvres peuvent être à cheval entre plusieurs parties ou ne sont pas classifiables de manière certaine. De même, d'une œuvre à l'autre, des créatrices et créateurs peuvent se retrouver dans plusieurs catégories. L'essentiel est surtout de comprendre les caractéristiques des différents ensembles.

Un autre point se doit également d'être clarifié. L'étude scientifique du jeu vidéo en tant que forme d'art n'étant pas un phénomène récent⁶⁸, un vocabulaire spécifique existait déjà en amont de ce travail pour classifier différents types de créations. Au fil des études et du temps, trois termes ressortent : *art games*, ou *arthouse games* ; *video games art* ; et jeux d'artiste (*artists' games*)⁶⁹. Néanmoins, la question de la dénomination n'est pas simple, car ces termes sont utilisés tantôt de manière interchangeable, tantôt pour décrire des concepts différents⁷⁰. Comme nous le verrons plus loin, l'évolution de l'industrie du jeu vidéo joue probablement un rôle dans cette confusion terminologique. Prenons, par exemple, le mot « art game ». La première occurrence du mot – ou, du moins, la plus ancienne – dans un contexte scientifique est attribuée à la professeure et artiste Tiffany Holmes dans son acte de colloque daté de 2002

⁶⁸ *Infra* CHAPITRE II, p. 30-42 et 61-63.

⁶⁹ Nous expliciterons les différents termes au cours de ce chapitre.

⁷⁰ Ce problème terminologique est notamment relevé par John Sharp dans SHARP, John, *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2015, coll. Playful Thinking, p. 12 à 14 et 117-118, ainsi que par Mary Flanagan dans FLANAGAN, Mary, « Game Art », dans LOWOOD, Henry et GUINS, Raiford (dir.), *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2016, coll. Game Histories, p. 203-212.

« Art Games and Breakout : New Media Meets the American Arcade »⁷¹, dont l'autrice développera les idées l'année suivante dans un autre acte, « Arcade Classics Span Art ? Current Trends in the Art Game Genre »⁷². Dans cet article, T. Holmes définit les art games comme des :

« Œuvres interactives, généralement humoristiques, créées par un artiste visuel, et qui remplissent une ou plusieurs des conditions suivantes : elles remettent en cause les stéréotypes culturels, offrent une critique sociale ou historique significative, ou conte une histoire d'une manière inédite.

Et, pour être plus spécifique, les art games cochent également au moins deux des cases suivantes : une manière définie de gagner ou de réussir un défi mental tout en passant par une série de niveaux (hiérarchisés ou non) ; ou un personnage central ou une icône qui représente le joueur »⁷³.

Mais si nous nous fions à la terminologie employée par un auteur plus récent, John Sharp⁷⁴, la définition de T. Holmes oscille entre les jeux d'artistes, l'art game, et les jeux indépendants. Cependant, il faut prendre en compte que 12 ans séparent la communication de T. Holmes et le livre de J. Sharp. J. Sharp, contrairement à T. Holmes, a assisté à l'explosion du marché indépendant dans les années 2000, ainsi qu'à la diversification des (profils de) créateurs, genres, thèmes et mécaniques ludiques à la suite de cette explosion⁷⁵. Avec l'évolution de l'industrie, les cartes ont été redistribuées : beaucoup d'anciens art games seraient aujourd'hui considérés comme des jeux d'artiste, tandis que les art games engloberaient

⁷¹ HOLMES, Tiffany, « Art Games and Breakout : New Media Meets the American Arcade », acte de conférence, SIGGRAPH 2002 : Art Gallery, San Antonio, États-Unis, 21-26 juillet 2002, p. 138-141. Article disponible sur [DigitalArchive.siggraph.org](https://digitalartarchive.siggraph.org/writing/art-games-and-breakout-new-media-meets-the-american-arcade/), <https://digitalartarchive.siggraph.org/writing/art-games-and-breakout-new-media-meets-the-american-arcade/> (page consultée le 12 mars 2025).

⁷² *Idem*, « Arcade Classics Span Art ? Current Trends in the Art Game Genre », acte de conférence, International Digital Arts and Culture Conference, 5^e édition, Melbourne, RMIT School of Applied Communication, 2003, p. 46-52. Article disponible sur *Internet Archive Wayback Machine*, <https://web.archive.org/web/20130420092835/http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf> (page consultée le 17 octobre 2024).

⁷³ HOLMES, T., 2003, *Op. cit.*, p. 46. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

⁷⁴ SHARP, J., *Op. cit.*, p. 1-17.

⁷⁵ SUVILAY, Bounthavy, *Indie Games*, tome 1 : « Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants », Paris, Bragelonne, 2018, coll. Pop Culture, p. 12-28 ; SHARP, John, « Independant Games », dans LOWOOD, H. et GUINS, R. (dir.), *Op. cit.*, p. 331-338.

aujourd'hui une catégorie plus diverse de créations que ce qu'avait défini T. Holmes, et qui a également tendance à rejoindre le jeu vidéo indépendant.

Dans le cadre de cette étude, afin d'éviter toute confusion, nous nous baserons sur la terminologie adoptée par J. Sharp⁷⁶, notamment pour son caractère récent et la simplicité de sa terminologie. Toutefois, au-delà des difficultés terminologiques, l'important est surtout de comprendre les caractéristiques des différentes catégories.

Tout cela étant précisé, voyons comment nous pouvons délimiter les « arts du jeu vidéo ». Pour plus de clarté, le plus simple est probablement de se représenter les différents ensembles sous la forme d'un quadrant.

Dans un premier temps, nous pouvons conceptualiser un axe horizontal divisé en deux. L'une de ces moitiés représente le pôle « Monde des Arts » (notamment contemporains), l'autre, le pôle « Jeux vidéo ». Ces deux moitiés représentent donc les paradigmes de ces deux « mondes », avec leurs fonctionnements, acteurs respectifs, et esthétiques propres. Cet axe horizontal est coupé, en son centre, par un axe vertical représentant, sur une extrémité, les œuvres interactives, et de l'autre, les œuvres non interactives (fig. 2). Le quadrant, et ses deux axes, nous serviront de base pour classer différents types d'œuvres.

a. Les jeux vidéo de l'Industrie

La première extrémité horizontale, reliée au monde du jeu vidéo, représente l'Industrie du jeu vidéo de manière générale. Ici, c'est donc le monde du jeu vidéo tel qu'il est le plus connu et représenté : une industrie culturelle⁷⁷. Des métiers de la création y sont associés (scénariste, game designer, concepteurs 2D et 3D, animateur, compositeur, etc.) et les développeurs peuvent afficher certaines ambitions artistiques et créatives. Cependant, les

⁷⁶ SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 1-17.

⁷⁷ BENGHOZI, Pierre-Jean et CHANTEPIE, Philippe, « Jeux vidéo : d'une industrie technique à une industrie culturelle », dans *Regards croisés sur l'économie*, n°30-31 : *Les deux sous de la culture. Financer le secteur culturel*, 2022/1, p. 76-83. Disponible sur *Hal.science*, https://hal.science/hal-03889395v1/file/RCE_030_0075.pdf (page consultée le 12 mars 2025) et PERTICOZ, Lucien, « Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques », dans *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n°12, 2011/1, p. 126-133. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2011-1-page-125?lang=fr> (page consultée le 12 mars 2025).

œuvres se plaçant dans une démarche industrielle, les jeux créés ont principalement un objectif mercantile. Cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas être qualitatifs, ni présenter un attrait artistique, mais les objectifs premiers restent, d'une part, le divertissement et, d'autre part, d'enregistrer le plus de ventes possible. Dans cette catégorie, nous pouvons retrouver les grands noms du jeu vidéo, des plus datés au plus contemporains : *Mario*, *Zelda*, *Grand Theft Auto*, *Resident Evil* et autres *Red Dead Redemption* ou *Pokémon*, pour n'en citer que quelques-uns. Si nous dressons un parallèle avec le cinéma, qui est également une industrie culturelle et qui fonctionne selon un modèle proche de celui de l'industrie du jeu vidéo, ce serait la catégorie des blockbusters visant à attirer le plus large public.

Cette catégorie est, en quelque sorte, celle qui vient en premier lieu dans l'esprit du grand public lorsqu'est abordée la question de l'artification du jeu vidéo : il s'agit de considérer (ou non) les jeux vidéo comme une forme d'art à part entière, et les créations de l'industrie vidéoludique, en particulier les jeux AAA*, comme des œuvres d'art.

b. Les jeux d'artistes

À l'autre extrémité de l'axe horizontal, reliée cette fois au champ du monde de l'art, nous retrouvons ce qui peut être considéré comme des « jeux d'artistes »⁷⁸. Ici, il est question d'artistes s'insérant dans le monde de l'art contemporain et qui créent des œuvres numériques originales pouvant être rapprochées du médium vidéoludique⁷⁹. De telles œuvres « synthétisent les conventions à la fois des pratiques artistiques contemporaines et des jeux »⁸⁰. Plus précisément, le terme « jeux d'artistes » ne concerne pas que les jeux vidéo, mais englobe toute œuvre d'art contemporain qui recourt à des mécaniques ludiques ou se rapproche, d'une manière ou d'une autre, d'un jeu⁸¹. C'est le cas de l'installation *Sixteen Tons* de Nathalie Pozzi et Eric Zimmerman, qui s'apparente à un jeu de société grandeur nature⁸². Cependant, dans le

⁷⁸ SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 3 et 77-104.

⁷⁹ HOLMES, T., 2003, *Op. cit.*, p. 46 et FLANAGAN, M., *Op. cit.*, p. 206-209.

⁸⁰ SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 3. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

⁸¹ *Ibid.*, p. 97-104.

⁸² SHARP, J., 2015, *Op. cit.* et Nathalie POZZI et Eric ZIMMERMAN, *Sixteen Tons*, 2010, installation, papier craft et tubes d'acier, appr. 1,8 x 4,5 m pour la zone de jeu et 45 x 25 cm pour les pions, Atlanta, États-Unis. Visible sur le site internet d'Eric ZIMMERMAN, <https://ericzimmerman.com/#> (page consultée le 13 mars 2025).

cadre de cette étude, nous nous concentrerons principalement sur les œuvres se rapprochant du jeu vidéo.

De telles œuvres, pour pouvoir être assimilées au jeu vidéo, doivent comprendre quelques éléments techniques couramment associés au médium. Pour commencer, elles s'expérimentent par l'intermédiaire d'un dispositif de contrôle. Celui-ci est composé d'un matériel pouvant faire fonctionner l'œuvre (console, PC, autre dispositif créé spécifiquement), d'un « écran » dans le sens d'une image projetée et pouvant être observée (écran de télévision ou d'ordinateur, casque VR, écran de projection) et, enfin, puisque le jeu vidéo est un médium interactif, les expérimentateurs doivent pouvoir disposer d'un certain contrôle au sein du déroulement de l'œuvre. Ce contrôle peut s'effectuer via une manette, grâce au corps via des capteurs de mouvements ou via d'autres périphériques plus spécifiques.

Les jeux d'artistes répondent généralement à plusieurs caractéristiques de l'art contemporain, tels que l'importance des discours (description, récit, interprétation), la diversification des matériaux, la grande valeur accordée à la singularité d'une œuvre et d'un artiste, ou encore l'effacement des critères de beauté⁸³. Ces œuvres sont souvent créées (et expérimentées) sous la forme d'installations ou de performances.

Concernant les « règles » des jeux d'artistes, elles ont tendance à se placer à contre-courant des mécaniques ludiques habituelles des jeux vidéo de l'Industrie. Ainsi, nous pouvons retrouver dans de telles œuvres une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : peu ou pas de violence, de confrontation, d'objets à collecter, de timing et de difficulté croissante ; un accent porté sur des thématiques sociales, historiques ou philosophiques ; une réduction de l'interactivité – bien que cela puisse paraître contradictoire dans le cas du jeu vidéo – afin de mettre en exergue l'exploration, la méditation et l'expérience ; le jeu ne doit (ou ne peut) pas forcément être « gagné », mais est plutôt conçu pour être expérimenté et pour amener des pistes de réflexion sur des problématiques diverses⁸⁴.

Si la catégorie des jeux vidéo de l'Industrie renvoie à la grande histoire du médium vidéoludique, celle des jeux d'artistes entretient des liens plus étroits avec l'histoire des arts

⁸³ HEINICH, Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique*. Paris, Gallimard, (2014) 2022, coll. Folio Essais, p. 26-27.

⁸⁴ Pour l'ensemble des caractéristiques présentées : HOLMES, T., 2003, *Op. cit.*, p. 46-51 et FLANAGAN, M., *Op. cit.*, p. 207.

modernes et contemporains. Pour commencer, les *artist's games* sont les descendants d'une longue tradition d'expérimentations ludiques : les *ready-made* de Marcel Duchamps et sa passion pour les échecs⁸⁵, les jeux des Surréalistes, notamment les cadavres exquis⁸⁶, ou encore les œuvres du mouvement Fluxus⁸⁷. Les jeux d'artistes sont aussi liés, par leur histoire et les technologies utilisées, à diverses pratiques des arts numériques⁸⁸. Enfin, de telles œuvres peuvent également être reliées aux arts des nouveaux médias puisque le jeu vidéo est lui-même un objet médiatique qui, avec sa grande présence et son influence culturelle, a inspiré des artistes dans leurs pratiques⁸⁹.

Il faut noter que nombre de jeux d'artistes sont pensés par leurs créateurs comme étant intentionnellement en lien avec le jeu vidéo. Néanmoins, dans les arts numériques interactifs, il est possible de retrouver des œuvres qui s'approchent des jeux vidéo dans leur fonctionnement, et ce même si elles n'ont pas été pensées comme telles à l'origine. Ce croisement trouve sans doute son origine dans la culture de la convergence technologique. Entre l'histoire technologique commune des arts numériques et du médium vidéoludique, et la démocratisation des programmes et matériels au fil des années – qu'ils soient informatiques ou

⁸⁵ HOLMES, T., 2002, *Op. cit.*, p. 138 ; FLANAGAN, M., *Ibid.*, p. 206 ; FLANAGAN, M., « Games as a Medium », dans LOWOOD, H. et GUINS, R., *Op. cit.*, p. 291 ; SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 3, 20-21 et 115-116 ; TROCHE, Sarah, « Marcel Duchamp et les échecs : “tous les joueurs d'échecs sont des artistes” », dans MUSSOU, Amandine et TROCHE, Sarah (dir.), *Le jeu d'échecs comme représentation : univers clos ou reflet du monde ?*, Paris, Éditions Rue d'Ulm, 2009, p. 81-90. Disponible sur *Open Edition Books.org*, <https://books.openedition.org/editionsulm/9045?lang=fr> (page consultée le 13 mars 2025) ; PARKINSON, Gavin, « The Duchamp Code », dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 39-45 et MESCH, Claudia, *Serious Play : Games and Early Twentieth-Century Modernism*, dans GETSY, D. J., *Ibid.*, p. 68-72.

⁸⁶ HOLMES, T., 2002, *Op. cit.* ; FLANAGAN, M., « Game Art », *Op. cit.* ; FLANAGAN, M., « Games as a Medium », *Op. cit.* ; SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 3, 43-47 et 81 ; MESCH, Cl., *Ibid.*, p. 63-68 et CAWS, Mary Ann, *Surrealist Gaming : Rules and the Rest*, dans GETSY, D. J., *Ibid.*, p. 73-79.

⁸⁷ FLANAGAN, M., « Game Art », *Ibid.*, p. 206-207 ; FLANAGAN, M., « Games as a Medium », *Ibid.*, p. 291-292 ; SHARP, J., 2015, *Ibid.*, p. 20-21 et 81-82 ; SMITH, Owen F., *Dick Higgins, Fluxus, and Infinite Play : an « Amodernist » Worldview*, dans GETSY, D. J., *Ibid.*, p. 118-131.

⁸⁸ CATES, John, *Running and Gunning in the Gallery : Art Mods, Art Institutions, and the Artists Who Destroy Them*, dans GETSY, D. J., *Ibid.*, p. 158-159 ; COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éditions Flammarion, (2003) 2009, coll. Champs arts, p. 90-93 ; WANDS, Bruce, *L'art à l'ère du numérique*, Paris, Éditions Thames & Hudson, 2007, p. 164-166.

⁸⁹ CATES, J., *Ibid.* ; QUARANTA, Domenico, *Beyond New Media Art*, Brescia, LINK Editions, 2013, p. 66-68.

spécifiques au monde du *gaming*⁹⁰ – les pratiques finissent par se rencontrer. C’est pourquoi certains créateurs et créatrices, via leurs œuvres numériques, créent des jeux vidéo involontaires lorsqu’ils élaborent des travaux interactifs.

Pour illustrer cette catégorie, voici quelques exemples d’œuvres qui peuvent être définis comme des jeux d’artiste : *The Night Journey* de Bill Viola, en collaboration avec le Game Innovation Lab (2007)⁹¹, *Expérimentale Mise en Jeu* d’ORLAN (2015)⁹² ou encore la *Killbox* de Joseph DeLappe, en collaboration avec les artistes Malath Abbas, Tom deMajo et Albert Elwin (2015)⁹³.

c. Les arthouse games et les jeux indépendants

À la croisée des jeux d’artistes et des productions de l’industrie vidéoludique, nous retrouvons une catégorie mixte réunissant les jeux indépendants et les jeux relevant de l’art(house) gaming. Ces deux termes, même s’ils désignent initialement des idées distinctes, tendent à se recouper lors de la création des œuvres.

Pour commencer, définissons ce que nous entendons par « jeux indépendants ». Le terme reste vague, même pour les spécialistes des jeux vidéo, car il englobe sous les mêmes mots deux réalités qui ne sont pas nécessairement similaires. En effet, les titres qualifiés de « jeux indé » peuvent avoir été créés par des studios qui sont « indépendants financièrement »

⁹⁰ CATES, J., *Op. cit.*, p. 158 ; COUCHOT, Ed. et HILLAIRES, N., *Op. cit.*, p. 41-42 et 58-60 ; WANDS, Br., *Op. cit.*, p. 166 et QUARANTA, D., *Op. cit.*, p. 57, 66-67 et 74.

⁹¹ Bill VIOLA (dir.), *The Night Journey*, 2007, œuvre numérique interactive, Playstation 4, Microsoft Windows et Mac OS. Disponible sur le site internet de l’œuvre, <https://www.thenightjourney.com/> (page consultée le 16 mars 2025).

⁹² ORLAN, *Expérimentale Mise en Jeu*, 2015, œuvre numérique interactive. Œuvre présentée par BITTANTI, Matteo, « Game Art : ORLAN’s *Expérimentale mise en jeu* (2015-), sur le site *Gamescenes.org*, 11 janvier 2017, <https://www.gamescenes.org/2017/11/game-art-orlans-exp%C3%A8rimentale-mise-en-jeu-2015.html> (page consultée le 16 mars 2025).

⁹³ Joseph DELAPPE, Malath ABBAS, Tom DEMAJO et ALBERT ELWIN, *Killbox*, 2015, œuvre numérique interactive et installation, Microsoft Windows. Disponible sur le site internet de l’œuvre, <https://www.killbox.info/home> (page consultée le 16 mars 2025).

ou « indépendants dans le style », les deux cas de figure étant très différents⁹⁴. Un jeu produit par un studio indépendant financièrement signifie souvent que le titre a été produit par un studio de taille relative, parfois une seule personne, et jouissant d'une certaine liberté dans sa production, à la fois dans la manière de dépenser ses fonds – qui sont généralement moins élevés que ceux des grands studios –, mais aussi dans le type de jeu à produire. Les contraintes, attentes et risques ne sont pas similaires à celles d'un studio qui répond à une commande ou à celles d'un grand studio qui développe des jeux avec un budget conséquent. Un jeu « indépendant dans le style », quant à lui, est plutôt à comprendre comme un titre original, qui propose des idées nouvelles, un thème innovant, une esthétique particulière, etc. Ces jeux, résumés simplement, tendent à s'éloigner de la grande majorité des productions « mainstream » de l'Industrie afin de proposer aux joueuses et joueurs de nouvelles expériences de jeu.

Là où se situe le piège terminologique, c'est que ces deux définitions de « jeux indépendants » ne se recoupent pas forcément. Un développeur solo à la tête d'un studio indépendant, même s'il est considéré comme libre, peut décider de créer un jeu similaire à d'autres titres populaires de l'Industrie, soit par goût personnel, soit par opportunisme (surfer sur un genre en vogue). Ce développeur indépendant ne sortira pas obligatoirement un jeu novateur. À l'inverse, des jeux « indépendants dans le style » peuvent avoir été créés par des studios de grande ampleur ou par des plus petites équipes travaillant en commande pour un grand studio. Pour ces derniers cas de figure, citons *Journey*⁹⁵ (2012), l'un des jeux indépendants les plus connus, et *Dave the Diver*⁹⁶ (2023). Concernant *Journey*, son studio de développement, thatgamecompany, bien qu'il soit libre dans son processus créatif, était sous contrat d'exclusivité avec Sony Interactive Entertainment pour le développement et la publication du titre⁹⁷. *Dave the Diver*, quant à lui, est un jeu « au style indépendant » mais

⁹⁴ À propos de cette définition trouble, voir SHARP, J., « Independent Games », *Op. cit.*, p. 331-334 et SUVILAY, B., *Op. cit.*, p. 4-5.

⁹⁵ *Journey*, thatgamecompany et Santa Monica Studio (dév.), Sony Computer Entertainment et Annapurna Interactive (éd.), 2012, PlayStation 3, PlayStation 4, Microsoft Windows, iOS, <https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/?l=french> (page consultée le 18 mars 2025).

⁹⁶ *Dave the Diver*, Mintrocket (dév. et éd.), 2023, macOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, https://store.steampowered.com/app/1868140/DAVE_THE_DIVER/ (page consultée le 18 mars 2025).

⁹⁷ LONG, Neil, « Why thatgamecompany nearly fell apart after releasing Journey – and what's next for the studio », dans *Edge*, 30 mai 2013, archivé sur *Internet Archive Wayback Machine*,

développé par une filiale de Nexon, un studio sud-coréen de grande ampleur. Nominé à sa sortie pour plusieurs récompenses en tant que titre indépendant, le jeu avait relancé la question, au cœur de l'Industrie et de la presse spécialisée, de ce que peut signifier le terme « jeux indé »⁹⁸.

Dans le cadre de cette étude, et concernant la catégorie présentée, ce sont bien les jeux « au style indépendant » qui nous intéressent. Souvent, les développeurs derrière ce type de productions sont pourvus d'ambitions artistiques. En effet, ils ne désirent pas obligatoirement que leurs jeux soient reconnus comme des œuvres par le monde de l'art, mais cherchent à proposer des expériences originales, mémorables pour les joueurs, et dont la qualité pourra contribuer à la reconnaissance du jeu vidéo en tant que médium expressif⁹⁹.

Les exemples de jeux indépendants sont nombreux. Pour en citer quelques-uns, parmi les plus connus : *Journey* de Jenova Chen et thatgamecompany (2012)¹⁰⁰, ainsi que les autres jeux de ce créateur¹⁰¹, *What Remains of Edith Finch* de Giant Sparrow (2017)¹⁰², *Gris* de Nomada Studio (2018)¹⁰³, ou encore *Papers, Please* de Lucas Pope et 3909 LLC¹⁰⁴.

Comme nous l'évoquions plus haut, ces jeux « au style indépendant » peuvent être rapprochés des jeux relevant de l'Art Game¹⁰⁵. Ceux-ci désignent des jeux créés par des artistes ou des développeurs qui ambitionnent, de manière plus assumée, de présenter le jeu vidéo comme un médium créatif et artistique. Là où, par exemple, les peintres considèrent leurs

<https://web.archive.org/web/20150213043344/http://www.edge-online.com/features/why-thatgamecompany-nearly-fell-apart-after-releasing-journey-and-whats-next-for-the-studio/> (page consultée le 18 mars 2025).

⁹⁸ WINSLOW, Levi, « TGA's Geoff Keighley Weighs In On *Dave the Diver* Nomination Controversy », sur *Kotaku.com*, 27 novembre 2023, <https://kotaku.com/tgas-dave-the-diver-indie-game-geoff-keighley-debate-1851049334> (page consultée le 18 mars 2025).

⁹⁹ FLANAGAN, M., « Game Art », *Op. cit.*, p. 209-210.

¹⁰⁰ *Op. cit.*

¹⁰¹ Voir CHEN, Jenova, site internet, <https://jenovachen.info/> (page consultée le 18 mars 2025).

¹⁰² *What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow (dév.), Annapurna Interactive (éd.), 2017, Playstation 4 et 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Microsoft Windows, Nintendo Switch, iOS, https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/ (page consultée le 18 mars 2025).

¹⁰³ *Gris*, Nomada Studio (dév.), Devolver Digital (éd.), 2018, Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch, iOS, Android, Playstation 4 et 5, Xbox Series, <https://nomada.studio/gris-game/> (page consultée le 18 mars 2025).

¹⁰⁴ *Papers, Please*, Lucas Pope et 3909 LLC (dév. et éd.), 2013, Microsoft Windows, MacOS, Linux, Playstation Vita, iOS, Android, <https://papersplea.se/> (page consultée le 18 mars 2025).

¹⁰⁵ SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 12 et 49-55 et FLANAGAN, M., « Game Art », *Op. cit.*, p. 209-210.

tableaux comme des œuvres et la peinture comme leur moyen d'expression, les créateurs d'Art Games envisagent leurs jeux comme des créations de nature artistique, et le jeu vidéo comme leur pratique expressive. À la différence des « jeux d'artistes contemporains » que nous avons présentés plus haut, les Art Games conservent souvent des liens plus visibles avec l'esthétique, les attentes et les ancrages du monde du jeu vidéo. Leurs créatrices et créateurs ont le désir de poser un pied à la fois dans le monde de l'art et dans celui du jeu vidéo. À l'inverse, les jeux d'artiste répondent plus aux attentes esthétiques du monde de l'art contemporain et des nouveaux médias. Ils s'insèrent dans leurs circuits plutôt que dans celui du jeu vidéo. De même, les jeux « au style indépendant », bien qu'ils présentent des intérêts esthétiques, tendent à s'inscrire au cœur du monde vidéoludique, sans obligatoirement revendiquer des intentions artistiques.

Comme nous le mentionnions plus haut, les jeux indépendants et les Art Games, s'ils sont différents théoriquement, tendent à se rejoindre dans leur réalisation. Sans avoir d'informations sur les créateurs et leurs intentions, il n'est d'ailleurs pas toujours possible de les différencier. C'est pourquoi ils sont placés ensemble dans notre raisonnement, les limites entre ces deux types de productions étant plutôt ouvertes. De plus, comme déjà évoqué, la définition des Art Games a pu évoluer au cours du temps avec la transformation du monde du jeu vidéo. Beaucoup d'anciens Art Games seraient aujourd'hui considérés comme des « jeux d'artiste », tandis que la définition initiale des Art Games engloberait aujourd'hui une catégorie plus diverse de créations que ce qu'avait défini T. Holmes, et qui peut être rapprochée du jeu vidéo indépendant¹⁰⁶. De ce fait, la différence entre un Art Game et un jeu d'artiste contemporain est parfois ténue.

Pour mieux comprendre les Art Games, il est à noter que ceux-ci peuvent être classifiés comme une sous-catégorie des Serious Games¹⁰⁷. Ce dernier terme désigne les jeux dont l'objectif premier n'est pas le divertissement. Il s'agit de dispositifs éducatifs ou conçus pour l'entraînement de certains corps de métiers (chirurgiens, militaires, etc.)¹⁰⁸. Dans le cas des Art Games, le but premier est de proposer une expérience motivée par des intentions artistiques, et

¹⁰⁶ *Supra*, p. 27-28.

¹⁰⁷ MICHAEL, David et CHEN, Sande, *Serious Games : Games That Educate, Train and Inform*, Boston, Thomson Course Technology PTR, 2006, p. 221-228.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 17-27 et ALVAREZ, Julian et DJAOUTI, Damien, *Introduction au Serious Game*, 2^e édition, préface de RAMPNOUX, Olivier, Paris, Éditions Questions Théoriques, 2012, coll. L>P, p. 11-25. Disponible sur *HAL Open Science*, <https://hal.science/hal-04691128> (page consultée le 18 mars 2025).

qui se veut différente de la plupart des jeux blockbusters de l'Industrie. Le désir de divertir, même s'il peut être présent, devient alors un objectif secondaire. Plus exactement, l'objectif est de faire plus que « d'uniquement » divertir les joueuses et joueurs, en leur proposant une expérience qui peut être réflexive, artistique et inédite.

Citons quelques exemples de Art Games : *Gravitation* de Jason Rohrer (2008)¹⁰⁹, les jeux de Molleindustria (Paolo Pedercini), notamment le *McDonald's Videogame* (2005)¹¹⁰, ou encore *That Dragon, Cancer* de Ryan Green et Josh Larson (2016)¹¹¹.

Toutes ces définitions explicitées, nous pouvons revenir à notre quadrant afin d'aborder une autre catégorie d'œuvres : le (Video) Game Art – ou l'art de détourner le jeu vidéo pour créer de nouvelles œuvres.

d. Game Art : l'art du détournement

Les développeurs de jeux de l'Industrie, les artistes numériques, ou encore les créateurs d'Arthouse Games et de jeux indépendants, malgré leurs différences esthétiques, possèdent un point commun : ils considèrent les jeux vidéo qu'ils créent – ou les œuvres numériques se rapprochant de jeux - comme une finalité en soi. L'œuvre est le jeu lui-même. Dans le cas du Game Art (ou Video Game Art), la place du jeu vidéo est inversée : le jeu n'est pas l'œuvre, mais est considéré comme un matériau à utiliser pour une nouvelle création¹¹².

D'un point de vue historique, le Video Game Art peut être rapproché de la pratique du détournement artistique. Le détournement désigne la réappropriation d'une œuvre préexistante,

¹⁰⁹ *Gravitation*, Jason Rohrer, 2008, Microsoft Windows, MacOS et Linux, <https://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/> (page consultée le 18 mars 2025).

¹¹⁰ *McDonald's Videogame*, Molleindustria (Paolo Pedercini), 2005, Microsoft Windows et Mac, <https://www.molleindustria.org/mcdonalds/> (page consultée le 18 mars 2025).

¹¹¹ *That Dragon, Cancer*, Ryan Green et Josh Larson (dév.), Numinous Games (éd.), 2016, Microsoft Windows, MacOS, iOS et Ouya, <https://www.thatdragoncancer.com/#home> (page consultée le 18 mars 2025).

¹¹² SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 12-15 et 19-23 ; WANDS, Br., *Op. cit.*, p. 19 et 164-166 ; CATES, J., *Op. cit.*, p. 158-161 ; LIESER, Wolf (dir.), *Digital Art*, Königswinter, H.F. Ullmann, 2009, p. 208-209 ; SCHWINGELER, Stephan, « Interference as Artistic Strategy : Video Game Art between Transparency and Opacity », dans FUCHS, Michael et THOSS, Jeff (éd.), *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, p. 189-199.

en partie ou dans son intégralité, afin de créer une œuvre nouvelle¹¹³. En plus de cette réutilisation d'un matériau antérieur, le détournement artistique implique généralement une notion de subversion sémiotique : l'objectif n'est pas uniquement de réutiliser une œuvre existante, mais également de lui attribuer un sens nouveau – souvent ironique, éloigné, voire opposé à l'esprit du travail initial¹¹⁴. Les détournements sont très présents au cours de l'histoire des arts : Marcel Duchamp et ses ready-made¹¹⁵, le travail d'Andy Warhol, centré autour de la réappropriation de la publicité, des médias de masse et des icônes de la Pop Culture¹¹⁶, les œuvres de nombreux Street Artistes, comme par exemple Banksy¹¹⁷, ou encore les travaux de l'Internationale lettriste (et plus tard de l'Internationale situationniste), notamment ceux de Guy Debord et de Gil J. Wolman qui, les premiers, ont théorisé la pratique du détournement¹¹⁸.

¹¹³ RÉMY, Matthieu, « Modes d'emploi du détournement », dans *La Voix du regard. Revue littéraire sur les arts de l'image*, n°18, 2005, p. 63. Disponible sur *Hal.science*, <https://hal.science/hal-04535389v1> (page consultée le 20 mars 2025) ; DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric, « Introduction », dans DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric (dir.), *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècles*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p. 1-4. Disponible sur *Presses de l'Université du Québec.ca*, https://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2152_9782760532168.pdf (page consultée le 20 mars 2025).

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 63-68 et DEVAUX, Frédérique, « Guy Debord, du lettrisme au détournement », dans *Tausend Augen*, 2000, p. 11-13. Disponible sur *Hal.science*, <https://hal.science/hal-01782272v1> (page consultée le 20 mars 2025) ; DUPONT, N. et TRUDEL, É., *Ibid.*

¹¹⁵ *Supra*, p. 33-34.

¹¹⁶ SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 32, 37 et 39.

¹¹⁷ IBATA, Hélène, « Le street art selon Banksy : jeu, récupération et palimpseste », dans *Recherches anglaises et nord-américaines*, n°45, 2012, p. 166-167. Disponible sur *Persée.fr*, https://www.persée.fr/doc/ranam_0557-6989_2012_num_45_1_1433 (page consultée le 22 mars 2025).

¹¹⁸ Les deux artistes sont considérés, dans les études des arts et des lettres, comme les premiers à avoir théorisé la pratique du détournement à des fins artistiques et politiques dans leur texte « Mode d'emploi du détournement ». Ils n'ont pas inventé ce procédé, déjà utilisé dans une certaine mesure par les Dadaïstes et les Surréalistes. Mais le texte, en plus de théoriser la pratique, a popularisé l'emploi du terme « détournement » en particulier. DEBORD, Guy et WOLMAN, Gil J. [sous les signatures Aragon et André Breton], « Mode d'emploi du détournement », dans *Les Lèvres Nues*, n°8, mai 1956, p. 2-9. Texte disponible sur le site *Infokiosques.net*, <https://infokiosques.net/spip.php?article320> (page consultée le 22 mars 2025) ; RÉMY, M., *Op. cit.*, p. 63 et 65 ; DEVAUX, Fr., *Op. cit.*, p. 7 et 12-13 ; DUPONT, N. et TRUDEL, É., *Op. cit.* ; MOREL, Maxime et RISTERUCCI-LAJARIGE, Édith, « Détourner le quotidien : la logique merveilleuse des surréalistes », dans DUPONT, N. et TRUDEL, É., *Ibid.*, p. 13-26 ; TRUDEL, Alexandre, « Entre identification, appropriation et ironie : l'économie du détournement chez Guy Debord », dans DUPONT, N. et TRUDEL, É., *Ibid.*, p. 75-90.

Plusieurs pratiques¹¹⁹ sont assimilées au Video Game Art : la photographie In-Game – pratique photographique réalisée à l’intérieur des jeux vidéo¹²⁰, les machinimas – création de films à l’intérieur de jeux vidéo et, par extension, création de film avec des logiciels propres à la création de jeux¹²¹ –, le modding, le fait de détourner les fichiers d’un jeu afin de créer une nouvelle œuvre¹²², ou encore des performances artistiques prenant place au cœur d’un jeu¹²³.

Il est à préciser que les œuvres rentrant dans la catégorie du Video Game Art peuvent être, selon les cas, interactives ou non. De même, en fonction de l’esthétique, certaines se rapprochent plus de l’art contemporain, tandis que d’autres avoisinent plutôt le style des jeux vidéo de l’Industrie. Chaque création doit donc être analysée au cas par cas afin de délimiter de quel côté la situer.

¹¹⁹ Pour une vue d’ensemble de différents types de détournements liés aux jeux vidéo, et pour une analyse de ces pratiques vidéoludiques, voir notamment BARNABÉ, Fanny, « Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ? », dans *Culture vidéoludique !*, ouvrage collectif du LIÈGE GAME LAB, *Op. cit.*, p. 83-96.

¹²⁰ MÖRING, Sebastian et DE MUTIIS, Marco, « Camera Ludica : Reflections on Photography in Video Games », dans FUCHS, M. et THOSS, J., *Op. cit.*, p. 69-87 ; GINER, Esteban, « Enjeux des photographies vidéoludiques : un état des pratiques », communication donnée aux journées doctorales 2019 *Appropriation des objets numériques*, OMNSH et GReMS, UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, 9-10 juillet 2019. Retranscription disponible sur *Chroniques Vidéoludiques : le carnet de recherches d’Esteban Grine*, <https://www.chroniquesvideoludiques.com/enjeux-et-tensions-des-photographies-vidéoludiques/> (page consultée le 22 mars 2025).

¹²¹ PICARD, Martin, « Machinima : Video Game as an Art Form ? », dans *Loading : The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 1, n°1, 2007, p. 1-5. Disponible sur *Loading.journals.publicknowledgeproject.org*, <https://loading.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/loading/issue/view/1> (page consultée le 22 mars 2025).

¹²² SHARP, J., 2015, *Op. cit.*, p. 19-48 ; LIESER, W., *Op. cit.*, p. 208-209 ; WANDS, Br., *Op. cit.*, p. 164-166 ; CATES, J., *Op. cit.*, p. 158-165.

¹²³ WILSON, Laetitia, « Serious Play : Counter-Actions and Interventional Dissent in the Game Space », acte de conférence, International Symposium on Electronic Art 2008, 14^e édition, Singapour, 25 juillet-3 août 2008, p. 459-460. Disponible sur *ISEA Symposium Archives.org*, <https://isea-archives.siggraph.org/symposium/isea2008-14th-international-symposium-on-electronic-art/> (page consultée le 23 mars 2025) et MITCHELL, Grethe et CLARKE, Andy, « Videogame Art : remixing, reworking and other interventions », acte de conférence, DiGRA 2003 Conference : Level Up, Utrecht University, Utrecht, Pays-Bas, 4-6 novembre 2003, p. 340 et 345-346. Disponible sur *DiGRA Digital Library.org*, <https://dl.digra.org/index.php/dl/issue/view/2> (page consultée le 23 mars 2025).

Citons quelques exemples d'œuvres se situant dans cette catégorie : *SOD* de JODI (1999)¹²⁴, *Super Mario Trilogy* de Myfanwy Ashmore (2000-2006)¹²⁵ ou *Velvet-Strike* d'Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon (2002)¹²⁶.

e. Les œuvres « d'inspiration »

Afin d'obtenir la vision la plus complète possible des différents arts du jeu vidéo, il nous semble important d'évoquer une dernière catégorie de créations : les œuvres *inspirées* par le monde du jeu vidéo. Il s'agit de productions réalisées selon des techniques et des médiums traditionnels (peinture, sculpture, dessin, céramique, etc.), mais qui prennent pour sujet le monde du jeu vidéo. Ici, il n'est pas question de détournement de sens ou de techniques comme pour les Video Game Arts, mais plutôt d'une inspiration dans le sujet.

Pour illustrer ce qui rentre dans cette catégorie, et ce qui la différencie du détournement, nous pouvons prendre pour exemple l'œuvre *L.H.O.O.Q.* de Marcel Duchamp (1919), célèbre détournement artistique de *La Joconde* de Léonard de Vinci, et les différentes reprises humoristiques de ce même tableau avec une tête de chat, en lego, ou encore dans le style des *Simpson* tels que nous pouvons en retrouver par milliers sur internet. La version de M. Duchamp est un détournement artistique, tandis que les autres sont des œuvres d'inspiration. Pour prendre un autre exemple, venu cette fois du cinéma, nous pouvons citer l'aquarelle *Blanche-Neige* de

¹²⁴ JODI (Joan HEEMSKERK et Dirk PAESMANS), *SOD*, 1999, œuvre numérique interactive, modification du jeu vidéo *Wolfenstein 3D* (id Software et Apogee Software, 1992). Œuvre présentée sur le site du ZKM Center for Art and Media, <https://zkm.de/en/artwork/sod> (page consultée le 23 mars 2025).

¹²⁵ Myfanwy ASHMORE, *Super Mario Trilogy*, 2000-2006, œuvre numérique interactive, modification du jeu vidéo *Super Mario Bros. Deluxe* (Nintendo, 1999). Œuvre présentée par BITTANTI, Matteo, « Game Art : Myfanwy Ashmore's "Super Mario Trilogy" (2006), sur le site *Gamescenes.org*, 22 décembre 2010, <https://www.gamescenes.org/2010/12/game-art-myfanwy-ashmores-super-mario-trilogy-2010.html> (page consultée le 23 mars 2025).

¹²⁶ Anne-Marie SCHLEINER, Joan LEANDRE et Brody CONDON, *Velvet-Strike*, 2002, modification et performance artistique au sein du jeu vidéo *Counter-Strike* (Valve et Sierra Studios, 2000). Œuvre présentée sur le site *Rhizome Net Art Anthology.org*, <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike> (page consultée le 23 mars 2025).

Patrice Murciano¹²⁷, et les performances avec plusieurs Blanche-Neige de Catherine Baÿ¹²⁸. Dans les deux cas, les artistes utilisent la figure de Blanche-Neige telle que popularisée par le film de 1937 réalisé par Walt Disney. Mais la différence est que le travail de P. Murciano ne donne pas de nouveau sens à l'héroïne : il reprend la protagoniste du film pour l'illustrer selon son propre style. À l'inverse, C. Baÿ détourne les clichés associés à la figure de Blanche-Neige en mettant en scène une troupe de Blanche-Neige dans des performances se voulant déroutantes. L'œuvre de P. Murciano est une inspiration, et celle de C. Baÿ un détournement.

Notons que les œuvres d'inspiration ne concernent pas uniquement les arts plastiques. Les œuvres littéraires, cinématographiques, théâtrales, etc. peuvent également rentrer dans cette catégorie : fanfiction, fan film, adaptation cinématographique d'un jeu, œuvre littéraire s'insérant dans l'univers étendu d'un jeu vidéo, etc.

Pour cette catégorie des œuvres inspirées, nous pouvons citer comme exemples l'aquarelle *Lara Croft* de Patrice Murciano (2025)¹²⁹, le *Crystal Relic 002 : Game Boy* de Daniel Arsham (2020)¹³⁰, ou encore les œuvres du street artiste mosaïste Invader¹³¹.

Dans le cadre de cette étude, nous nous pencherons peu sur cette dernière catégorie, car elle possède un lien plus ténu avec le monde du jeu vidéo. Il s'agit bien de sujets inspirés du jeu vidéo, mais les médiums artistiques restent traditionnels. La relation est donc moins forte que pour les œuvres numériques et de détournements. De ce fait, nous nous concentrerons plutôt sur les autres catégories présentées en amont.

¹²⁷ Patrice MURCIANO, *Blanche-Neige*, 2024, aquarelle, encre de stylo et crayons de couleurs sur papier, 40x40 cm. Visible sur le site de MURCIANO, Patrice, <https://gallerymurciano.com/produit/blanche-neige-aquarelle-originale/> (page consultée le 23 mars 2025).

¹²⁸ Catherine BAÿ, Les *Blanche-Neige*, depuis 2003, ensemble de performances. Visible sur l'article de LORET, Éric, « Blanche-Neige, complètement fondue au Centre Pompidou », sur *Libération.fr* [en ligne], 23 janvier 2015, https://www.liberation.fr/culture/2015/01/23/blanche-neige-completement-fondue-au-centre-pompidou_1187279/ (page consultée le 23 mars 2025).

¹²⁹ Patrice MURCIANO, *Lara Croft*, 2025, aquarelle et encre sur papier, 30x40 cm. Visible sur le site de MURCIANO, Patrice, <https://gallerymurciano.com/produit/lara-croft-aquarelle-originale/> (page consultée le 23 mars 2025).

¹³⁰ Daniel ARSHAM, *Crystal Relic 002 : Game Boy*, 2020, sculpture en résine, 14,75x7,5x3 cm. Visible sur le site *Artsper.com*, <https://www.artsper.com/us/contemporary-artworks/sculpture/1528467/crystal-relic-002-game-boy> (page consultée le 23 mars 2025).

¹³¹ INVADER, *Projet Space Invaders*, depuis 1998, mosaïques, carreaux de céramique, dimensions variables. Projet visible sur le site internet d'INVADER, <https://www.space-invaders.com/home/> (page consultée le 23 mars 2025).

Pour conclure cette partie, l'opérateur esthétique s'est révélé d'une grande importance pour l'artification du jeu vidéo. En effet, c'est autour de l'esthétique des différents « mondes » de création (arts contemporain, Industrie du jeu vidéo, jeux au style indépendant, etc.) que diverses catégories ont pu être délimitées et qu'une terminologie particulière a été créée¹³². Néanmoins, même si l'esthétique occupe une place de choix, elle est loin de représenter le seul opérateur en faveur du médium vidéoludique. Nous allons désormais découvrir les autres opérateurs à l'œuvre.

2. Les opérateurs de l'artification du jeu vidéo : exemples divers

Il serait erroné de penser que le fait de considérer le jeu vidéo comme une forme d'art est une idée récente, insolite, voire restreinte aux aficionados du médium. De nombreuses initiatives favorables à l'artification du jeu vidéo ont été mise en place au cours du temps, certaines antérieures aux années 2000. En passant en revue les opérateurs possibles de l'artification¹³³ et en les appliquant au cas du jeu vidéo, nous serons en mesure de constater la pluralité de ces initiatives.

a. La terminologie

À l'image du cinéma et de la bande dessinée, qui se sont vus attribués les termes de septième et neuvième art au fil du temps, le jeu vidéo est fréquemment qualifié et défendu par ses partisans comme étant le dixième art. Ce titre, bien qu'il ne soit pas universellement reconnu, est utilisé au moins depuis 1993. C'est durant cette année qu'Alain et Frédéric Le Diberder publient un livre qui deviendra un ouvrage de référence pour l'époque, *Qui a peur des jeux vidéo ?* dans lequel les auteurs qualifient le médium vidéoludique de dixième art¹³⁴. Cet ouvrage serait, sauf découverte d'une source plus ancienne, la première occurrence du

¹³² Bien que, comme indiqué plus haut, cette terminologie ne soit pas tout à fait fixe. *Supra*, p. 27-29.

¹³³ Pour la liste des opérateurs possibles, *Supra*, p. 22-23.

¹³⁴ LE DIBERDER, Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, Éditions La Découverte, 1993, coll. Cahiers Libres/Essais, p. 85-144. À noter que le livre a fait l'objet d'une réédition revue et augmentée en 1998, et renommée *L'univers des jeux vidéo*.

qualificatif de dixième art pour le médium¹³⁵. Ce titre se verra renforcé de manière officielle quelques années plus tard, en 2006, lorsque le ministre français de la Culture de l'époque, Renaud Donnedieu de Vabres, décerna des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres à trois créateurs de jeux vidéo : les Français Frédéric Raynal (*Alone in the Dark*, 1992) et Michel Ancel (*Rayman*), ainsi qu'à la figure de proue de Nintendo, le Japonais Shigeru Miyamoto (créateur, entre autres, des sagas *Mario* et *Zelda*)¹³⁶. Cette remise d'insignes fut une première aussi bien en France qu'au niveau mondial car, pour la première fois¹³⁷, des créateurs de jeux vidéo furent reconnus par un état en tant qu'artistes et auteurs, et leurs créations comme des objets artistiques et culturels¹³⁸. Ce premier cas de légitimation officielle constitue une étape importante dans la reconnaissance mondiale du jeu vidéo en tant que forme d'art.

¹³⁵ C'est en tout cas la source la plus ancienne connue à avoir qualifié le jeu vidéo de dixième art, et plusieurs écrits semblent attribuer la paternité du terme aux frères Le Diberder. Voir par exemple BRUCH, Madeleine, « Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ? », dans *Médiamorphoses*, 2001, n° 3, p. 39. Disponible sur *Persée.fr*, https://www.persee.fr/doc/memor_1626-1429_2001_num_3_1_2440 (page consultée le 25 mars 2025) ; DESRICARD, Yves, compte rendu du livre *Qui a peur des jeux vidéo ?* par Alain et Frédéric Le Diberder, dans *Bulletin des bibliothèques de France*, 1994, n°2, p. 100-101. Disponible sur *Bulletin des bibliothèques de France.fr*, <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1994-02-0100-018> (page consultée le 25 mars 2025) et POOLE, Steven, *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, (2000) 2004, p. 29.

¹³⁶ MINISTÈRE DE LA CULTURE, « Discours du ministre de la Culture Renaud Donnedieu de Vabres pour la cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frédéric Raynal », 13 mars 2006. Disponible sur *Ministère de la Culture.fr*, <http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html> (page consultée le 25 mars 2025).

¹³⁷ Une précision importante : il s'avère qu'avant la cérémonie de 2006, un autre créateur de jeux vidéo avait déjà été fait Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 1999. Il s'agit de Philippe Ulrich, créateur de *Le Deuxième Monde* (1997-2002), un précurseur des mondes virtuels en ligne. Néanmoins, selon le discours de sa remise d'insigne, Philippe Ulrich est surtout distingué en tant que créateur multimédia, tandis que la cérémonie de 2006 valorise exclusivement et explicitement le jeu vidéo. MINISTÈRE DE LA CULTURE, « Discours de la ministre de la Culture Catherine Trautmann pour la cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres à Anne-Marie Morice, Claude-Olivier Stern, Louis Pouzin, Marie Plassard et Philippe Ulrich », 19 mars 1999. Disponible sur *Ministère de la Culture.fr*, <http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/deco-190399.htm> (page consultée le 25 mars 2025).

¹³⁸ Bien entendu, cette reconnaissance artistique et culturelle du jeu vidéo par l'État français était également motivée par des intérêts économiques. Néanmoins, cette remise d'insignes n'en resta pas moins un événement important pour la légitimation artistique du médium. À ce propos, voir notamment COVILLE, Marion, « Formuler le jeu vidéo comme un "bien culturel". Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux

b. Opérateurs juridiques

La législation varie d'un pays à l'autre, et ce point peut se révéler difficile à appréhender du fait de la complexité de la production et de la diffusion du jeu vidéo¹³⁹. Les productions vidéoludiques sont généralement protégées par des droits de propriétés intellectuelles¹⁴⁰. Cependant, à l'inverse des œuvres d'art, le droit d'auteur n'est pas appliqué aux jeux vidéo à cause de la difficulté, pour la plupart des productions, à identifier des auteurs précis parmi tous les individus qui travaillent à la réalisation d'un jeu¹⁴¹. Certaines exceptions peuvent néanmoins être trouvées dans le cas de créateurs de jeux célèbres dirigeant un projet, ou pour les compositeurs des musiques originales d'un jeu¹⁴².

Concernant les législations mises en place pour assurer des aides financières au secteur selon (en grande partie) des critères artistiques, nous pouvons citer l'exemple du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo (CIJV), mis en place en France depuis 2007¹⁴³.

vidéo », dans KRICHANE, Selim, PANTE Isaac et ROCHAT, Yannick (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2022, coll. Jeu/Play/Spiel, p. 29-40.

¹³⁹ À ce propos, voir notamment RAMOS GIL DE LA HAZA, Andy, « Jeux vidéo : programmes d'ordinateur ou œuvres de création ? », dans *Le Magazine de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle* (OMPI) [en ligne], 20 août 2014, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo-magazine/articles/video-games-computer-programs-or-creative-works-38930> (page consultée le 26 mars 2025) ; GREENSPAN, David, BOYD, S. Gregory et PUREWAL, Jas, « Jeux vidéo et propriété intellectuelle : une perspective mondiale », dans *Le Magazine de l'OMPI* [en ligne], 30 avril 2014, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo-magazine/articles/video-games-and-ip-a-global-perspective-38773> (page consultée le 26 mars 2025) ; PIECHÓWKA, Anna, « Quand les jeux vidéo rencontrent le droit de la propriété intellectuelle », dans *Le Magazine de l'OMPI* [en ligne], 25 juin 2021, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo-magazine/articles/when-video-games-meet-ip-law-41991> (page consultée le 26 mars 2025).

¹⁴⁰ *Ibid.*

¹⁴¹ *Ibid.* Concernant la question de l'application du droit d'auteurs aux jeux vidéo en France, voir GATTOLIN, André et RETAILLEAU, Bruno, *Rapport d'information (n° 852) fait au nom de la commission des affaires économiques (1) et de la commission de la culture, de l'éducation et de la communication (2) par le groupe de travail sur les jeux vidéo*, enregistré à la Présidence du Sénat le 18 septembre 2013, p. 51-57 et 91. Disponible sur *Le Sénat.fr*, <https://www.senat.fr/notice-rapport/2012/r12-852-notice.html> (page consultée le 26 mars 2025).

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ GATTOLIN, A. et RETAILLEAU, Br., *Ibid.*, p. 34-35 ; COVILLE, M. *Op. cit.* et BERCY INFOS, « Tout savoir sur le crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo », sur le site du MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE, DES FINANCES ET DE LA

De l'autre côté de l'Atlantique, aux États-Unis, le jeu vidéo est reconnu comme une forme d'art depuis 2011 par le Congrès américain via le *National Endowment for the Arts*, le Fonds National fédéral pour les Arts¹⁴⁴.

c. Opérateurs temporels

Tous les jeux vidéo ne sont pas conservés en tant qu'œuvres d'art, mais des programmes de conservation – organisés notamment par des instances officielles – existent depuis les années 1990. Nous pouvons citer les cas de la *Library of Congress* aux États-Unis, qui collecte et préserve des jeux vidéo dans le cadre du *Digital Infrastructure and Preservation Program*, et dispose aujourd'hui de milliers d'entrées¹⁴⁵. Un autre exemple célèbre est celui de la Bibliothèque nationale de France, qui conserve le jeu vidéo depuis 1992 selon la loi du dépôt légal¹⁴⁶. La BnF dispose à l'heure actuelle de plus de 20 000 entrées, organise régulièrement des conférences sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel, et met à disposition du public et des chercheurs des locaux pour travailler sur le médium - ou tout simplement pour tester les titres¹⁴⁷.

SOUVERAINETÉ INDUSTRIELLE ET NUMÉRIQUE [en ligne], 17 septembre 2024, <https://www.economie.gouv.fr/entreprises/credit-impot-jeux-video#> (page consultée le 26 mars 2025).

¹⁴⁴ La publication originelle du NEA semble avoir été retirée, mais de nombreuses sources en font mention. Voir par exemple : CURTIS, Tom, « NEA awards grant to video games that celebrate and promote the arts », sur *Game Developer.com*, 25 avril 2012, <https://www.gamedeveloper.com/business/nea-awards-grants-to-video-games-that-celebrate-and-promote-the-arts> (page consultée le 30 novembre 2025).

¹⁴⁵ GIBSON, David et MAY, Amanda, « Declassified : Processing and Preserving Video Games », conférence, Library of Congress, Washington D.C., États-Unis, 6 avril 2019. Vidéo disponible sur *Library of Congress.gov*, <https://www.loc.gov/item/2024696475/> (page consultée le 26 mars 2025) et OWENS, Trevor, « Yes, the Library of Congress Has Video Games : An Interview with David Gibson », sur *Library of Congress Blogs.loc.gov* [en ligne], 26 septembre 2012, <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (page consultée le 26 mars 2025).

¹⁴⁶ BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, « Les jeux vidéo à la BnF », disponible sur *Bibliothèque nationale de France.fr*, s.d., <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf> (page consultée le 26 mars 2025) et BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, « Des jeux vidéo à la BnF ! », disponible sur la chaîne Youtube de la BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=7VcE4cunj0&list=PLtRFEzn7EZGIcfTOKEQB-ma9Q7ixUJH_j&index=18 (page consultée le 26 mars 2025).

¹⁴⁷ *Op. cit.*

d. Opérateurs spatiaux

L'opérateur spatial le plus visible concernant l'artification du jeu vidéo est, comme pour beaucoup de formes d'art, le déplacement de la pratique d'un cadre privé vers les musées – ainsi que vers divers lieux d'art et d'exposition, voire, parfois, la création de musées intégralement dédiés aux jeux vidéo.

S'il est vrai que toutes les expositions et tous les musées ne présentent pas nécessairement le jeu vidéo comme une forme d'art, il est important de souligner leur influence. En effet, même si le propos d'une exposition ne se concentre pas sur l'aspect artistique, le fait qu'un médium tel que le jeu vidéo dispose d'expositions qui lui sont consacrées participe à sa reconnaissance, *a minima*, comme un objet culturel légitime. Cette reconnaissance active de manière indirecte les rouages de l'artification, puisqu'un médium a plus de chance de se retrouver artifié s'il est culturellement légitimé par son inclusion muséale.

Citons quelques exemples de musées consacrés au jeu vidéo en tant qu'objet historique et culturel : le GAMM de Rome¹⁴⁸, le Musée des machines d'arcade soviétiques de Moscou et Saint-Petersbourg¹⁴⁹, ou encore les National Video Game Museums en Angleterre¹⁵⁰ et aux États-Unis¹⁵¹.

Au-delà de cette reconnaissance culturelle, des expositions ont été consacrées aux aspects artistiques du jeu vidéo. La première connue remonte à février 1983. Organisé par la Corcoran Gallery of Arts de Washington, *ARTcade* serait apparemment le premier événement à avoir présenté des jeux vidéo comme des objets artistiques¹⁵². Cependant, d'après les sources,

¹⁴⁸ GAMM GAME MUSEUM, musée du jeu vidéo de Rome, Italie, https://www.gammuseum.com/?_gl=1%2A5dkq9y%2A_up%2AMQ..%2A_ga%2AMTk3NDM0NzUxNC4xNzUwNTM1MTEz%2A_ga_50NB3X0BZK%2AczE3NTA1MzUxMTAkbzEkZzEkdDE3NTA1MzUzNzAkajI4JGwwJGgw (page consultée le 27 mars 2025).

¹⁴⁹ MUSÉE DES MACHINES D'ARCADE SOVIÉTIQUES (Музей советских игровых автоматов), Moscou et Saint-Petersbourg (Russie), <https://15kop.ru/> (page consultée le 27 mars 2025).

¹⁵⁰ NATIONAL VIDEOGAME MUSEUM, Sheffield, Angleterre, <https://thenvm.org/> (page consultée le 27 mars 2025).

¹⁵¹ NATIONAL VIDEOGAME MUSEUM, Frisco, États-Unis, <https://nvmusa.org/> (page consultée le 27 mars 2025).

¹⁵² WEST, Dick, « Video Technology as Art », sur *United Press International.com* [en ligne], 21 février 1983, <https://www.upi.com/Archives/1983/02/21/Video-technology-as-art/6846414651600/> (page consultée le 27 mars 2025).

ARTcade était organisé dans le cadre d'un événement caritatif et semble n'avoir eu cours que pour une soirée privée et une journée ouverte au public¹⁵³. Pour un projet de plus grande ampleur, quelques années de plus seront nécessaires. Le 6 juin 1989, le Museum of the Moving Image de New York ouvre l'exposition *Hot Circuits : A Video Arcade*, qui durera jusqu'au 20 mai 1990 et sera reconduite plusieurs fois et en divers lieux. Il s'agirait ainsi de la première « véritable » exposition muséale de grande ampleur dont l'objectif était de faire découvrir le médium vidéoludique selon une dimension artistique et culturelle¹⁵⁴.

Bien d'autres cas d'intégrations muséales suivront ces deux expositions pionnières. Nous pouvons citer l'introduction de jeux vidéo dans la collection Design du MoMA de New York depuis 2012¹⁵⁵. Les titres acquis par ce musée ont été présentés durant au moins deux

2025) ; TREBBE, Ann L., « Corcoran's Video ARTcade », sur *The Washington Post.com* [en ligne], 19 février 1983, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1983/02/19/corcorans-video-artcade/028daa66-23e7-4ad9-9200-cb90a35d7dc4/> (page consultée le 27 mars 2025) ; BOSMAN, Frank G. et VAN WIERINGEN, Archibald L.H.M., *Video Games as Art : A Communication-Oriented Perspective on the Relationship Between Gaming and the Arts*, Berlin, De Gruyter Oldenbourg, 2022, coll. Video Games and the Humanities, p. 44 ; REED, Emilie M., « Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions : Blank Arcade 2016 », dans *Transactions of the Digital Games Research Association*, novembre 2018, vol. 4, n°2, p. 104 et 106. Disponible sur *toDiGRA.org*, <https://todigra.org/index.php/todigra/issue/view/36> (page consultée le 27 mars 2025).

¹⁵³ WEST, D., *Ibid.* et TREBBE, A., *Ibid.*

¹⁵⁴ SLOVIN, Rochelle, « Hot Circuits : Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game », sur *Museum of the Moving Image Source.us*, 15 janvier 2009, <https://movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115> (page consultée le 27 mars 2025) ; MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, « Collection Spotlight : Video Games », sur *Museum of the Moving Image.org*, https://movingimage.org/collection/collection-spotlight_video-games/ (page consultée le 27 mars 2025) ; BOSMAN, Fr. G. et VAN WIERINGEN, A., *Op. cit.*, p. 48 ; REED, E. M., *Op. cit.*, p. 106 et 107.

¹⁵⁵ ANTONELLI, Paola et GALLOWAY, Paul, « When Video Games Came to the Museum », sur *MoMA.org*, 3 novembre 2022, <https://www.moma.org/magazine/articles/798> (page consultée le 28 mars 2025) ; ANTONELLI, Paola, « Why I brought Pac-Man to MoMA », TED Talk, TEDSalon, New-York, États-Unis, 28 mai 2013. Vidéo disponible sur *Ted.com*, https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma (page consultée le 28 mars 2025).

expositions de référence : *Applied Design*¹⁵⁶, qui fut le premier événement du musée à exposer du jeu vidéo, et, plus récemment, *Never Alone : Video Games and Other Interactive Design*¹⁵⁷.

Bien entendu, le MoMA n'est pas l'unique musée d'art reconnu à avoir exposé du jeu vidéo. Pour illustration, nous pouvons citer les expositions *Videogames : Design/Play/Disrupt* au Victoria and Albert Museum de Londres¹⁵⁸ et *The Art of Video Games* au Smithsonian American Art Museum¹⁵⁹. Côté français, en plus d'expositions sur l'histoire et la culture des jeux vidéo organisées dans de grandes institutions culturelles françaises (*MuseoGames* au Musée des arts et métiers¹⁶⁰, *Game Story* au Grand Palais¹⁶¹), le pays a également vu naître plusieurs événements de nature artistique : *Joue le jeu* à la Gaîté Lyrique¹⁶², *Arcade ! Jeux*

¹⁵⁶ *Applied Design*, exposition, Museum of Modern Art, New York, États-Unis, 2 mars 2013-20 janvier 2014. Lien de l'exposition sur le site *Museum of Modern Art.org*, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1328> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁵⁷ *Never Alone : : Video Games and Other Interactive Design*, exposition, Museum of Modern Art, New York, États-Unis, 10 septembre 2022-16 juillet 2023. Lien de l'exposition sur le site *Museum of Modern Art.org*, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁵⁸ *Videogames : Design/Play/Disrupt*, exposition, Victoria and Albert Museum, Londres, Angleterre, 8 septembre 2018-24 février 2019. Lien de l'exposition sur le site *Victoria and Albert Museum.ac.uk*, <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames?srsId=AfmBOooF035jreA2WfYSgiOdt7hKsnubo3IeOEIkTVm1Lwt-7aBlukT#objects> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁵⁹ *The Art of Video Games*, exposition, Smithsonian American Art Museum, Washington, États-Unis, 16 mars-30 septembre 2012. Lien de l'exposition sur le site *Smithsonian American Art Museum.si.edu*, <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶⁰ *MuseoGames - Une histoire à rejouer*, exposition, Musée des arts et métiers, Paris, France, 22 juin 2010-13 mars 2011. Lien de l'exposition sur le site *Musée des arts et métiers.net*, <https://www.arts-et-metiers.net/musee/museogames-une-histoire-rejouer> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶¹ *Game Story : une histoire du jeu vidéo*, exposition, Grand Palais, Paris, France, 10 novembre 2011-9 janvier 2012. Lien de l'exposition sur le site *Association MO5.org*, <https://mo5.com/fr/evenement/game-story-une-histoire-du-jeu-video/> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶² *Joue le jeu*, exposition, Gaîté lyrique, Paris, France, 21 juin-12 août 2012. Lien de l'exposition sur le site *Gaîté lyrique.net*, <https://www.gaite-lyrique.net/evenement/joue-le-jeu#:~:text=Le%20jeu%20vous%20propose%20des,architecture%20et%20l'action%20humaine>. (page consultée le 28 mars 2025).

Vidéo ou Pop Art ? au Théâtre de l'Agora¹⁶³, ou encore *Play It Yourself*¹⁶⁴ et *Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale*¹⁶⁵ au Centre Pompidou. Dans cette même dynamique, des expositions sur le jeu vidéo sont régulièrement mises en place à travers le monde.

En plus des expositions centrées directement sur le jeu vidéo, d'autres événements mettent en lumière des aspects connexes : expositions de photographies In-Game (avec, comme exemple récent, *Nature numérique* de Pascal Greco¹⁶⁶), sur la musique de jeux vidéo (*Video Games & Music*, à venir en 2026¹⁶⁷), ou encore centrées sur des détournements du médium par des artistes. Pour ce dernier cas de figure, des expositions étaient déjà organisées aux alentours de l'an 2000 : *Synreal : The Unreal Modification* en 1998, qui serait le premier événement du genre¹⁶⁸, *Craking the Maze : Game Plung-Ins and Patches as Hacker Art* en 1999¹⁶⁹, *RELOAD*,

¹⁶³ *Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ?*, exposition, Théâtre de l'Agora-Scène nationale de l'Essonne, Évry-Courcouronnes, France, 19 octobre-17 novembre 2010. Exposition visible sur le site *Gamescenes.org*, <https://www.gamescenes.org/2010/10/event-arcade-th%C3%A9%C3%A2tre-de-lagora-sc%C3%A8ne-nationale-devry-et-de-lessonne-oct-19-nov-17-2010.html> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶⁴ *Play It Yourself*, exposition et atelier, Centre Pompidou, Paris, France, 8 janvier-23 mars 2011. Lien de l'exposition sur le site *Centre Pompidou.fr*, <https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/cipKz9> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶⁵ *Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale*, exposition, Centre Pompidou-Metz, Metz, France, 10 juin 2023-15 janvier 2024. Lien de l'exposition sur le site *Centre Pompidou-Metz.fr*, <https://www.centrepompidou-metz.fr/fr/programmation/exposition/worldbuilding> (page consultée le 28 mars 2025).

¹⁶⁶ *Nature numérique*, Pascal Greco, exposition de photographies In-Game, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, Suisse, 21 mai 2025-5 juin 2025. Lien de l'exposition sur le site *Musée Suisse du Jeu.ch*, <https://museedujeu.ch/evenement/exposition-nature-numerique-photographier-le-jeu-video-par-pascal-greco/#:~:text=L'exposition%20Nature%20num%C3%A9rique%20%3A%20photographier,technologie%20et%20%C3%A0%20l'environnement>. (page consultée le 25 mai 2025).

¹⁶⁷ *Video Games & Music*, exposition, Philharmonie de Paris, Paris, France, 3 avril 2026-10 janvier 2027. Lien de l'exposition sur le site *Philharmonie de Paris.fr*, <https://philharmoniedeparis.fr/fr/activite/exposition/28822-video-games-music> (page consultée le 5 juillet 2025).

¹⁶⁸ *Synreal : The Unreal Modification*, exposition, Institut für Neue Kulturtechnologien, Vienne, Autriche et en ligne, 27-31 mai 1999. Lien de l'exposition sur *Synreal.netbase.org*, <http://synreal.netbase.org/default.htm> (page consultée le 29 mars 2025) ; JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Konrad Becker on “Synreal : The Unreal Modification” (1998), sur *Gamescenes.org*, 25 novembre 2009, <https://www.gamescenes.org/2009/11/interview-konrad-becker-about-synreal-the-unreal-modification-1998.html> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁶⁹ *Craking the Maze : Game Plung-Ins and Patches as Hacker Art*, exposition en ligne, juillet 1999 ; SCHLEINER, Anne-Marie, « Cracking the Maze Online Exhibit : Game Plug-Ins and Patches as Hacker Art », dans *SWITCH*, vol. 12, n°1, 16 juillet 1999, article 2. Disponible sur *San José State University Scholar Works.edu*,

aussi en 1999¹⁷⁰, *Connivence* à la Biennale de Lyon en 2001, pour ce qui semble être le premier exemple d'intégration artistique dans un événement de grande ampleur en France¹⁷¹, ou encore, toujours dans les premières expositions de ce genre en France, *Game Over City* en 2002¹⁷².

Enfin, même si ce cas de figure est plus rare, nous pouvons noter l'existence, en ligne ou dans des espaces physiques, de galeries artistiques dédiées aux jeux vidéo et à toutes les applications créatives qui peuvent découler de ceux-ci. Nous pouvons citer, en exemple, Babycastle à New-York¹⁷³, la galerie française en ligne GAMMA¹⁷⁴ (auparavant Pixel Life Stories¹⁷⁵), ou encore la CGA Gallery à Chicago¹⁷⁶.

<https://scholarworks.sjsu.edu/switch/vol12/iss1/2/> (page consultée le 29 mars 2025) ; JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Anne-Marie Schleiner's "Cracking the Maze" (1999) – A Decade Later », sur *Gamescenes.org*, 11 décembre 2009, <https://www.gamescenes.org/2009/12/interview-annemarie-schleiners-cracking-the-maze-1999-10-years-later.html> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷⁰ *RELOAD*, exposition, Shift E.V. Gallery, Berlin, Allemagne, septembre 1999 ; JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Martin Berghammer's RELOAD Exhibition (Shift E.V. Gallery in Berlin, 1999) », sur *Gamescenes.org*, 7 février 2010, <https://www.gamescenes.org/2010/02/interview-martin-berghammer-reload-exhibition-shift-ev-gallery-in-berlin-1999-.html> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷¹ *Connivence*, exposition, 6^e Biennale d'art contemporain de Lyon, France, 22 juin-23 septembre 2001 ; LA BIENNALE DE LYON, « Art contemporain 2001 : les intentions des commissaires », sur le site *La Biennale de Lyon.com*, 2001, <https://www.labiennaledelyon.com/archives-generale/art-contemporain-2001/les-intentions-des-commissaires> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷² *Game Over City : la ville en jeu*, exposition, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, France, 17 mai-28 juillet 2002 ; FRAC CHAMPAGNE-ARDENNE, *Game Over City : la ville en jeu*, exposition, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, France, 17 mai-28 juillet 2002, carton d'invitation. Disponible sur *Exporevue.com*, https://www.exporevue.com/cartons/fr/1027frac_champagne.html (page consultée le 29 mars 2025) ; LE MONDE, « "Game Over City" démêle virtuel et réalité par l'art vidéo », sur *Le Monde.fr* [en ligne], 10 juillet 2002, https://www.lemonde.fr/archives/article/2002/07/10/game-over-city-demele-virtuel-et-realite-par-l-art-video_284309_1819218.html (page consultée le 29 mars 2025) et RIVOIRE, Annick, « Critique : le jeu vidéo reconnu mais confondu », sur *Libération.fr* [en ligne], 27 juillet 2002, https://www.liberation.fr/culture/2002/07/27/le-jeu-video-reconnu-mais-confondu_411248/ (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷³ BABYCASTLE, galerie d'art, New-York, États-Unis et en ligne, <https://www.babycastle.com/> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷⁴ GAMMA, galerie d'art, en ligne, <https://www.galeriegamma.com/> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷⁵ PIXEL LIFE STORIES, galerie d'art, en ligne, <https://www.pixellifestoriesgallery.com/> (page consultée le 29 mars 2025).

¹⁷⁶ CGA GALLERY, galerie d'art, Chicago, États-Unis, <https://vgagallery.org/> (page consultée le 29 mars 2025).

e. Opérateurs institutionnels

L'opérateur institutionnel est le plus développé pour le jeu vidéo, conjointement avec l'opérateur spatial. Les exemples sont assez nombreux, au-delà des établissements abordés ci-dessus : le fait que des institutions réputées telles que la chaîne ARTE¹⁷⁷ ou le Centre Georges Pompidou¹⁷⁸ s'engagent dans la création de jeux à desseins culturels et artistiques, la création des BAFTA Games Awards en 2004 par la prestigieuse British Academy of Film and Television Arts¹⁷⁹, ou encore la création, en 2020, de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo et de la Cérémonie des Pégases – sorte de Césars vidéoludiques¹⁸⁰. Citons également, dans les événements renommés, le festival international IndieCade, dédié aux jeux indépendants et considéré comme l'équivalent de Sundance pour les jeux vidéo¹⁸¹, le festival international A MAZE¹⁸², lui aussi très renommé dans le milieu du jeu vidéo, ou encore, pour les arts numériques, le Ars Electronica Festival en Autriche¹⁸³, durant lequel il est possible de découvrir des œuvres numériques se rapprochant du jeu vidéo.

¹⁷⁷ ARTE, « Productions numériques ARTE : jeux vidéo », sur le site *ARTE.tv*, <https://www.arte.tv/digitalproductions/categories/jeux-video/> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁷⁸ CENTRE POMPIDOU, « Prisme 7 : le premier jeu vidéo du Centre Pompidou », sur *Centre Pompidou.fr*, <https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/ressources-educatives-en-ligne/prisme-7-le-premier-jeu-video-du-centre-pompidou> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁷⁹ BRITISH ACADEMY OF FILM AND TELEVISION ARTS, « BAFTA Games Awards », cérémonie annuelle de remise de prix pour les jeux vidéo britanniques et internationaux, sur *BAFTA.org*, <https://www.bafta.org/awards/games/> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁸⁰ ACADEMIE DES ARTS ET TECHNIQUES DU JEU VIDÉO, « La Cérémonie des Pégases », cérémonie annuelle de remise de prix pour les jeux vidéo français et internationaux, sur le site *Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo.org*, <https://academiejeuvideo.org/presentation-de-la-ceremonie> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁸¹ INDIECADE, festival international annuel des jeux indépendants, <https://www.indiecade.com/> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁸² A MAZE, festival international annuel pour les jeux indépendants et les arthouse games, Berlin, <https://2025.amaze-berlin.de/> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁸³ ARS ELECTONICA, festival international annuel des arts numériques, Linz, Autriche, <https://ars.electronica.art/news/en/> (page consultée le 30 mars 2025).

f. Opérateurs marchands

Ce point dessert l'artification du jeu vidéo. Du fait de leur appartenance aux industries culturelles et de leur reproductibilité à grande échelle, les jeux ne sont jamais réellement parvenus à pénétrer le marché de l'art, qui tend à privilégier des œuvres rares, uniques, matérielles et autographiques¹⁸⁴. En revanche, les jeux et consoles rétro, éditions limitées et autres produits rares peuvent se revendre à prix d'or. Cet engouement s'explique par le fait que ces pièces sont considérées, dans le secteur, comme des objets de collection dotés d'une valeur historique. Par exemple, le prototype de la « Nintendo Playstation », concept des plus atypiques dans l'histoire du médium, avait été adjugé aux enchères pour la somme de 300 000 dollars¹⁸⁵. Ce type d'intérêt, comme pour les expositions de jeux vidéo, permet d'accroître indirectement le capital symbolique du médium vidéoludique.

g. Opérateurs éditoriaux

Il existe des collections et maisons d'éditions spécialisées sur le jeu vidéo, certaines relevant même d'instances universitaires¹⁸⁶. Citons l'exemple de la maison d'éditions française Third Éditions, spécialisée dans la Pop Culture à destination du grand public et qui possède une collection sur le thème du gaming¹⁸⁷. La collection *Playful Thinking* du Massachusetts Institute of Technology (MIT)¹⁸⁸ constitue quant à elle une référence dans le domaine académique.

Pour des livres dédiés spécifiquement au jeu vidéo en tant que forme d'art, ou aux liens entre les arts et les jeux vidéo, là encore, de nombreux exemples peuvent être trouvés : *Work of*

¹⁸⁴ HEINICH, N., *Le paradigme de l'art contemporain*, Op. cit., p. 128-129 et 153-158 et HEINICH, N. et SHAPIRO, R., *De l'artification*, Op. cit., p. 293-294. Voir également le point sur les obstacles à l'artification du jeu vidéo, p.

¹⁸⁵ BBC, « Nintendo Playstation : Ultra-rare prototype sells for £230,000 », sur *BBC.com* [en ligne], 6 mars 2020, <https://www.bbc.com/news/technology-51628836> (page consultée le 30 mars 2025).

¹⁸⁶ Voir également les opérateurs discursifs, *Infra*, p. 59-61.

¹⁸⁷ THIRD ÉDITIONS, « Collection Jeux vidéo », sur le site *Third Éditions.com*, <https://www.thirdeditions.com/collections/jeux-video> (page consultée le 2 avril 2025).

¹⁸⁸ MIT PRESS, « Playful Thinking Collection », sur le site *MIT Press.mit.edu*, https://mitpress.mit.edu/series/playful-thinking/?page_number=1 (page consultée le 2 avril 2025).

Games : On the Aesthetics of Games and Art de John Sharp, déjà présenté en amont¹⁸⁹, *GameScenes : Art in the Age of Videogames* de Matteo Bittanti et Domenico Quaranta¹⁹⁰, l'ouvrage collectif dirigé par Pascal Krajewski *La création artistique dans le jeu vidéo*¹⁹¹, le livre *Video Games as Art : A Communication-Oriented Perspective on the Relationship Between Gaming and the Arts*¹⁹², ou encore, pour un ouvrage plus orienté grand et jeune public, *Art et Jeux vidéo* de Jean Zeid¹⁹³.

De manière plus large, des ouvrages reliés à des disciplines spécifiques peuvent être mentionnés. C'est le cas, par exemple, des livres tels que *La musique dans Zelda : les clefs d'une épopée hylienne* de Fanny Rebillard¹⁹⁴, celui-ci appartenant au domaine de la ludomusicologie, ou *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels* de Fanny Barnabé¹⁹⁵, centré sur la manière dont la narration se construit au sein du médium vidéoludique.

Enfin, en plus des livres, quelques revues et sites internet ont inséré la thématique « jeux vidéo et arts » dans leur ligne éditoriale, voire en ont fait leur sujet principal. C'est le cas du site *GameScenes.org*¹⁹⁶ de Matteo Bittanti, du magazine *A Profound Waste of Time*¹⁹⁷, ou encore du *Video Game Art Reader*¹⁹⁸.

¹⁸⁹ SHARP, J., *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Op. cit.

¹⁹⁰ BITTANTI, Matteo et QUARANTA, Domenico, *GameScenes : Art in the Age of Videogames*, Milan, Johan & Levi Editore, 2006.

¹⁹¹ KRAJEWSKI, Pascal (dir.), *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2021, coll. Esthétiques.

¹⁹² BOSMAN, Frank G. et VAN WIERINGEN, Archibald L.H.M., *Video Games as Art : A Communication-Oriented Perspective on the Relationship Between Gaming and the Arts*, Op. cit.

¹⁹³ ZEID, Jean, *Art et Jeux vidéo*, Paris, Éditions Palette..., 2018, coll. Références.

¹⁹⁴ REBILLARD, Fanny, *La musique dans Zelda : les clefs d'une épopée hylienne*, Toulouse, Third Éditions, 2021.

¹⁹⁵ BARNABÉ, Fanny, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2018, coll. Culture contemporaine. Disponible sur *Open Edition Books.org*, <https://books.openedition.org/pulg/2613> (page consultée le 2 avril 2025).

¹⁹⁶ *GameScenes.org*, <https://www.gamescenes.org/> (page consultée le 2 avril 2025).

¹⁹⁷ *A Profound Waste of Time Magazine*, <https://apwot.com/> (page consultée le 2 avril 2025).

¹⁹⁸ *Video Game Art Reader*, <https://vgagallery.org/vga-reader> (page consultée le 2 avril 2025).

h. Opérateurs sémiotiques

Si la présence d'une signature d'auteur sur la boîte ou l'écran-titre d'un jeu est beaucoup moins fréquente que celles apposées aux peintures, sculptures et autres œuvres d'art, plusieurs créateurs de jeux vidéo ont néanmoins réussi à se distinguer et à être reconnus comme auteurs dans leur milieu, ce grâce à la touche personnelle et singulière qu'ils insufflent à leurs créations¹⁹⁹. Nous pouvons citer, parmi les plus connus, le Japonais Fumito Ueda²⁰⁰, le Chinois Jenova Chen²⁰¹, ainsi que l'Américain Lucas Pope²⁰².

Il est à noter que, en plus des profils individuels qui peuvent se démarquer, certains studios sont connus pour posséder un style particulier, qu'ils perpétuent au fil de leurs créations. Dans ce cas de figure, ce n'est pas le nom d'un créateur ou d'une créatrice qui se distingue, mais celui du studio, qui accède alors à un statut pouvant être rapproché de celui d'un collectif artistique. Citons Nomada Studio²⁰³, basé à Barcelone, le studio américain Giant Sparrow²⁰⁴, ou encore, dans le registre des jeux triple A, le développeur et éditeur Rockstar Games²⁰⁵.

Cependant, la question de l'auctorialité dans le domaine du jeu vidéo reste complexe. Bien que certains créateurs et certaines créatrices aient réussi à se démarquer et à acquérir une réputation d'auteur, le fait que les jeux soient souvent le fruit d'un travail collaboratif de grande ampleur²⁰⁶ joue en leur défaveur pour accéder à un statut artistique. Le processus d'artification est bien plus facile à mettre en place pour des créations réalisées par un seul individu, ou un groupe réduit d'individus²⁰⁷. Mais cette manière de créer va à l'encontre de beaucoup de projets de développement de jeux vidéo, qui requièrent une dizaine de travailleurs par projet, voire,

¹⁹⁹ AARSETH, Espen, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », dans KRAJEWSKI, P. (dir.), *Op. cit.*, p. 38-40.

²⁰⁰ Fumito UEDA, site internet, <http://www.fumi.to/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰¹ Jenova CHEN [Xinghan CHEN], site internet, <https://jenovachen.info/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰² Lucas POPE, site internet, <https://dukope.com/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰³ NOMADA STUDIO, <https://nomada.studio/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰⁴ GIANT SPARROW, <https://www.giantsparrow.com/games/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰⁵ ROCKSTAR GAMES, site internet, <https://www.rockstargames.com/fr/> (page consultée le 2 avril 2025).

²⁰⁶ Pour se rendre compte de la diversité des profils nécessaires à la création d'un jeu, voir par exemple SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO (SNJV), *Référentiel des métiers du jeu vidéo*, France, 2024, 4^e édition. Disponible sur le site du SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO (SNJV), <http://snjv.org/publications/> (page consultée le 3 avril 2025).

²⁰⁷ HEINICH, N., *Op. cit.*, p. 293-294.

pour les plus gros studios et les travaux les plus ambitieux, des centaines de personnes²⁰⁸. De plus, beaucoup de jeux vidéo étant prioritairement les produits d'une industrie culturelle, destinés à engendrer des profits, les contraintes économiques laissent souvent peu de place au développement d'une vision artistique singulière : l'important n'est pas de créer de l'art, mais d'être certain que le produit se vendra²⁰⁹. Néanmoins, même s'il reste difficile pour un créateur ou une créatrice de jeu vidéo d'être reconnu en tant qu'artiste, l'évolution de l'Industrie vidéoludique et la plus grande reconnaissance culturelle du médium ont favorisé, depuis les années 2000, l'émergence de profils reconnus comme des auteurs pour le domaine du jeu vidéo. En somme, l'évolution de cet opérateur, bien que complexe, semble positive²¹⁰.

i. Opérateurs organisationnels

Sauf dans le cas des hommes et femmes « orchestre » qui travaillent sur leurs jeux entièrement en solitaire, le jeu vidéo est le fruit d'un travail collaboratif. La distinction est alors effectuée entre des tâches plus artistiques (concept art, composition musicale, écriture du scénario, etc.), celles reliées à des travaux technologiques (codage, programmation, etc.), et les tâches d'édition et de support (responsable des réseaux, du marketing, analyse de données, etc.)²¹¹. Ces distinctions sont particulièrement marquées dans les studios de grande ampleur. Cependant, elles tendent à s'effacer dans le cas des équipes plus restreintes, ou chez les développeurs qui créent leurs jeux seuls.

²⁰⁸ Voir plus. À titre indicatif : dans une interview pour le magazine *MCV/Developp*, Andy Sample, directeur de Rockstar North, l'une des succursales du studio AAA Rockstar, et Leslie Benzies, par le passé président du même studio, ont déclaré qu'ils supervisaient une équipe de 360 personnes et que, en tout, plus de 1000 personnes avaient travaillé sur le jeu *Grand Theft Auto V*. MCV STAFF, « Inside Rockstar North – Part 2 : The Studio », sur *MCV/Developp.com*, 4 octobre 2013, <https://mcvuk.com/development-news/inside-rockstar-north-part-2-the-studio/> (page consultée le 3 avril 2025).

²⁰⁹ AARSETH, E., *Op. cit.*, dans KRAJEWSKI, P. (dir.), *Op. cit.*, p. 29-30 et 38.

²¹⁰ AARSETH, E., *Ibid.*, p. 38-40.

²¹¹ SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO (SNJV), *Référentiel des métiers du jeu vidéo*, *Op. cit.*

j. Opérateurs hiérarchiques

Tout comme pour les opérateurs organisationnels, des distinctions apparaissent entre les différents types de tâches, ainsi qu'entre les personnes²¹². Ce point est à relier aux opérateurs sémiotiques et aux distinctions entre les différents auteurs : des développeurs et artistes aux noms et styles reconnus tels que Fumito Ueda ou Jason Rohrer disposent d'un capital symbolique plus grand que les « petites mains » inconnues des grands studios qui travaillent à la chaîne, par exemple, sur les détails des décors de jeux.

k. Opérateurs médiatiques

Nombreux sont les médias qui s'intéressent aux jeux vidéo de manière générale et en tant qu'objet culturel et artistique. Concernant les magazines dédiés aux arts, ceux-ci se sont également penchés à différentes reprises sur les liens entre arts et jeux vidéo. Nous pouvons citer comme exemples, du côté anglophone, « The Rise of Video Games Art » publié dans le webzine *Widewalls*²¹³, « What does it mean to regard video games as works of arts ? » paru dans *Apollo*²¹⁴, ou encore, côté francophone, la série « Une brève histoire des relations entre l'art et les jeux vidéo » sur *Fisheye Immersive*²¹⁵. Toujours en français, notons que des magazines aussi connus que *Beaux Arts Magazine* et *Connaissances des Arts* se sont également intéressés au médium vidéoludique (avec, par exemple, les articles « 7 jeux vidéo où l'art est aux manettes »²¹⁶ et « Super Mario au musée : quand le jeu vidéo repousse les frontières de

²¹² *Op. cit.*

²¹³ MEVORA, Vera, « The Rise of Video Game Art », sur *Widewalls.ch*, 30 avril 2017, <https://www.stage.widewalls.ch/magazine/video-game-art> (page consultée le 3 avril 2025).

²¹⁴ WILES, Will, « What does it mean to regard video games as works of arts ? », dans *Apollo Magazine.com* [en ligne], 6 mai 2020, <https://apollo-magazine.com/computer-games-art-realism/> (page consultée le 3 avril 2025).

²¹⁵ TEROUINARD, Zoé, « Une brève histoire des relations entre l'art et les jeux vidéo (1/6) : l'Amiga 500, un micro-ordinateur pensé pour les artistes », sur *Fisheye Immersive.com*, 22 août 2024, <https://fisheyeimmersive.com/article/une-breve-histoire-des-relations-entre-lart-et-les-jeux-video-1-6-lamiga-500-un-micro-ordinateur-pense-pour-les-artistes/> (page consultée le 3 avril 2025).

²¹⁶ VANONI, Louise, « 7 jeux vidéo où l'art est aux manettes », dans *Beaux Arts Magazine* [en ligne], 24 mai 2018, <https://www.beauxarts.com/lifestyle/7-jeux-video-ou-lart-est-aux-manettes/> (page consultée le 3 avril 2025).

l'art »²¹⁷). Citons également, dans la lignée des critiques cinématographiques ou littéraires, les critiques Jeux Vidéo rédigées par le journaliste Marius Chapuis pour la section Culture du journal *Libération*²¹⁸, ou encore les émissions d'Arte dédiées à l'analyse culturelle et artistique des jeux vidéo (*Jour de Play*²¹⁹ et *Art of Gaming*²²⁰).

I. Opérateurs corporels

Pour le jeu vidéo, cet opérateur peut être appréhendé selon plusieurs angles. Un premier angle concerne l'interface. Dans le cas des jeux d'artistes, il n'est pas rare qu'une installation interactive soit construite autour des jeux plutôt que d'être expérimentée « simplement » sur une console ou un ordinateur. Les parties sont alors transcendées par la manière dont ces installations amènent les joueurs à solliciter leur corps ou à être installés dans l'espace. En effet, l'expérience vécue diffère de celle ressentie via l'utilisation des hardwares habituels du jeu vidéo (manettes, clavier).

²¹⁷ ARVERS, Isabelle, « Super Mario au musée : quand le jeu vidéo repousse les frontières de l'art », dans *Connaissances des Arts* [en ligne], 30 juin 2023, <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/metz/super-mario-au-musee-quand-le-jeu-video-repousse-les-frontieres-de-lart-11183590/> (page consultée le 3 avril 2025).

²¹⁸ Voici un article pour l'exemple : CHAPUIS, Marius, « Jeu vidéo : “Mouthwashing”, vaisseau spécial, génial et glaçant », sur *Libération.fr* [en ligne], 18 janvier 2025, https://www.liberation.fr/culture/jeu-video-mouthwashing-vaisseau-special-20250118_HZE4AV3ZIJDKVIYKKAH2Y2DUTY/ (page consultée le 3 avril 2025).

²¹⁹ ARTE, *Jour de Play*, émission, playlist disponible sur la chaîne Youtube d'ARTE, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLCwXWOyIR22uOW53cRNDsrMmdrCijarZx> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁰ ARTE, *Art of Gaming*, émission, playlist disponible sur le site *Arte.tv*, <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014296/art-of-gaming/> (page consultée le 3 avril 2025).

Nous pouvons citer le travail de l'artiste et chercheur français Rémi Sohier et du collectif Alineaire (*Coin-Coin contre Minou*²²¹), le [*giantJoystick*] de l'américaine Mary Flanagan²²², ou encore *Desert Rain* du collectif anglais Blast Theory²²³.

Un prolongement de cette première catégorie peut être trouvée dans les œuvres vidéoludique en réalité mixte* ou augmentée*. Dans ce cas, le jeu ne s'expérimente pas via une installation fixe, mais peut se dérouler au sein d'un environnement plus étendu. La relation à l'espace et au corps est donc très différente de celle ressentie avec une manette ou un clavier. C'est le cas de l'œuvre *Can You See Me Now ?* du collectif Blast Theory, qui s'expérimente simultanément sur un ordinateur et au cœur d'une ville réelle, suivant les rôles assignés aux joueurs et joueuses des différentes « équipes »²²⁴.

Il est également possible de rattacher l'opérateur corporel à la pratique des performances artistiques organisées au sein des jeux en ligne. Ici, il n'est pas question de la corporalité physique en tant que telle, mais plutôt d'une utilisation du corps virtuel de l'avatar selon des gestes et mouvements non voulus par le jeu initialement. C'est notamment le cas de *dead-in-iraq* de Joseph DeLappe²²⁵ et de *Velvet-Strike* d'Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon²²⁶, toutes deux des performances pacifistes mises en place dans des jeux FPS*.

Enfin, certaines œuvres placent les expérimentateurs dans des situations où des conséquences réelles, notamment physiques, peuvent se produire. C'est le cas des œuvres

²²¹ ALINEAIRE, *Coin-Coin contre Minou*, 2014, installation interactive et collaborative. Visible sur le site de SOHIER, Rémy, <https://www.remysohier.com/alineaire/> (page consultée le 3 avril 2025).

²²² FLANAGAN, Mary, [*giantJoystick*], 2006, installation interactive (bois, acier, peinture, jeux vidéo Atari, projecteur, équipements électroniques) et collaborative, 3x3m. Visible sur le site de FLANAGAN, Mary, <https://maryflanagan.com/giantjoystick/> (page consultée le 3 avril 2025).

²²³ BLAST THEORY et MIXED REALITY LAB DE L'UNIVERSITÉ DE NOTTINGHAM, *Desert Rain*, 1999, installation interactive et collaborative, jeu de guerre en réalité mixte. Visible sur le site de BLAST THEORY, <https://www.blasttheory.co.uk/projects/desert-rain/> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁴ BLAST THEORY et MIXED REALITY LAB DE L'UNIVERSITÉ DE NOTTINGHAM, *Can You See Me Now*, 2003, œuvre en réalité mixte et collaborative, jeu de poursuite en ligne et dans un environnement réel. Visible sur le site de BLAST THEORY, <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁵ DELAPPE, Joseph, *dead-in-iraq*, performance mémorielle organisée dans le jeu vidéo *America's Army*, 2006-2011. Œuvre visible sur le site internet de DeLappe, Joseph, <https://www.delappe.net/dead-in-iraq> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁶ *Supra*, p. 40.

Tekken Torture Tournament d'Eddo Stern²²⁷ et *PainStation* du duo allemand //////////////fur////²²⁸, qui blessent les joueurs perdants, ou encore, cette fois dans un registre animalier, du *Go Fish* de John Klima²²⁹, où la perte de la partie entraîne la mort d'un poisson.

m. Opérateurs discursifs

Concernant les discours scientifiques sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel, nous pouvons citer l'existence de l'association internationale DiGRA (Digital Games Research Association)²³⁰. Étant donné son importance de premier plan, l'association regroupe la grande majorité des scientifiques travaillant dans le domaine des sciences du jeu. Elle dispose d'une revue, organise annuellement des colloques, et se divise en chapitres nationaux. D'autres initiatives existent : revues (*Sciences du jeu*²³¹, *Game Studies*²³², *ROMchip : a journal of game histories*²³³), colloques et autres rassemblements scientifiques (*Replaying Japan*²³⁴, le Symposium annuel de l'Histoire des Jeux vidéo²³⁵), ou encore laboratoires d'études

²²⁷ STERN, Eddo, *Tekken Torture Tournament*, 2001, installation interactive et performance via le jeu vidéo *Tekken* 3. Œuvre visible sur le site internet de STERN, Eddo, <https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁸ //////////////FUR//// (MORAWÉ, Volker et REIFF, Tilman), *PainStation*, 2001, installation interactive. Visible sur le site de //////////////FUR////, <https://www.fursr.com/projects/painstation> (page consultée le 3 avril 2025).

²²⁹ KLIMA, John, *Go Fish*, 2001, installation interactive et poissons vivants. Œuvre visible sur le site de KLIMA, John, <https://www.cityarts.com/lmno/postmasters.html> (page consultée le 3 avril 2025).

²³⁰ DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DiGRA), site internet, <https://digra.org/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³¹ *Sciences du jeu*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://journals.openedition.org/sdj/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³² *Game Studies*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://gamestudies.org/2501> (page consultée le 7 avril 2025).

²³³ *ROMchip : a journal of game histories*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://romchip.org/index.php/romchip-journal> (page consultée le 7 avril 2025).

²³⁴ REPLAYING JAPAN, conférence scientifique annuelle sur les jeux vidéo japonais, <https://replaying.jp/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³⁵ SYMPOSIUM ANNUEL DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO, <https://www.sahj.ca/fr/> (page consultée le 7 avril 2025).

(Ritsumeikan Center for Game Studies²³⁶, MIT Game Lab²³⁷, LUDOV²³⁸, l'UNIL GameLab²³⁹, Homo Ludens²⁴⁰, l'Expressive Game Lab²⁴¹).

Concernant plus précisément les discours sur les arts et les jeux, plusieurs initiatives peuvent être relevées. Du côté scientifique, la première connue à ce jour à avoir travaillé sur ces questions est la professeure Tiffany Holmes avec, en 2002, son acte de colloque « Art Games and Breakout : New Media Meets the American Arcade »²⁴². Mais depuis, bien d'autres ont également travaillé sur ces sujets : John Sharp²⁴³, Isabelle Arvers²⁴⁴, Sébastien Genvo²⁴⁵, Matteo Bittanti²⁴⁶, Claire Siegel²⁴⁷, Margherita Balzerani²⁴⁸, Martin Picard²⁴⁹, etc. Précisons que certains spécialistes peuvent travailler sur ces questions sans être scientifiques « de métier » et en évoluant hors du domaine académique. Ils sont néanmoins reconnus pour la qualité de

²³⁶ RITSUMEIKAN CENTER FOR GAME STUDIES, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Ritsumeikan, Kyoto, Japon, <https://www.rcgs.jp/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³⁷ MIT GAME LAB, laboratoire universitaire d'études du jeu, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge, États-Unis, <https://gamelab.mit.edu/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³⁸ LUDOV, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Montréal, Montréal, Canada, <https://www.ludov.ca/en/> (page consultée le 7 avril 2025).

²³⁹ GAMELAB LAUSANNE, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Lausanne, Lausanne, Suisse, <https://gamelab-lausanne.ch/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴⁰ HOMO LUDENS, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada, <https://homoludens.ca/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴¹ EXPRESSIVE GAME LAB, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Lorraine, Metz, France, <https://www.expressivgame.com/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴² *Supra*, p. 27-28.

²⁴³ SHARP, John, site internet, <http://www.heyimjohn.com/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴⁴ ARVERS, Isabelle, site internet, <https://www.isabellearvers.com/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴⁵ GENVO, Sébastien, profil sur le site internet de l'Expressive Game Lab, <https://www.expressivgame.com/membres/sebastien-genvo/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁴⁶ BITTANTI, Matteo, site internet, <https://www.mattscape.com/> (page consultée le 7 avril 2025). Matteo Bittanti dirige également le site *GameScenes.org*, que nous avons déjà présenté. Voir p. 36.

²⁴⁷ SIEGEL, Claire, site internet, <https://claire-siegel.weebly.com/> (page consultée le 30 novembre 2025).

²⁴⁸ BALZERANI, Margherita, site internet, <https://margheritalbalzerani.blogspot.com/> (page consultée le 30 novembre 2025).

²⁴⁹ PICARD, Martin, informations disponibles sur *Kinephanos.ca*, <https://kinephanos.ca/Bio.html> (page consultée le 30 novembre 2025).

leurs différents travaux ou projets. Dans ce cas de figure, nous pouvons par exemple citer Marine Macq²⁵⁰ et Jean Zeid²⁵¹.

Concernant les colloques et autres rassemblements scientifiques, certains sont spécifiquement dédiés à ces sujets, d'autres les abordent indirectement. Nous pouvons citer le *Art History of Games Conference* en 2010²⁵², le colloque international *Art Game et Game Art* en 2013²⁵³, ou encore *Le jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des Arts et des Médias* en 2019²⁵⁴. Encore très récemment, un événement a été organisé sur le sujet : *Leveling Up : quand le jeu vidéo devient un art ?* en mai 2025²⁵⁵.

n. Opérateurs perceptifs et émotionnels

Les jeux vidéo peuvent-ils déclencher des émotions et sentiments autres que ceux qui lui sont couramment (plus ou moins négativement) attribués, à savoir l'amusement, la colère, la frustration ou encore l'agitation ? Peuvent-ils émouvoir et surprendre sentimentalement les joueurs ? Ces réactions, bien entendu, varient d'une personne à l'autre. Néanmoins, Bernard Perron, en 2005 déjà, répondait par l'affirmative et distinguait trois types d'émotions pouvant naître chez les expérimentateurs des jeux : les émotions fictionnelles (créées par le scénario, l'empathie des joueurs envers les personnages), les émotions artistiques (le plaisir esthétique

²⁵⁰ Marine Macq dirige la galerie d'art en ligne GAMMA, que nous avons déjà présentée. *Supra*, p. 50.

²⁵¹ ZEID, Jean, profil LinkedIn, <https://fr.linkedin.com/in/jeanzeid> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁵² *The Art History of Games Conference*, colloque scientifique, 4-6 février 2010, Savannah College of Art and Design et Georgia Institute of Technology, Atlanta, États-Unis. Informations disponibles sur *GameScenes.org*, <https://www.gamescenes.org/2010/01/event-the-art-history-of-games-conference-feb-46-2010-1.html> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁵³ *Art Game et Game Art*, colloque scientifique, 22 novembre 2013, hôtel Crown Plaza, Montpellier, France, <https://artgame-gameart.sciencesconf.org/programab0d.html?forward-action=index&forward-controller=program&lang=fr> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁵⁴ *Le jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des Arts et des Médias*, colloque scientifique, 22-23 mars 2019, École Émile Cohl, Lyon, France. Informations disponibles sur le site du CENTRE DE RECHERCHE ET D'HISTOIRE INTER-MÉDIAS (CRHI), <https://le-crhi.fr/presentation-colloque-jeu-video/> (page consultée le 7 avril 2025).

²⁵⁵ *Leveling Up : quand le jeu vidéo devient un art ?*, colloque scientifique, 13-14 mai 2025, École normale supérieure-PSL et École nationale des chartes, Paris, France. Informations disponibles sur le site de L'OBSERVATOIRE DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES, <https://odhn.ens.psl.eu/evenements/leveling-quand-le-jeu-video-devient-un-art> (page consultée le 7 avril 2025).

pour les environnements, les cadrages, les procédés stylistiques employés) et les émotions vidéoludiques (par exemple, si les joueurs se sentent confiants concernant leurs capacités à effectuer une tâche dans le jeu, ou au contraire inquiets s'ils doutent de leurs capacités)²⁵⁶. Il conclut que si le jeu vidéo souhaite devenir le plus grand des médiums narratifs, « on doit alors aspirer à y vivre tous les types d'émotions possibles »²⁵⁷. Le chercheur suggère en effet que, au fil du temps, afin que les jeux vidéo gagnent en maturité et en reconnaissance artistique, les créateurs ne doivent pas hésiter à explorer des émotions plus complexes et subtiles (empathie, tristesse, dégoût, etc.) que celles communément convoquées lors des sessions de jeux (amusement, frustration et colère, peur dans les jeux d'horreur, etc.)²⁵⁸. Des années plus tard, Sébastien Genvo répond lui aussi par l'affirmative, soulignant d'ailleurs que l'émergence de la scène indépendante²⁵⁹, avec son apparition de nouveaux types de distribution et de jeux, a permis une diversification des thèmes et des émotions dans le médium vidéoludique²⁶⁰. Il livre l'exemple des jeux vidéo expressifs, concept qu'il a développé au début des années 2010 en travail de recherche-crédation. Ces jeux « proposent de se mettre à la place d'autrui pour explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en permettant au joueur de faire l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. L'intention était aussi de transmettre par ce genre de jeu des émotions sous-représentées dans les jeux vidéo (entre autres la tristesse ou l'empathie) »²⁶¹.

En plus des considérations théoriques, parcourir les sections commentaires des sites ou plateformes de jeu vidéo permet de s'apercevoir que des joueurs peuvent s'être sentis émotionnellement touchés ou impressionnés par un titre. Ainsi, voici pour illustration deux extraits de commentaires trouvés sur la plateforme Steam :

1. « [...] Le gros point fort du jeu vient principalement de sa narration et de sa façon subtile et délicate d'évoquer des sujets difficiles. Sans que l'on s'en rende compte au début, on s'imprègne

²⁵⁶ PERRON, Bernard, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO, Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approche de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, coll. Communication et Civilisation, p. 351-363. Article disponible sur *Academia.edu*, https://www.academia.edu/2989148/Jeu_vid%C3%A9o_et_%C3%A9motions (page consultée le 9 avril 2025).

²⁵⁷ *Op. cit.*, p. 364.

²⁵⁸ *Ibid.*, p. 347-351 et 363-364.

²⁵⁹ *Supra*, p. 27-28 et 33-36.

²⁶⁰ GENVO, Sébastien, « Penser le jeu vidéo comme forme d'expression », dans GENVO, Sébastien et PHILIPPETTE, Thibault, *Introduction aux théories des jeux vidéo*, *Op. cit.*, p. 151-153.

²⁶¹ *Ibid.*, p. 160.

des personnages et de leurs mésaventures. Lorsque l'on joue dans les contes, on se demande si l'on a vraiment envie d'aller jusqu'au bout de nos actions. Pourtant, inéluctablement, on avance et parfois on se laisse toucher émotionnellement plus que de raison. Il est très difficile de ne pas être touché devant tant de justesse dans la description des sentiments qu'ils soient joyeux ou tristes [...] »²⁶².

2. « [...] Braid c'est la définition d'un mot, un tableau, un orchestre, une énigme, l'une de ses mille et une utilisations qui peuvent, lorsque le narrateur travaille tout ce qu'il y a autour, découler sur de belles histoires. Dès les premières secondes on comprend qu'on va se régaler les yeux, les oreilles et l'âme [...] L'objet jeu, lui, est un monument du game design [...] Et pour enrober le tout : de l'art. Le délicat de son esthétisme et la beauté de ses compositions musicales finissent d'ancrer Braid dans le royaume de la maestria [...] »²⁶³.

En plus de l'impact émotionnel produit sur le public, les créateurs peuvent transmettre leurs expériences à travers leurs titres et, par là, les utiliser comme une forme de catharsis. Nous pouvons citer le cas des titres tels que *That Dragon, Cancer*, inspiré par l'histoire personnelle de l'un des développeurs qui perdit son fils à la suite d'un cancer²⁶⁴, ou *Lie in My Heart*²⁶⁵ de Sébastien Genvo, développé dans le cadre de ses recherches sur les jeux vidéo expressif, et dont le thème porte sur le suicide d'une proche.

Nous en avons désormais terminé avec les différents opérateurs de l'artification, et avons observé comment ceux-ci s'appliquent au cas du jeu vidéo. Comme nous avons pu le constater, le médium dispose de nombreux opérateurs qui lui sont favorables. Nous pouvons noter le fait que, depuis les années 2000, le jeu vidéo a sensiblement gagné en légitimité culturelle, laquelle contribue, de manière plus ou moins directe, au développement de son artification.

²⁶² LOUTRE PERFIDE (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *What Remains of Edith Finch*, 27 avril 2017. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, https://steamcommunity.com/id/Loutre_Perfide/recommended/501300/ (page consultée le 9 avril 2025).

²⁶³ EVATHCEBOR (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *Braid*, 20 octobre 2015. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198033995360/recommended/26800/> (page consultée le 9 avril 2025).

²⁶⁴ *Supra*, p. 37.

²⁶⁵ *Lie in My Heart*, Sébastien Genvo et Expressive Gamestudio (dév.), Cogaming Rising (éd.), 2019, Microsoft Windows et MacOS, https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french (page consultée le 9 avril 2025).

Cependant, malgré tous ces facteurs positifs, le médium vidéoludique peine à être universellement reconnu comme une forme d'art. Cette constatation soulève d'autres interrogations : pourquoi le jeu vidéo n'est-il toujours pas reconnu comme un art à part entière ? Quels sont les éléments qui viennent entraver le processus d'artification, et par là amoindrir les effets des opérateurs favorables ?

3. Les obstacles à l'artification du jeu vidéo

Récapitulons les obstacles possibles énoncés par N. Heinich et R. Shapiro²⁶⁶ : le caractère utilitaire d'une activité, la présence d'une part de machinisme lors de la création, les contraintes et difficultés techniques qui viennent obscurcir la partie esthétique des activités, la division du travail lorsque la distribution des tâches en plusieurs postes ne permet pas d'identifier un moment artistique ou un auteur particulier, le poids de la tradition et des rapports aux maîtres, l'infériorité sociale des producteurs et des amateurs, notamment pour le cas des pratiques considérées comme destinées à un jeune public, la dépendance envers un client, l'amateurisme et le caractère éphémère des activités ou productions.

En parcourant cette liste d'obstacles, il n'est pas difficile de discerner ce qui porte préjudice au jeu vidéo : le problème du médium, c'est qu'il coche pratiquement toutes les cases. Ainsi, en les reprenant dans l'ordre énoncé²⁶⁷, nous pouvons relever :

a. La présence d'une part de machinisme

Dans le cas du jeu vidéo, nous pouvons remplacer le machinisme par la grande présence de la technologie, qui atténue la démarche esthétique, en comparaison avec des œuvres autographiques, physiques et réalisées dans des matériaux considérés comme plus nobles²⁶⁸.

²⁶⁶ Pour l'ensemble des obstacles à l'artification et, à l'inverse, pour ses conditions de réussite : HEINICH, N., *Op. cit.*, p. 293-294.

²⁶⁷ Nous ne ferons ici qu'aborder brièvement les obstacles possibles, mais ce point seul mériterait sans doute une étude approfondie.

²⁶⁸ HEINICH, N., *Le paradigme de l'art contemporain*, *Op. cit.*, p. 128-129 et 153-158.

b. La division du travail

Concernant la division du travail, il n'est pas toujours possible d'identifier un auteur en particulier, surtout dans le cas des grands studios de développement dont les équipes comptent des centaines ou des milliers de salariés²⁶⁹.

c. Les contraintes et difficultés techniques

Leur présence est à mettre en relation avec la part de machinisme.

d. Le poids de la tradition

Le poids de la tradition par rapport aux « maîtres », même s'il est plus discret pour le jeu vidéo que pour d'autres arts, est néanmoins présent. Il existe, dans le milieu vidéoludique, des règles de Game Design pour créer un jeu considéré comme correct, et la communauté des joueurs est elle-même habituée à des éléments caractéristiques qui se retrouvent dans la plupart des jeux commercialisés. De ce fait, les créateurs qui sortent de ce schéma dans un but d'expérimentation ne reçoivent pas toujours des retours positifs²⁷⁰.

²⁶⁹ *Supra*, p. 54-55.

²⁷⁰ Par exemple, à la sortie commerciale de *Dear Esther* en 2012, qui est considérée comme l'expérience qui lancera plus tard le genre des « Walking Simulators », le titre et le genre ne reçurent pas que de retours positifs car ils s'éloignaient fortement des jeux vidéo auxquels étaient habitués la plupart des membres de la communauté gaming. À ce propos, voir notamment DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime, « Amour et haine de la marche : évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », dans *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*. Numéro spécial : *Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques*, mai 2019, p. 138-155. Disponible sur *Kinephanos.ca*, <https://www.kinephanos.ca/ojs/index.php/revue/article/view/121> (page consultée le 10 avril 2025) ; *Dear Esther*, Robert Briscoe et The Chinese Room (dév.), The Chinese Room, Curve Digital et Secret Mode (éd.), 2012, Microsoft Windows, Mac OS X, Playstation 4, Xbox One, iOS, https://store.steampowered.com/app/203810/Dear_Esther/ (page consultée le 10 avril 2025).

e. L'infériorité sociale

Le jeu vidéo souffre également d'une image que nous pourrions qualifier de socialement inférieure comparée à celle d'autres pratiques²⁷¹. Ce problème de réputation peut s'expliquer par le fait qu'une part du grand public le considère exclusivement comme un simple divertissement pour les enfants et les adolescents²⁷². De plus, cette étiquette de distraction juvénile peut venir renforcer, dans la vision collective, l'idée que le jeu vidéo ne peut appartenir au domaine culturel, auquel il serait diamétralement opposé.

f. La dépendance financière

La dépendance financière envers un client est un autre obstacle. Les studios se retrouvent parfois dans l'obligation de réaliser des jeux « sur commande » afin d'assurer des rentrées financières. Dans ce cas, l'aspect auctorial est généralement relégué au second plan par rapport aux conditions imposées par le client. De même, en travaillant sur des projets extérieurs, les créateurs peuvent rapidement se retrouver dans un cercle vicieux : ils acceptent des œuvres de commande pour gagner de l'argent, dans le but d'investir cet argent dans leurs propres titres. Mais en travaillant sur ces projets extérieurs, ils n'ont ensuite plus le temps de se consacrer à des travaux plus personnels puisque toute leur énergie se retrouve phagocytée par ces œuvres de commande.

²⁷¹ Pour cette question des jeux vidéo considérés comme une pratique discréditable, et sur la manière dont les joueurs tentent de défendre leur pratique, voir notamment GERBER, David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », dans *RESET* [en ligne], n°4 : *Les mondes du jeu*, 2015, p. 1-18. Disponible sur *OpenEdition Journals.org*, <https://journals.openedition.org/reset/451> (page consultée le 10 avril 2025).

²⁷² En réalité, la communauté des gameurs est beaucoup plus large que les enfants et adolescents de sexe masculin. Mais l'idée reste plus ou moins répandue auprès du grand public que cette tranche de la population est la seule à jouer aux jeux vidéo. Pour se rendre compte de la diversité de la communauté gaming, voir par exemple la publication du SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL), *L'essentiel du jeu vidéo : les Français et le jeu vidéo*, France, octobre 2024, p. 10-33. Disponible sur le site du SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL), <https://www.sell.fr/lindustrie> (page consultée le 10 avril 2025).

g. L'amateurisme

L'amateurisme représente un cas particulier, car ce point peut aussi bien jouer en faveur de l'artification du jeu vidéo qu'en constituer un obstacle. Dans le cas le plus positif, les amateurs qui travaillent seuls – ou au sein d'un groupe réduit – et dont les productions sont considérées comme qualitatives parviennent à se faire connaître dans leur domaine. S'ils se distinguent suffisamment, ils peuvent acquérir un statut d'auteur²⁷³, voire professionnaliser leur activité²⁷⁴. À l'inverse, comme pour la plupart des pratiques artistiques, cette étiquette d'amateur (c'est-à-dire de non-professionnels) peut jouer en leur défaveur. En effet, le statut d'amateur tend à renvoyer une image d'individu qui s'amuse durant son temps libre plutôt que d'auteur à part entière.

En plus des exemples cités ci-dessus, d'autres facteurs spécifiques viennent également entraver les processus d'artification du jeu vidéo :

h. La mauvaise réputation du jeu vidéo

Pour le grand public, les jeux vidéo ne jouissent pas toujours d'une excellente réputation²⁷⁵. Ils sont considérés comme une perte de temps, ou encore comme des objets propres à provoquer des problèmes de santé (perte de vue, douleurs aux articulations, etc.). Pire

²⁷³ Un exemple de ce cas de figure est Sylvanor (Sylvain Dolisi), un créateur amateur français qui développe en solitaire, depuis plus de vingt ans, le jeu vidéo *Aëdemphia*. Du fait de l'originalité de son jeu, de sa vision créative personnelle et du développement en solitaire, nous pouvons considérer que Sylvanor a désormais acquis un statut d'auteur au moins dans le milieu vidéoludique. *Aëdemphia*, Sylvanor (Sylvain Dolisi), depuis 2002 (en développement), Microsoft Windows. Disponible sur *Aëdemphia.net*, <https://www.aedemphia-rpg.net/faq.html> (page consultée le 10 avril 2025).

²⁷⁴ Le lien entre les deux est possible, mais non obligatoire. HUREL, Pierre-Yves, « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », dans *Sciences du jeu* [en ligne], n°7 : *Les marges du jeu*, 2017, p. 10-11. Disponible sur *OpenEdition Journals.org*, <https://journals.openedition.org/sdj/766> (page consultée le 11 avril 2025).

²⁷⁵ Voir notamment GERBER, David, *Op. cit.*, p. 1-3.

encore, ils abrutiraient les joueuses et joueurs et exacerberaient la violence. En résumé, des objets perçus comme indignes d'être associés à ce qui relève de la culture.

i. Le manque de profondeur artistique

Un autre obstacle est le fait que le jeu vidéo est parfois considéré comme manquant de profondeur artistique, dans le sens qu'il ne pourrait pas égaler des arts comme le cinéma ou la littérature. Un exemple célèbre vient de l'éminent critique de cinéma Roger Ebert qui, à maintes reprises, avait affirmé que les jeux vidéo ne pouvaient être considérés comme de l'art et qu'ils ne représentaient actuellement rien face aux autres formes artistiques²⁷⁶. Cette critique concernant le manque de profondeur ne provient pas uniquement d'individus extérieurs au médium. Des amatrices et amateurs de jeux vidéo avancent également que les jeux manquent de profondeur, et que le monde du jeu vidéo a tendance à acclamer des titres qui sont encore trop dénués de substance pour être considérés comme des œuvres. Ce sont généralement vers les jeux indépendants que sont dirigées ces critiques. Dans le cas présent, il ne s'agit pas d'un groupe opposé au médium en tant que pratique artistique, mais plutôt de connaisseurs désirant voir le médium passer un cap, et qui ne souhaitent pas que la scène indépendante se repose trop sur ses lauriers²⁷⁷.

Il est régulièrement avancé, durant les discussions sur le jeu vidéo en tant qu'art, qu'il n'existe pas de *Citizen Kane* du médium²⁷⁸. *Citizen Kane* (1941) est le nom d'un film d'Orson Welles qui, grâce à son scénario et à sa réalisation novatrice, est considéré comme l'un des meilleurs films jamais tournés. Il a aidé le cinéma à gagner ses lettres de noblesse et a eu un impact considérable sur le monde cinématographique²⁷⁹. Et, jusqu'à présent, le monde du jeu

²⁷⁶ Voir par exemple l'article de EBERT, Roger, « Video games can never be art », sur le site internet *Roger Ebert.com* 14 décembre 2012, <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> (page consultée le 13 avril 2025).

²⁷⁷ Voir par exemple l'article de SMITH, Edward, « Why Game Matters Blog – Indie Games Aren't Art Games », sur le site *International Business Times UK*, 24 janvier 2013, <https://www.ibtimes.co.uk/why-games-matter-indie-movie-fez-meat-427544> (page consultée le 13 avril 2025).

²⁷⁸ Voir par exemple l'article de GREENE, Jordan, « Where is the Citizen Kane of Video Games », sur *Medium.com*, 3 avril 2020, <https://medium.com/@brokenneckgangsigma/what-is-the-citizen-kane-of-video-games-98035bdb73b7> (page consultée le 13 avril 2025).

²⁷⁹ KEMP, Philippe, « Citizen Kane », dans Kemp, Philip (dir.) et al., *Tout sur le cinéma. Panorama des chefs-d'œuvre et des techniques*, Paris, Flammarion, 2021 [2011], p. 110-111.

vidéo ne semble présenter aucun titre dont l'impact aurait été similaire. D'aucuns pourraient avancer que si une telle œuvre vidéoludique n'existe pas, c'est parce que le médium ne serait pas capable de produire une œuvre d'une telle envergure. Mais peut-être, avec l'évolution du médium depuis les années 2000 et la plus grande acceptation du public, que le *Citizen Kane* du jeu vidéo finira bien par être publié un jour ?

j. La résistance interne à l'artification

Enfin, du côté des joueurs et des créateurs de jeux, toutes et tous ne souhaitent pas nécessairement voir le médium être artifié. Cette résistance interne trouve son origine dans différentes sources. Entre autres, les jeux artistiques peuvent être considérés comme ennuyeux ou ratés par les joueurs, car de telles productions ne répondent pas aux attentes habituelles du public par rapport aux jeux de l'Industrie. Plus encore, la démarche de vouloir créer des jeux artistiques, ou de vouloir que le jeu vidéo soit reconnu comme art, peut être vue comme élitiste et prétentieuse aux yeux de ceux qui ne suivent pas cette voie. En effet, le jeu étant, à l'origine, un objet de divertissement, et non un objet artistique, un possible changement de statut peut être perçu comme inapproprié et présomptueux. Dans le même ordre d'idées, certaines communautés ne souhaitent pas voir apparaître un clivage entre « les jeux d'art » et « les autres », qui seraient donc considérés comme inférieurs aux premiers. Des commentaires de ce type peuvent être trouvés sur des forums ou des plateformes comme Steam. À titre d'exemple, voici un avis posté sous la page Steam du jeu *The Path* de Tale of Tales²⁸⁰ :

« Je ne suis pas vraiment un grand fan de Tale of Tales [...]. Ce n'est pas à cause de leur prétention pas subtile pour un sou [...]. La raison pour laquelle je n'aime pas Tale of Tales, c'est qu'ils ne semblent pas avoir une idée claire de ce qu'est le jeu en tant que médium artistique. Aucun de leurs jeux n'est bon au sens traditionnel, et ils misent plutôt sur leur valeur artistique. Le problème, c'est que leurs jeux ne semblent jamais reconnaître les forces du médium [...] Les jeux Tale of Tales ressemblent davantage à des peintures transformées en jeux vidéo ; ils sont jolis à regarder, et vous pouvez peut-être y trouver un sens si vous cherchez bien, mais il y a très peu de choses à voir ou à faire, et ils n'engagent pas plus le joueur qu'une visite dans un musée d'art. Ces jeux ne sont pas des "jeux qui parviennent à devenir des œuvres d'art", mais plutôt des "œuvres d'art qui s'avèrent être

²⁸⁰ *Infra*, CHAPITRE III, p. 90.

des jeux", et même si je suis sûr que certaines personnes les apprécieront, ils ne sont tout simplement pas très amusants à jouer, et je ne suis pas sûr qu'ils aient voulu qu'ils le soient [...] »²⁸¹.

En sus, les créateurs eux-mêmes ne pensent pas obligatoirement que le jeu vidéo est un art, ou ne souhaitent pas que leurs jeux soient reconnus comme des œuvres, et eux comme des artistes. Ainsi, lors d'une interview pour l'*Official Playstation Magazine* (OPM) en 2006, le développeur japonais Hideo Kojima avait déclaré qu'il ne pensait pas que le jeu vidéo puisse être considéré comme une forme d'art, car, selon lui, c'est avant tout un produit conçu pour fonctionner pour le plus grand nombre plutôt qu'un objet qui exprimerait la vision particulière d'un artiste²⁸². Une telle déclaration, émanant d'une icône comme Kojima, n'avait pas joué en la faveur de l'artification du médium.

En somme, de nombreux obstacles viennent entraver l'artification du jeu vidéo. Le nombre important de ces obstacles, ainsi que leur influence, viennent écorner les progrès réalisés en faveur de l'artification du médium. Toutefois, le processus, même ralenti, demeure présent. De ce fait, quelles conclusions pouvons-nous tirer de ce développement oscillant entre expansions et traverses ?

4. Où en est l'artification du jeu vidéo ? Résultats et effets dans le monde

Comme nous avons pu le constater au cours de ce chapitre, les dynamiques de l'artification touchent le monde du jeu vidéo depuis au moins vingt ans. De nombreux opérateurs se sont développés au fil des années, se positionnant ainsi au cœur des quatre cercles de l'artification²⁸³. Cependant, l'artification du jeu vidéo reste un processus ardu. Si beaucoup d'initiatives favorisent la reconnaissance artistique des jeux, de nombreuses difficultés viennent entraver le processus. En effet, le jeu vidéo coche pratiquement toutes les cases des obstacles au processus artificatoire. De ce fait, la finalisation complète de ce processus se révèle sans doute impossible.

²⁸¹ JOCOSITY (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *The Path*, 21 juillet 2015. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, <https://steamcommunity.com/id/jocosity/recommended/27000/> (page consultée le 13 avril 2025).

²⁸² MIELKE, James, « The OPM Interview : Hideo Kojima », dans *Official Playstation Magazine*, n°101, février 2006, p. 38-41. Disponible sur *Internet Archive.org*, <https://archive.org/details/official-us-playstation-magazine-issue-101-february-2006/mode/2up> (page consultée le 13 avril 2025).

²⁸³ *Supra*, p. 23.

Nous pouvons donc affirmer que, depuis au moins 20 ans, le jeu vidéo connaît une artification en progression, mais qui restera sans doute, dans le meilleur des cas, partielle... si elle ne se révèle pas tout simplement impossible du fait de tous les obstacles énumérés. Cette difficulté dans la progression rapproche le jeu vidéo de pratiques comme le cinéma ou la photographie – et, de manière plus générale, des pratiques liées aux industries culturelles. Certaines œuvres sont considérées comme artistiques, d'autres comme de purs produits marketings. Entre ces deux repères viennent se placer des créateurs oscillant entre les deux pôles, qui revendiquent des intentions artistiques, tout en s'insérant dans un système industriel et commercial. De plus, avec ces pratiques, la reconnaissance du caractère artistique des œuvres – ainsi que celle du statut d'artiste pour les créateurs – n'est pas unanimement acceptée au sein des quatre cercles de l'artification. Plus exactement, les œuvres sont reconnues comme de l'art par une certaine partie du public seulement. Là encore, le jeu vidéo rejoint le cinéma : celui-ci jouit d'une reconnaissance artistique ancienne et solide... mais pas pour toutes les œuvres, et pas pour tout le monde sans exception.

De manière générale, le jeu vidéo tend à progresser dans sa reconnaissance en tant qu'objet culturel. Même si, là aussi, une reconnaissance générale se démontre ardue. L'idée que les jeux puissent représenter *a minima* des objets culturels intéressants a gagné du terrain dans de nombreux cercles (grand public, passionnés, politiques, recherche scientifique, institutions muséales, etc.). Cette image d'objet culturel est donc sans doute plus largement acceptée que celle d'objet artistique. S'il est vrai que « culturel » n'est pas un synonyme « d'artistique », le fait que les jeux gagnent en reconnaissance intellectuelle peut indirectement aider à leur artification. Car comme nous l'avons déjà mentionné, une pratique aura plus de chance de se voir artifiée si elle est reconnue comme culturellement intéressante. De ce fait, les progrès du jeu vidéo dans les champs artistiques et culturels sont sans doute encore loin d'être essoufflés, surtout si l'Industrie poursuit l'ascension fulgurante qu'elle connaît depuis les années 2000, époque durant laquelle les jeux vidéo sont devenus très présents au sein de nos sociétés.

Dans son « Post-scriptum : 20 ans après » de son article « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », initialement publié en 2001, le chercheur Espen Aarseth concluait que :

« Sans surprise, je crois que cette catégorie de jeu d'auteur est devenue plus pertinente avec le temps. Cela coïncide non seulement avec la maturité du genre des jeux narratifs, mais aussi avec une longue période d'amélioration des outils de développement des jeux. Cependant, la meilleure

raison à cela, me semble-t-il, reste le gain en maturité et en taille du public général du jeu vidéo, qui laisse plus de place à des titres conçus en dehors des moules industriels »²⁸⁴.

Alors, en prenant l'ensemble de ces éléments en compte, et en dépit de tous les obstacles rencontrés, peut-être que l'artification du jeu vidéo a une chance d'évoluer positivement à l'avenir. Quant à savoir à quel point ces processus s'actualiseront – ou, au contraire, stagneront ou régresseront, seul un suivi assidu des circonstances futures nous permettra d'en estimer le développement.

²⁸⁴ AARSETH, Espen, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », dans KRAJEWSKI, P. (dir.), *Op. cit.*, p. 40.

III. L'ARTIFICATION DU JEU VIDÉO EN BELGIQUE

« Non, en Belgique... Il n'y avait aucune reconnaissance, à peine [...]. On a fait quelques collaborations avec Howest, à Courtrai, mais à part ça, personne ne savait qu'on faisait quoi que ce soit, parce qu'on ne faisait pas ces gros jeux commerciaux. »²⁸⁵

Depuis les années 2000, le jeu vidéo a considérablement gagné en légitimité culturelle. De même, l'artification du médium, bien que rencontrant de nombreux obstacles, a nettement progressé au fil des ans.

Lors de notre analyse des opérateurs artificiatoires appliqués aux jeux vidéo, un élément a attiré notre attention : parmi les initiatives favorables mises en place au fil du temps, nombreuses sont celles à avoir été créées aux États-Unis et en France. Il semblerait donc que, bien que des interventions positives puissent apparaître un peu partout, certains territoires se révèlent plus dynamiques que d'autres en ce qui concerne les jeux vidéo, les arts, et le croisement des deux. Un dynamisme qui peut notamment s'expliquer, pour ces deux pays, par une histoire forte avec les nouvelles technologies et les jeux vidéo, par une volonté de développer ces industries respectives afin qu'elles se montrent les plus prospères et rentables possibles et par le croisement de ces points avec une scène artistique et culturelle très riche. L'ensemble peut alors constituer, au cours des années, un terreau favorable pour l'artification du jeu vidéo.

En partant de ce postulat, il est intéressant d'étudier comment l'artification se développe d'un territoire à l'autre. Après tout, depuis les années 2010, la recherche en jeux vidéo a connu une progression des études sur le développement des scènes vidéoludiques nationales - voire régionales²⁸⁶. De telles études se révèlent généralement complexes à mener, car elles peuvent être abordées selon de nombreux axes. Il ne s'agit pas seulement de répertorier les jeux développés sur un territoire défini, mais également d'examiner, par exemple, si des innovations technologiques ont été créées dans le pays étudié (hardware et software) ; si le contexte économique et politique est favorable au développement de l'Industrie ; s'il a existé des lieux

²⁸⁵ Entretien avec Tale of Tales (Auriea Harvey et Michaël Samyn, désormais Song of Songs), mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 1^{er} octobre 2020, p. 29.

²⁸⁶ *Supra*, CHAPITRE I, p. 13-14.

et groupes particuliers dédiés au médium, et bien d'autres points encore. Assurément, l'histoire du médium vidéoludique d'un pays peut couvrir de nombreux aspects et être abordée de manière interdisciplinaire.

Dans le cadre du développement des études sur le jeu vidéo en Belgique, il nous semble intéressant d'amener une réflexion sur les aspects artistiques et culturels de la scène vidéoludique belge. Pour ce faire, la théorie de l'artification nous servira de cadre. En nous basant sur les opérateurs artificiatoires définis par N. Heinich et R. Shapiro, nous serons en mesure de visualiser les éléments présents en Belgique – ou, à l'inverse, ceux qui sembleraient sous-développés. À partir de là, nous pourrions alors déterminer si le pays constitue un territoire favorable à l'artification du jeu vidéo, ou si des paramètres pourraient être perfectionnés afin de faciliter le processus. De plus, cet état de l'art(ification) du jeu vidéo en Belgique pourra être étendu à deux autres problématiques. La première nous mènera à nous questionner sur l'existence, au sein de la production vidéoludique belge, d'un style particulier (ou de styles particuliers) qui serait propre au pays, au même titre que pour la production nationale en cinéma ou en bande dessinée²⁸⁷. Le second prolongement, quant à lui, tentera de répondre à la question suivante : peut-on dire qu'il existe, sur le plan culturel, un patrimoine vidéoludique belge ?

Pour répondre à ces différentes questions, comme évoqué ci-dessus, nous passerons en revue différents cercles et opérateurs artificiatoires présents en Belgique. Nous commencerons par donner la parole à des artistes numériques qui créent, intentionnellement ou non, des œuvres interactives s'approchant du jeu vidéo. Après ceux-ci, nous en viendrons aux développeurs de jeux, puis à des artistes réalisant des œuvres relevant du détournement. À la suite de ces différentes catégories de créateurs, nous passerons en revue différents emplacements présents à travers le territoire : les lieux d'exposition, ainsi que les écoles de jeux vidéo et d'art numériques. Puis, nous nous intéresserons aux opérateurs institutionnels et juridiques, afin d'analyser si des initiatives officielles sont favorables à l'artification du jeu vidéo. Enfin, nous passerons en revue quelques opérateurs culturels avant de passer à la conclusion de notre étude.

²⁸⁷ ANDRIN, Muriel, « De l'existence (ou non) du cinéma belge. Entre norme et écart », sur *Koregos : revue et encyclopédie multimédia des arts* [en ligne], 19 mai 2014, <https://koregos.org/fr/muriel-andrin-de-l-existence-ou-non-du-cinema-belge-entre-norme-et-ecart/> (page consultée le 22 avril 2025) et DEYZIEUX, Agnès, « Les grands courants de la bande dessinée », dans *Le français aujourd'hui*, 2008/02, n°161, p. 59-61. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-2-page-59?lang=fr#s2n1> (page consultée le 22 avril 2025).

A. Les artistes numériques

Existe-t-il, en Belgique, des artistes numériques qui travaillent autour du jeu vidéo ? La question mérite d'être abordée, étant donné que ce type de profil est, en général, peu connu, et ce même pour les spécialistes du monde de l'art. Néanmoins, un manque de visibilité n'égale pas obligatoirement une absence. De ce fait, parviendrons-nous à découvrir des jeux d'artiste au sein de notre délimitation géographique ?

Nos recherches semblent indiquer que très peu d'artistes numériques en Belgique se sont intéressés aux jeux vidéo. Pour remettre cet élément en perspective, précisons toutefois que même dans des pays où l'artification est avancée, cette catégorie de créateurs semble constamment moins courante par rapport à celle des studios de développement. Cependant, même si, effectivement, nous avons trouvé peu d'artistes rentrant dans cette division, nous avons pu découvrir quelques profils très intéressants. Ce sont ces artistes, ainsi que leurs travaux, que nous allons présenter.

Parmi les créatrices et créateurs que nous avons remarqués, nous avons pu dégager, globalement, trois sous-catégories. La première concerne des artistes qui, de manière assumée, travaillent sur des œuvres faites pour être des jeux vidéo, ou très proches des jeux vidéo. La deuxième intègre celles et ceux qui, bien qu'ils ne créent pas formellement des jeux, se sont intéressés aux mécaniques ludiques afin de les intégrer dans leurs travaux. Enfin, la dernière – sans doute celle pour laquelle il est le plus aisé de trouver des profils, est la sous-catégorie que nous pourrions qualifier comme celle des « jeux involontaires ». Il s'agit, pour résumer, d'artistes qui n'ont pas de lien particulier avec le jeu vidéo, mais dont les œuvres, par convergence entre les arts numériques interactifs et des technologies vidéoludiques devenues plus accessibles, créent un cadre ludique lors de leur expérimentation. Une expérimentation qui, dès lors, se rapproche d'un jeu vidéo²⁸⁸. Bien que le rapprochement avec le médium vidéoludique ne soit pas volontaire, il nous semble intéressant de présenter également ce cas de figure.

Pour illustrer chacune de ces catégories, nous commencerons avec les LarbitsSisters pour le jeu involontaire. Ensuite, nous découvrirons deux œuvres de Laura Colmenares Guerra,

²⁸⁸ *Supra*, CHAPITRE II, p. 32-33.

pour qui le jeu vidéo a constitué une source d'inspiration. Enfin, nous terminerons cette section sur les artistes numériques avec les travaux d'Ennio Dal Farra et du célèbre duo Tale of Tales qui, pour leur part, ont travaillé sur le jeu vidéo et en ont fait une pratique artistique à part entière.

1. Les LarbitsSisters

En 2010, deux sœurs décident de s'associer afin de former un tandem artistique. C'est ainsi qu'est né le duo LarbitsSisters, composé de la chercheuse en médias sociaux Bénédicte Jacobs et de l'artiste des nouveaux médias Laure-Anne Jacobs²⁸⁹. Depuis, installées à Bruxelles dans le LarbitsLab, leur atelier et lieu de collaboration artistique, les deux sœurs belges créent des œuvres nées de leur intérêt pour les problématiques et grands concepts liés aux médias numériques. Ainsi, des notions comme la traçabilité en ligne, le traitement des données, l'analyse des réseaux, les algorithmes, l'automatisation ou encore l'interactivité numérique constituent le cœur de leurs travaux²⁹⁰.

Figures assez importantes de l'art des nouveaux médias en Belgique, elles ont notamment été récompensées par un Golden Nica lors du prestigieux festival Ars Electronica. C'est leur œuvre *BitSoil Popup Tax and Hack Campaign* (2018)²⁹¹ qui leur a valu cette distinction dans la catégorie « Art interactif » de l'édition 2018²⁹².

Certaines de leurs œuvres les plus anciennes sont intéressantes à analyser selon l'approche vidéoludique qui nous concerne ici. Il est à souligner que les LarbitsSisters n'ont pas pour intention de créer du jeu vidéo, ou des œuvres s'y apparentant. Néanmoins, la manière dont certaines œuvres utilisent les technologies, l'interactivité et l'implication des expérimentateurs peut évoquer une expérience vidéoludique :

²⁸⁹ Bio, sur le site internet des LARBITSSISTERS, <https://larbitssisters.info/bio/> (page consultée le 7 juin 2023) et Entretien avec les LarbitsSisters, mené par Léanna Michel, Bruxelles, le 14 février 2020, p. 1-3.

²⁹⁰ Ibid.

²⁹¹ *BitSoil Popup Tax and Hack Campaign*, Ibid., <https://larbitssisters.info/project/bitsoil-popup-tax-hack-campaign/>

²⁹² ARS ELECTRONICA, *The Winners of the 2018 Prix Ars Electronica*, sur le site *Ars Electronica.art*, <https://ars.electronica.art/mediaservice/en/2018/06/11/the-winners-of-the-2018-prix-ars-electronica/> (page consultée le 7 juin 2023).

« **L.M.** : Quand j'ai découvert votre travail, c'est ce que je vous expliquais, j'ai trouvé que certaines de vos œuvres présentaient des analogies intéressantes avec les jeux vidéo [...]. Dans la manière d'utiliser l'interactivité et la réalité augmentée, notamment, on retrouve un certain aspect ludique, je trouve [...] Et du coup, est-ce que ça vous semble hors propos de faire une analogie avec le jeu vidéo [...] ou est-ce que, au contraire, peut-être que c'est quelque chose que vous aviez envisagé ? [...] Vous semblez dire que oui, il y a un côté un peu ludique ?

B.J. : Oui, mais pas explicite, sûrement pas explicite [...]. Je trouve l'analogie très intéressante. Surtout, je pense, en lien à l'art interactif, même si ce n'est pas vraiment là qu'on aimerait se trouver. Mais je pense que c'est important de souligner ce point de vue [...].

L.M. : [...] Je pense que, voilà, au niveau du « Game », on ne peut pas dire que [vos œuvres] sont vraiment des jeux, mais au niveau du « Play », les gens qui l'expérimentent, je crois, peuvent y trouver une expérience ludique²⁹³.

B.J. : Oui. Je pense que là, on a quand même mené une réflexion...

L.-A. J. : Oui, surtout pour *MyMiniMaxiLoveLife*, je dirais, plus que les autres.

B.J. : Mais aussi, je dirais, avec notre dernière œuvre, il y a aussi cet aspect de participation, où on a quand même réfléchi à une façon de mettre en scène l'activité, avec des étapes. Il y a quand même une recherche de mise en scène de l'activité.

L.M. : Et avec le *Flanograph* aussi, je trouve.

L.-A. J. : Oui. Il y a toujours cette interactivité de l'utilisateur, on y réfléchit toujours.

B.J. : On réfléchit quand même très fort à ça. Même si ce n'est pas aussi explicite [que pour un jeu]. C'est plus en termes d'interactivité qu'on a réfléchi, plutôt qu'en termes de jeu vidéo [...] »²⁹⁴.

Comme exemple de ce cadre ludique, nous pouvons citer leur toute première œuvre, *MyMiniMaxiLoveLife* (2012), application et faux réseau social de rencontres amoureuses qui

²⁹³ En sciences du jeu, la notion de « Game » désigne un objet-jeu, tandis que celle de « Play » renvoie à l'expérience de jeu et à l'attitude ludique. À ce propos, voir par exemple TRICLOT, Mathieu, « Game et Play », dans BROUGÈRE, Gilles et SAVIGNAC, Emmanuelle, *Dictionnaire des sciences du jeu* (dir.), Toulouse, Éditions Érès, 2024, coll. Questions de société, p. 164-168.

²⁹⁴ Entretien avec les LarbitsSisters, *Op. cit.*, p. 14-15.

interroge la modification des rapports en ligne et la collecte des données²⁹⁵. À partir des données récoltées par le réseau social suivant des questions posées aux expérimentateurs, celui-ci développe des scénarios romantiques possibles²⁹⁶ (fig. 3 et 4). Ici, la manière dont les utilisateurs interagissent avec le réseau, et les scénarios potentiellement ludiques qui en ressortent à partir des réponses, peuvent faire penser à des jeux vidéo narratifs à scénarios variables suivant les choix des joueurs. Dans une certaine mesure, bien entendu, puisque l'œuvre des LarbitsSisters ne développe pas une histoire jouable sur plusieurs heures. Mais les similitudes sont néanmoins présentes.

Toujours dans la création de scénarios, mais dans un registre quelque peu différent, l'œuvre-application *Tubeplot* (2014) génère des histoires personnalisées, sous forme de clips vidéo, à partir de l'activité Facebook des utilisateurs de l'application²⁹⁷ (fig. 5 et 6). Les amis des expérimentateurs peuvent également recevoir une invitation pour participer à l'expérience et, via les données récoltées, le scénario est affiné. C'est via un traitement sémantique et analytique des données que l'application génère ces scénarios à l'intérêt possiblement ludique²⁹⁸. Le duo reprendra ce concept de vidéos narratives créées à partir des données Facebook des expérimentateurs et de leur entourage pour l'installation *Algorithmic Tube Tales* (2015)²⁹⁹ (fig. 7 et 8).

Peu de temps avant *Tubeplot*, le duo avait également développé le *Flanograph* (2013-2014). Cette œuvre fonctionne comme une application en réalité augmentée qui détecte de nombreux paramètres dans l'espace urbain (bruits, mouvements, vent, respirations, battements du cœur, etc.) via des capteurs. Ensuite, le *Flanograph* transforme ces données en visuels afin de modifier l'espace environnant³⁰⁰ (fig. 9 et 10), quelque peu à la manière d'une installation

²⁹⁵ *MyMiniMaxiLoveLife*, *Op.cit.*, <https://larbitlab.info/project/myminimaxilovelife/> ; Entretien, *Op. cit.*, p. 3-5 et LARBITSSISTERS, site de l'œuvre *MyMiniMaxiLoveLife*, <https://myminimaxilovelife.myminimaxilovelife.com/> (page consultée le 7 juin 2023).

²⁹⁶ *Ibid.*

²⁹⁷ *Tubeplot*, *Ibid.*, <https://larbitlab.info/project/tubeplot/> ; Entretien avec les LarbitsSisters, *Ibid.*, 6-8 et LARBITSSISTERS, site de l'œuvre *TubePlot*, <https://tubeplot.net/> (page consultée le 7 juin 2023).

²⁹⁸ *Ibid.*

²⁹⁹ *Algorithmic Tube Tales*, *Ibid.*, <https://larbitlab.info/project/algorithmic-tube-tales/> et Entretien, *Ibid.*, p. 6.

³⁰⁰ *Flanograph*, *Ibid.*, <https://larbitlab.info/project/metropolitan-views-flanograph/> et Entretien, *Ibid.*, p. 5-6.

intangible. Le but est de générer une nouvelle perception de l'espace auprès des expérimentateurs³⁰¹.

Nous n'aborderons pas les œuvres les plus récentes du duo car elles nous intéressent moins dans le cadre de cette étude. Néanmoins, les LarbistsSisters sont toujours actives, participent à des expositions et festivals, et constituent des figures reconnues dans le milieu des arts des nouveaux médias. Concernant leurs travaux les plus récents, les *Crypto Miner Cars*, sont centrés sur les enjeux des cryptomonnaies³⁰², tandis que les *Photosynthesising Flowerpots* se penchent sur les problèmes liés à l'écosystème, au réchauffement climatique, et à la symbiose avec la nature³⁰³.

2. Laura Colmenares Guerra

Laura Colmenares Guerra est une artiste colombienne installée à Bruxelles depuis 2003. Après un Master en arts (option « Electronic Media & Arts of Time ») passé à l'Université des Andes à Bogotá, elle intègre un cursus transmedia (arts, média et design) dans l'établissement Sint Lukas de Bruxelles, qu'elle complètera par la suite avec deux formations : en média interactifs à l'Académie des Beaux-Arts d'Anderlecht, et en effets spéciaux et 3D chez CGITrainer³⁰⁴.

Artiste multidisciplinaire, elle travaille aussi bien sur des projets d'installations que sur des vidéos, des sculptures, de l'infographie 3D, ainsi que de l'impression 3D. Son travail se concentre principalement sur la perception corporelle, ainsi que sur liens entre les sociétés occidentales, les écosystèmes et l'environnement³⁰⁵. Par ailleurs, beaucoup de ses travaux les

³⁰¹ *Op. cit.*

³⁰² *Crypto Miner Cars*, *Op. cit.*, <https://larbitlab.info/project/cryptominercar/>

³⁰³ *Photosynthesising Flowerpots*, *Ibid.*, <https://larbitlab.info/project/photosynthesising-flowerpots/>

³⁰⁴ *Biography*, sur le site internet de LAURA COLMENARES GUERRA, <https://ulara.org/about> (page consultée le 8 juin 2023) et Entretien avec Laura Colmenares Guerra, mené par Léanna Michel, Bruxelles, le 21 février 2020, p. 1-4.

³⁰⁵ *Ibid.* et Entretien, *Ibid.*, p. 4-12 et 22-23. Voir aussi l'ensemble des travaux de l'artiste dans la partie *Selected Work*, sur le site de LAURA COLMENARES GUERRA, <https://ulara.org/selected-work> (page consultée le 8 juin 2023).

plus récents sont consacrés aux problèmes environnementaux causés par les activités humaines dans le bassin amazonien³⁰⁶.

Contrairement aux LarbitsSisters, que nous avons présentées précédemment, Laura Colmenares Guerra possède un lien avec le jeu vidéo, qui se manifeste de manière consciente dans certaines de ses œuvres. Son intérêt pour le médium vidéoludique est né alors qu'elle travaillait sur son mémoire de fin d'études. Et ce pour une raison précise : ses recherches étaient dédiées aux paysages dans les jeux vidéo.

« **L. C. G.** : Je trouve intéressant que tu remarques la relation entre les jeux vidéo et mon travail d'installation. Mon mémoire de maîtrise portait sur les paysages dans les jeux vidéo, et ma première installation, *Ajna's Journeys* (que je ne présente plus sur mon site web), était basée sur les recherches que j'ai menées à ce moment-là. Je suis très consciente de la relation entre les deux ! »³⁰⁷.

Cet intérêt pour les paysages ludiques provient, selon elle, d'une certaine fascination pour la création de ces environnements virtuels :

« **L. G. C.** : [...] Avant de faire ma thèse, quelque chose qui m'étonnait énormément, ce n'était pas les jeux en soi, mais les mondes du jeu. La construction des paysages, des villes, que proposaient les différents jeux vidéo, même s'ils sont thématiques [...]. C'était vraiment cette fascination par rapport aux mondes qui étaient proposés dans les jeux vidéo. Et donc, il y avait toujours cette relation entre le monde dans lequel on vit, et la relation dans la création des mondes qu'on imagine pour s'immerger dans des jeux vidéo, par exemple [...]. Et donc, moi, justement, pour revenir au tout début de ce qui m'intéressait par rapport aux jeux vidéo, c'était les paysages. Et donc c'était de pouvoir être dans le monde, sans qu'il y ait vraiment une autre expérience que le fait d'être là »³⁰⁸.

En parallèle de cette curiosité pour la construction de mondes virtuels, Laura Colmenares Guerra aime également que les œuvres puissent s'expérimenter via le corps :

« **L.C.G.** : Moi, ce que j'aime bien, c'est que les gens puissent utiliser leur corps, un peu comme une interface. Entre le dispositif et l'œuvre d'art, il y a le corps. Et c'est quelque chose qui m'intéresse, justement, dans cette recherche un petit peu ontologique, dans la façon [dont] c'est relié au monde. Et donc, de là aussi le choix des dispositifs interactifs. »,³⁰⁹

³⁰⁶ Voir notamment la *Ríos Trilogy* dans la partie *Selected Work*, *Ibid.*

³⁰⁷ Propos rédigés par Laura C. Guerra dans un mail du 30 janvier 2020 qui m'était adressé. Extrait traduit de l'anglais par Léanna Michel.

³⁰⁸ Entretien, *Op. cit.*, p. 5 et 31.

³⁰⁹ Entretien, *Ibid.*, p. 21.

C'est à la rencontre de ces différents intérêts que nous pouvons situer deux de ses installations interactives et participatives, qui peuvent, dans la manière dont elles s'expérimentent, être rapprochées des jeux vidéo. Ces deux œuvres se nomment *Lungs* [*The Breather*] (2009) et *Lagunas* (2017).

Lungs [*The Breather*] est une installation composée d'un bassin dans lequel de l'eau teintée fait office d'écran, de quatre grandes pierres plates utilisées comme sièges et disposées autour dudit bassin, et de huit baffles (un par siège, et un aux quatre coins de la pièce) pour la diffusion du son. La pièce est plongée dans l'obscurité. Seule la teinte bleutée du bassin vient quelque peu illuminer l'installation (fig. 11). Avant que les expérimentateurs ne pénètrent dans l'espace de l'œuvre, ils reçoivent toutes et tous un masque qu'ils doivent brancher à un dispositif individuel. Ce dispositif est composé d'un microphone et d'un capteur de pression. Une fois le masque branché, la respiration des individus présents se retrouve amplifiée. Via leurs inspirations et expirations, la vitesse de celles-ci, les pauses, l'intensité, etc., chacun contrôle quatre méduses virtuelles évoluant dans le bassin (fig. 12). Celles-ci se meuvent différemment suivant la respiration de la personne qui les contrôle : elles peuvent bouger plus ou moins vite, occuper de plus en plus d'espace ou au contraire se replier, etc. Les expérimentateurs sont guidés par un scénario de dix minutes divisé en cinq parties, ce qui leur permet de tester différentes expériences de sons et d'images³¹⁰. Via cette œuvre, Laura Colmenares Guerra entend attirer l'attention des expérimentateurs sur leur propre conscience corporelle, ainsi que sur les relations entre les différents organismes vivants sur notre planète³¹¹.

Des années plus tard, l'artiste colombienne crée *Lagunas*. Il s'agit d'une installation conçue sous forme de triptyque (fig. 13). Sur trois écrans se joue un scénario vidéo en noir et blanc. L'œuvre est centrée sur les techniques de fracturations hydrauliques, et en particulier la façon dont celles-ci polluent les eaux. L'histoire, loin d'être figée, est évolutive : trois valves

³¹⁰ *Lungs* [*The Breather*], sur le site internet de LAURA COLMENARES GUERRA, <https://ulara.org/selected-work/lungs-breather> (page consultée le 8 juin 2023) et Entretien avec Laura Colmenares Guerra, *Op. cit.*, p. 14-17.

³¹¹ *Lungs* [*The Breather*], *Ibid.* et Entretien, *Ibid.*, p. 17.

d'eaux permettent aux expérimentateurs d'interagir avec l'œuvre, et le scénario se trouvera modifié suivant la manière dont les valves sont manipulées³¹² (fig. 14).

Après Laura Colmenares Guerra, qui, comme nous avons pu le voir, s'inspire du médium vidéoludique pour certaines de ses œuvres d'art numérique, nous allons désormais découvrir deux profils qui travaillent sur le jeu vidéo en tant qu'œuvre d'art : Ennio Dal Farra et le duo Song of Songs, anciennement connu sous le pseudonyme de Tale of Tales.

3. Ennio Dal Farra

Ennio Dal Farra est un artiste français installé en Belgique depuis 2014. Après son baccalauréat, son désir de voyage l'emmène vers de nombreuses destinations : Angleterre, Nouvelle-Zélande, Chine, Japon, Inde, etc. Durant son périple, l'un de ses amis lui fait découvrir les jeux qu'il crée. C'est alors une révélation pour Ennio Dal Farra : il découvre non seulement le monde du jeu vidéo indépendant, mais également toutes les avancées qui ont eu lieu dans l'Industrie depuis le début de ses nombreux voyages. Après un coup de cœur pour *Journey* de Jenova Chen³¹³, les œuvres du studio Amanita Design³¹⁴, et le visionnage du documentaire *Indie Game : The Movie*³¹⁵, Ennio Dal Farra décide de se lancer à son tour dans le développement de jeu vidéo³¹⁶.

³¹² *Lagunas*, *Ibid.*, <https://ulara.org/selected-work/lagunas> (page consultée le 8 juin 2023) et Entretien, *Ibid.*, p. 26-27 et 30.

³¹³ *Supra*, CHAPITRE II, p. 34-35.

³¹⁴ Amanita Design est un studio renommé de jeux vidéo basé en République tchèque, connu principalement pour ses graphismes réalisés à la main et ses univers oniriques. Le studio est célèbre pour la trilogie *Samorost* et le jeu *Machinarium*. Voir le site internet d'AMANITA DESIGN, <https://amanita-design.net/index.html> (page consultée le 5 juin 2023).

³¹⁵ *Indie Game : The Movie* est un film documentaire canadien sorti en 2012 et réalisé par James Swirsky et Lisanne Pajot. Le film, devenu célèbre dans le milieu du jeu vidéo, porte sur le monde du jeu vidéo indépendant, ainsi que sur les difficultés qui peuvent survenir avant, pendant et après le développement d'un projet. SWIRSKY, James et PAJOT, Lisanne, *Indie Game : The Movie*, 2012, BlinkWorks Media, film documentaire, https://store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/ (page consultée le 5 juin 2023).

³¹⁶ Entretien avec Ennio Dal Farra, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 2 décembre 2020, p. 1-3 ; PARZONKO, Karolina, « Rencontre avec Ennio Dal Farra : *Reditum*, à la croisée du jeu vidéo et du recueil d'illustrations

Lorsqu'il revient de son périple, il s'inscrit à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, en option Arts numériques³¹⁷, afin de se former pour créer des jeux indépendants. Il y est élève de 2014 à 2017. C'est dans ce cadre que naît *Reditum*³¹⁸, au départ un projet de fin d'études qu'il réalise avec deux camarades de classe³¹⁹, et qu'il décide de poursuivre par la suite³²⁰.

Reditum (fig. 15 et 16), expérience en *Point'n'Click*, ne donne pas d'objectifs précis aux joueuses et joueurs, si ce n'est d'explorer et de se laisser porter par sa propre curiosité. Désirant se placer à contre-courant du Game Design traditionnel, qui incite les joueurs à atteindre des objectifs pour terminer le jeu, l'œuvre d'Ennio Dal Farra souhaite d'avantage se concentrer sur l'expérience de jeu que sur des accomplissements de faits ou des collectes de ressources³²¹. C'est pourquoi *Reditum* ne comprends ni objectifs, ni objets à collecter, ni affrontements. Le jeu, théoriquement sans fin, s'organise comme une sorte de grand livre d'illustrations interactif³²². Un monde à part que les joueurs sont encouragés à explorer via plusieurs tableaux, avec chacun leur propre bande-son :

« **E. D. F.** : [...] Et donc, c'était un peu l'intention que j'avais aussi, avec *Reditum*, c'était de créer une sorte de vivarium où tout... Enfin comme une sorte de petite vie, en fait, dedans, mais qui serait un peu indépendante, finalement, du joueur et de son interaction. C'est-à-dire qu'on rentre dans cet univers, mais on n'a pas un pouvoir dessus, et puis il n'y a pas de but, il n'a pas de fin en soi. C'est pour simuler l'idée que l'œuvre existerait indépendamment de l'action avec le joueur [...]. La littérature, c'est un super médium. Uniquement avec des mots, les gens sont obligés d'imaginer des images, et des trucs comme ça. Et je me suis dit, on pourrait faire exactement l'inverse : on

animées », dans *Lettres Numériques* [en ligne], 11 décembre 2020, <https://www.lettresnumeriques.be/2020/12/11/rencontre-avec-ennio-dal-farra-reditum-a-la-croisee-du-jeu-video-et-du-recueil-dillustrations-animees/> (page consultée le 5 juin 2023) et *À propos*, sur le site internet d'ENNIO DAL FARRA, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/blank-cjg9> (page consultée le 5 juin 2023).

³¹⁷ *Infra*, p. 124-127.

³¹⁸ *Reditum*, Ennio Dal Farra, en développement (2017-aujourd'hui), Microsoft Windows, MacOS, Linux et navigateur. Disponible sur la page *Itch.io* d'ENNIO DAL FARRA (Apophenia 23), <https://apophenia-23.itch.io/reditum> (page consultée le 5 juin 2023).

³¹⁹ Le prototype de *Reditum*, qui était initialement un projet de fin d'études, est également disponible sur *Itch.io*, <https://kvall.itch.io/reditumprototype> (page consultée le 5 juin 2023).

³²⁰ Entretien avec Ennio Dal Farra, *Op. cit.* ; PARZONKO, *Op. cit.*

³²¹ De ce fait, le jeu se situe plutôt entre un jeu d'artiste et un Art Game. *Supra*, CHAPITRE II, p. 30-37.

³²² Entretien avec Ennio Dal Farra, *Op. cit.*, p. 4-6 ; PARZONKO, *Op. cit.*

fournit les images, on fournit le son, et tout ça. Mais là, ça va être au joueur de rajouter les mots, et de se raconter un peu sa propre histoire à partir de la matière fournie »³²³.

L'œuvre est également un syncrétisme de ses voyages, et revêt une dimension philosophique inspirée des différentes cultures qu'il a pu côtoyer durant son périple autour du monde :

« **E.D.F.** : *Reditum* signifie « cycle », dans une optique de réflexion philosophique existentialiste. Dans les jeux vidéo, il y a toujours un but. Ne sommes-nous pas dans une manie de vouloir nous fixer des objectifs à court terme pour avancer ? C'est peut-être cela qui nous empêche d'apprécier le moment présent. Je voulais faire un jeu où il n'y a rien à gagner, à part la satisfaction de sa propre curiosité et la nourriture de son imagination [...] C'est une invitation au voyage. J'aimerais donner envie au joueur de prendre ce chemin-là pour rencontrer d'autres cultures, être curieux et épanouir cette curiosité en découvrant des univers différents. Ce jeu est comparable à une synthèse non rigoureuse, dans laquelle j'ai notamment incorporé des influences asiatiques, des motifs *shipibos* ou les mythes fondateurs »³²⁴.

L'artiste accorde une importance capitale au fait que son œuvre puisse être facilement accessible aux personnes qui ne jouent pas régulièrement et aux jeunes enfants. Il cite d'ailleurs l'artiste français Hervé Di Rosa et le mouvement de l'art modeste dans ses influences. Ceci s'inscrit dans une volonté de décloisonnement des frontières de l'art et de la mise de côté d'une vision élitiste des arts au profit d'une approche plus modeste³²⁵. Cette volonté permet par ailleurs un parallèle intéressant avec les théories de l'artification, qui s'intéressent en grande partie aux formes d'expression artistiques considérées comme moins légitimes.

Il est également à noter qu'à ce jour, *Reditum* est la seule œuvre vidéoludique à avoir été en partie financée par la commission des Arts numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles³²⁶. Ce financement vient confirmer la composante artistique du projet vidéoludique

³²³ Entretien avec Ennio Dal Farra, *Ibid.*, p. 4-5.

³²⁴ PARZONKO, *Op. cit.*

³²⁵ Entretien avec Ennio Dal Farra, *Op. cit.*, p. 6 ; PARZONKO, *Ibid.* ; DI ROSA, Hervé, *Musée international des arts modestes (MIAM)*, sur le site internet d'HERVÉ DI ROSA, <https://dirosa.org/miam/#sidewidgetarea> (page consultée le 5 juin 2023) et *Biographie*, sur le site internet d'HERVÉ DI ROSA, <https://dirosa.org/herve/> (page consultée le 5 juin 2023).

³²⁶ Entretien avec Ennio Dal Farra, *Ibid.*, p. 2 ; FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Ennio Dal Farra », dans *Catalogue des artistes numériques*, édition 2018-2019, p. 22-23. Disponible sur le site de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Catalogues Arts numériques », <https://creationartistique.cfwb.be/arts-visuels/ressources-des-arts-visuels/publications/catalogues-arts-numeriques> (page consultée le 5 juin 2023).

d'Ennio Dal Farra, puisque son jeu a été jugé digne d'intérêt par un comité d'experts des arts numériques.

Le développement de *Reditum* n'est actuellement pas terminé. Ennio Dal Farra a officiellement fondé son studio de jeux vidéo, Apophenia 23, à Tournai en 2022³²⁷. Il travaille depuis sur un autre jeu, *Guàishòu* 怪兽³²⁸. Le projet est donc suspendu, mais pas arrêté³²⁹. Pour la suite de *Reditum*, le créateur français souhaiterait développer une mécanique qui permettrait à des joueurs connectés en même temps sur un même tableau d'interagir ensemble via des symboles, et de débloquent de nouveaux pans d'histoires inaccessibles lors d'une partie en solo³³⁰.

En plus de *Reditum* et de *Guàishòu* 怪兽, Ennio Dal Farra a développé quelques expériences vidéoludiques artistiques de courte durée. Celles-ci sont disponibles sur la page *Itch.io* du créateur³³¹.

4. Tale of Tales

Le duo Song of Songs³³², plus connu sous leur ancien nom de Tale of Tales³³³, incarne l'une des figures de proue des croisements entre arts et jeux vidéo en Belgique. Le couple –

³²⁷ ENNIO DAL FARRA, profil LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/ennio-dal-farra-04a865254> (page consultée le 5 juin 2023).

³²⁸ À propos, sur le site internet d'ENNIO DAL FARRA, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/blank-cjg9> (page consultée le 5 juin 2023) ; *Guàishòu* 怪兽, Ennio Dal Farra, en développement (2022-aujourd'hui), Microsoft Windows. Disponible sur la page *Itch.io* d'ENNIO DAL FARRA (Apophenia 23), <https://apophenia-23.itch.io/guaishou> (page consultée le 5 juin 2023).

³²⁹ À propos, sur le site internet d'ENNIO DAL FARRA, *Ibid.* et *Reditum*, sur le site internet d'ENNIO DAL FARRA, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/reditum> (page consultée le 5 juin 2023).

³³⁰ PARZONKO, *Op. cit.*

³³¹ ENNIO DAL FARRA (Apophenia 23), page *Itch.io*, <https://apophenia-23.itch.io/> (page consultée le 5 juin 2023).

³³² SONG OF SONGS, site internet, <https://song-of-songs.org/> (page consultée le 8 décembre 2024).

³³³ TALES OF TALES, site internet, <https://tale-of-tales.com/index.php> (page consultée le 8 décembre 2024).

aussi bien dans la vraie vie que sur le plan artistique - est constitué de l'américaine Auriea Harvey et du gantois Michael Samyn³³⁴.

Bien que Tale of Tales n'existe plus en tant que studio de jeux vidéo, Auriea Harvey et Michaël Samyn sont toujours actifs en tant qu'artistes. Du fait de la richesse de leur carrière et du nombre de leurs travaux, il sera difficile d'évoquer l'entièreté de leur production en quelques pages. Les lignes qui suivront serviront donc de résumé afin d'entrevoir l'originalité de leurs œuvres, et à quel point celles-ci ont été singulières au sein des scènes artistiques et vidéoludiques belges.

Les deux artistes se rencontrent sur le site et collectif d'artistes Hell.com, et commencent leur collaboration en 1999 sous le nom de Entropy8Zuper!³³⁵. Le nom est formé à partir des pseudos d'artistes qu'ils utilisaient avant de travailler ensemble³³⁶. Ils conçoivent des projets de Net Art et d'œuvres interactives tels que *Skinonskinonskin*³³⁷ (1999), la série *The Godlove Museum*³³⁸ (1995-2006), ou encore *Eden.Garden*³³⁹ (2001), œuvre commandée par le San

³³⁴ « Bio », sur le site internet de SONG OF SONGS, <https://song-of-songs.org/bio.html> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « About », sur le site internet de TALES OF TALES, <https://tale-of-tales.com/about.php> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », sur le site internet de ENTROPY8ZUPER!, <http://entropy8zuper.org/godlove/closer/pop/cv.html> (page consultée le 8 décembre 2024) ; Entretien avec Tale of Tales (Auriea Harvey et Michaël Samyn, désormais Song of Songs), mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 1^{er} octobre 2020, p. 1-3.

³³⁵ *Ibid.* ; Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 1-10. L'ensemble des œuvres de cette période est visible sur le site internet de ENTROPY8ZUPER!, <http://entropy8zuper.org/> (page consultée le 8 décembre 2024).

³³⁶ Auriea Harvey était Antropy8.com, et Michaël Samyn était Zuper.com. L'ancien site internet d'Auriea Harvey est toujours visible à l'adresse <http://entropy8.com/> (page consultée le 8 décembre 2024). Quant à Michaël Samyn, le site de Group Z, pseudonyme qu'il utilisait avant Zuper, est toujours en ligne également à l'adresse <http://www.adaweb.com/~GroupZ/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024).

³³⁷ *Skinonskinonskin*, œuvre répertoriée sur le site de ENTROPY8ZUPER!, <http://entropy8zuper.org/> (page consultée le 8 décembre 2024) ; *Skinonskinonskin*, sur le site RHIZOME NET ART ANTHOLOGY RESTORATION, <https://anthology.rhizome.org/skinonskinonskin> (page consultée le 8 décembre 2024).

³³⁸ Les trois premiers chapitres de *The Godlove Museum* (*Genesis*, *Exodus* et *Leviticus*) sont repris sur le site de ENTROPY8ZUPER!, *Ibid.* ; Entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 10-11. Un remake complet du projet est également disponible sur Itch.io à l'adresse <https://taleoftales.itch.io/the-godlove-museum> (page consultée le 8 décembre 2024).

³³⁹ L'œuvre est reprise sur le site de ENTROPY8ZUPER!, *Ibid.* ; *Eden.Garden*, archive URL, <http://entropy8zuper.org/html/archive/eden.garden1.1.projects.sfmoma.org/> (page consultée le 8 décembre 2024) ; Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 12.

Francisco Museum of Modern Art. *Eden.Garden* a été central dans leur carrière, car c'est la première œuvre en 3D réalisée par le duo. C'est, en grande partie, cet attrait pour la 3D qui les amènera plus tard vers la réalisation de jeux vidéo³⁴⁰.

Il est intéressant de noter que, initialement, Auriea Harvey et Michaël Samyn ne sont pas des joueurs de jeux vidéo, et ne sont pas particulièrement intéressés par les jeux. Ce sont plutôt les possibilités artistiques qu'ils ont entrevues pour le médium vidéoludique qui les ont amenés à la création de jeu :

« **Léanna Michel** : Et donc, en 2002, vous avez fondé le studio Tale of Tales, qui développe des œuvres à mi-chemin entre le jeu vidéo et les arts numériques. Avant de parler du studio, pourriez-vous m'expliquer votre expérience et votre lien avec le jeu vidéo ? Par exemple, est-ce que vous étiez des joueurs dans votre enfance, ou quelque chose comme ça ?

Auriea Harvey : Non, pas vraiment. Aucun de nous deux, vraiment. Je veux dire, bien sûr, on jouait aux jeux vidéo, parce que, à un moment donné, tout le monde joue à quelque chose, n'est-ce pas ? Mais ce n'est pas comme si on était vraiment dedans. On ne voulait pas vraiment faire du jeu vidéo. À une période, on voulait faire des CD-ROMS [...]. Et puis, le jeu *Myst*³⁴¹, j'ai vraiment aimé y jouer, mais Michaël ne l'aimait pas [...]. Je voulais faire quelque chose comme ça. Mais quand j'ai commencé sur le web, je me suis dit : "Maintenant, je peux faire quelque chose comme ça sur le Web", tu vois. Mais quand on a décidé de faire des jeux vidéo, c'était surtout parce qu'on a réalisé que c'était un moyen de créer des œuvres interactives, qui avait ce large public de gens qui jouaient à des jeux, et on pensait que les choses auxquelles ils jouaient étaient juste stupides (rires) [...].

Michaël Samyn : Oui, mais c'est un peu...

A.H. : Simplifié (rires).

M.S. : Oui. C'est ironique, parce qu'en fait, on était assez sincères à propos du jeu vidéo comme plateforme artistique. On le voyait comme une technologie pleine de promesses. Je veux dire... d'une certaine manière, oui, il y avait une certaine déception avec ce qui existait comme jeux à l'époque. Mais d'un autre côté, ça semblait aussi être une opportunité. Du genre : "Bon, eh bien, personne n'a vraiment utilisé ça comme médium artistique ! Il y a tellement de choses qu'on pourrait faire !". Donc, on était plutôt enthousiastes. Il s'est avéré que c'était incroyablement difficile. Bien

³⁴⁰ Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 12.

³⁴¹ *Myst*, souvent reconnu comme une pierre angulaire du Point'n Click, est aussi considéré comme un exemple du potentiel artistique du médium. *Myst*, Rand et Robyn Miller, Cyan Inc. (dév. et publ.), Broderbund Inc. (publ.), 1993, Macintosh, Microsoft Windows et. al., <https://store.steampowered.com/app/1255560/Myst/> (page consultée le 8 décembre 2024).

plus difficile que de faire un site web (rires). Du coup, on est devenus développeurs de jeux à temps plein, parce qu'on n'avait plus de temps pour autre chose. On ne pouvait plus travailler pour des clients, ou quoi que ce soit de ce genre. C'est pour ça que nous sommes devenus un studio, en quelque sorte, parce qu'on voulait faire des jeux, et c'était la seule façon. On ne pouvait faire des jeux qu'à temps plein, parce que la création de jeux occasionnelle, ça n'existe pas (rires).

A.H. : À l'époque, la création indépendante de jeux vidéo³⁴² n'existait pas vraiment, c'était une véritable profession. Il fallait un éditeur, il fallait graver les jeux sur disques, les faire publier, les mettre sur des camions, les vendre en magasin, les ramener chez soi et les mettre sur ordinateur. C'était une tout autre histoire. Mais nous avons vraiment commencé pour créer des œuvres interactives, et nous voulions créer des choses vraiment originales. Sur PlayStation au début, puis sur PC, parce que c'était plus facile [...]. Et on voulait faire ce qu'on voulait. Alors, on a dû apprendre à les fabriquer [les jeux], parce qu'au début, on ne savait pas comment faire (rires) »³⁴³.

Le duo apprend les savoir-faire nécessaires pour créer des jeux à la Jan Van Eyck Academie, située à Maastricht³⁴⁴. À la suite de cet apprentissage, en 2002, ils créent officiellement leur studio, Tale of Tales³⁴⁵. Le nom est basé sur un recueil de contes datant du XVII^e siècle, *Lo Cunto de li cunti* de l'écrivain napolitain Giambattista Basile³⁴⁶. Le choix de ce nom est en lien avec le désir des deux artistes de s'inspirer, pour l'ensemble de leurs œuvres, des arts anciens, et notamment de la passation, au fil du temps et des cultures, des mythes et des histoires telles que les contes de fées :

« **M.S. :** 8 est le jeu avec lequel nous avons commencé, et également celui avec lequel a commencé notre intérêt pour les contes de fées.

A.H. : Et c'est de là que vient notre nom, Tale of Tales. Mais nous n'étions pas intéressés par une version spécifique des contes. C'était plutôt le fait que ces contes fassent partie... Ces histoires font partie de cultures, et sont racontées et re-racontées de différentes manières. Nous voulions donc créer des jeux qui s'inscrivent dans cette tradition de re-raconter quelque chose [...].

³⁴² *Supra*, CHAPITRE II, p. 28 et 33-35.

³⁴³ Entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 13-15. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

³⁴⁴ Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 1 et 3

³⁴⁵ « Bio », sur le site internet de SONG OF SONGS, *Op. cit.* ; « About », sur le site internet de TALES OF TALES, *Op. cit.* ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », sur le site internet de ENTROPY8ZUPER!, *Op.cit.* ; Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 13-15.

³⁴⁶ Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 19.

M.S. : Pour revenir à 8, 8 s'inspire du conte de fées *La Belle au bois dormant*. Il y avait aussi un autre élément, l'aspect *méta* du choix, c'est qu'on trouvait que les jeux vidéo étaient une sorte de Belle au bois dormant. Et nous voulions réveiller cette Belle d'un baiser (rires).

A.H. : (rires). Mais oui, d'une certaine manière.

M.S. : Absolument ! Ça faisait partie de nos choix pour ce jeu. Mais après, oui, on a fait tellement de recherches, on s'est plongés dans différentes histoires, on a trouvé des versions plus anciennes, et on a trouvé le livre de Basile, d'où le nom du studio. La raison pour laquelle on a travaillé là-dessus, c'est que... Oui, on était fascinés par la vieille tradition, mais il y avait aussi... On avait aussi le sentiment de ne pas être des écrivains, de ne pas pouvoir écrire nos propres histoires. Mais on s'est rendu compte qu'on était plutôt doués pour interpréter des histoires existantes, surtout celles qui avaient déjà beaucoup d'interprétations. La Bible, par exemple, et les contes de fées sont très similaires, d'une certaine manière, la mythologie. On aime travailler avec ce genre de choses. J'imagine, aussi, parce qu'avant l'art moderne, il était tout à fait normal d'utiliser ce genre de choses dans son art, et de les utiliser pour exprimer des choses qui n'étaient pas nécessairement une traduction, mais qui exprimaient quelque chose de ces temps anciens. Et donc, c'est une tradition que nous voulions continuer, en commençant par 8, déjà, et ensuite nous avons continué sur cette lancée »³⁴⁷.

8³⁴⁸ a été le tout premier projet de Tale of Tales (fig. 17 et 18). Il était conçu comme une réinterprétation orientale de l'histoire de la Belle au bois dormant. Commencé en 2002, le projet ne verra cependant jamais le jour.

À partir de 2005, le studio développe *The Endless Forest*³⁴⁹, une œuvre multijoueur en ligne et sans fin. Les joueurs y incarnent un cerf à tête humaine. En plus d'explorer une forêt infinie, ils ont la possibilité de rencontrer les avatars-cerfs d'autres joueurs et d'interagir avec eux via des gestes et des runes (fig. 19 et 20).

³⁴⁷ Entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 18-19. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

³⁴⁸ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, <https://tale-of-tales.com/videogames.php> (page consultée le 8 décembre 2024) ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 18-19 ; 8, Tale of Tales, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows, <https://tale-of-tales.com/8/> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Op.cit.*

³⁴⁹ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 18 ; *The Endless Forest*, Tale of Tales, 2005-présent, Microsoft Windows, <https://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

Vient ensuite *The Graveyard*³⁵⁰ en 2008 (fig. 21 et 22), œuvre assez courte sur la mortalité, et dans laquelle les joueurs incarnent une dame âgée. Celle-ci parcourt un cimetière jusqu'à un petit banc, s'assied, se remémore celles et ceux qui sont déjà partis sur fond d'une chanson en néerlandais, et meurt. Il est par ailleurs intéressant de noter que le duo a intégré un élément régional puisque la chanson est en néerlandais.

Au cours de l'année 2009, une nouvelle œuvre est publiée : *The Path*³⁵¹. Ce travail, qui est sans doute le plus connu du studio, se présente comme une réinterprétation de l'histoire du Petit Chaperon rouge. Dans le jeu, six sœurs, dont les âges varient de 9 à 19 ans, peuvent être interprétées (fig. 23). Une fois l'une d'elles sélectionnée, nous pénétrons avec elle dans une forêt. Le scénario de départ est proche du conte : votre grand-mère est malade, et votre mère vous confie la tâche de lui apporter un panier de provisions dans sa maison au cœur de la forêt. Et une consigne est donnée : ne surtout pas sortir du sentier pour s'aventurer dans les bois.

Cependant, le jeu surprend les joueuses et joueurs en allant à l'encontre des règles habituelles du Game Design*. En effet, s'ils restent sur le sentier sans s'aventurer dans la forêt, ils arrivent effectivement chez la grand-mère... mais reçoivent un Game Over*. *The Path* les encourage ainsi à désobéir à la règle du jeu et à s'éloigner du sentier pour explorer la forêt (fig. 24). Ils peuvent alors récolter des objets pour en apprendre plus sur les personnalités des sœurs, rencontrer une mystérieuse jeune fille vêtue de blanc qui peut éventuellement les ramener sur le chemin, visiter divers endroits cachés au cœur des bois (fig. 25), et surtout trouver leur « loup ». Ceux-ci ne sont pas des animaux au sens littéral du terme, mais plutôt des représentations d'événements traumatiques³⁵² (fig. 26). Car le véritable but est que chaque sœur

³⁵⁰ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Op. cit.* ; entretien avec Tale of Tales, *Op.cit.*, p. 19-20 ; *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android, <https://tale-of-tales.com/TheGraveyard/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Op. cit.*

³⁵¹ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 20-22 ; *The Path*, Tale of Tales, 2009, Microsoft Windows, Mac OS, <https://tale-of-tales.com/ThePath/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

³⁵² *The Path* est à la fois très peu directif avec le joueur, mais aussi cryptique car il livre finalement peu d'indications par lui-même. De ce fait, ce qui arrive aux sœurs et ce qu'elles sont censées représenter sont laissés à l'interprétation des expérimentateurs de l'œuvre - même si des éléments au cours du jeu peuvent orienter la lecture dans tel ou tel sens. De nombreuses théories peuvent être trouvées sur internet pour expliquer ce que les différents personnages et les loups pourraient symboliser.

rencontre son propre loup, et en retire une leçon de vie. Des leçons certes très déplaisantes, voire dangereuses, mais qui leur permettront de mûrir.

Le studio ne s'arrêtera pas après le succès de *The Path*. En 2009 également sort *Fatale*, basé sur la pièce de théâtre *Salomé* d'Oscar Wilde³⁵³ (fig. 27 et 28). Vient ensuite *Vanitas* en 2010, commandé spécialement par le Savannah College of Art and Design et le Georgia Institute of Technology à l'occasion du Art History of Games Symposium³⁵⁴. L'œuvre, entièrement pensée pour les smartphones, est une version contemporaine et numérique des *Memento Mori* artistiques³⁵⁵ (fig. 29 et 30). Après *Vanitas*, Tale of Tales travailla sur *Bientôt l'été* (fig. 31 et 32), publié en 2012, qui est inspiré des œuvres de l'écrivaine française Marguerite Duras³⁵⁶ ; puis sur *Luxuria Superbia* (2013), une œuvre conçue pour les supports mobiles³⁵⁷. Celle-ci a pour objet le sens du toucher durant les rapports intimes, mais avec le concept de représenter l'acte sexuel de manière abstraite³⁵⁸ (fig. 33 et 34).

À la suite de ces différents projets, le studio en entame un nouveau, *Sunset*, sorti en 2015³⁵⁹. Celui-ci conte l'histoire d'Angela, une immigrée afro-américaine dans un pays fictif et dictatorial d'Amérique latine durant les années 70. La jeune femme est engagée par Gabriel Ortega, un riche collectionneur d'art, pour nettoyer son appartement tous les jours une heure

³⁵³ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Op. cit.* ; entretien avec Tale of Tales, *Op.cit.*, p. 22-23 ; *Fatale*, Tale of Tales, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux, <https://tale-of-tales.com/Fatale/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Op. cit.*

³⁵⁴ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 23-24 ; *Vanitas*, Tale of Tales, 2010, Android, iOS, <https://tale-of-tales.com/Vanitas/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

³⁵⁵ *Ibid.*

³⁵⁶ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 24-26 ; *Bientôt l'été*, Tale of Tales, 2012, Microsoft Windows, Mac OS, <https://tale-of-tales.com/bientotlete/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

³⁵⁷ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 26-28 ; *Luxuria Superbia*, Tale of Tales, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, <https://luxuria-superbia.com/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

³⁵⁸ *Ibid.*

³⁵⁹ « Games », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 28 ; *Sunset*, Tale of Tales, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, <https://tale-of-tales.com/Sunset/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.*

avant le coucher du soleil. Mais en parallèle de la romance qui se forme peu à peu entre Angela et Gabriel, la guerre civile gronde (fig. 35 et 36).

Sunset marque un tournant pour Tale of Tales, car Auriea Harvey et Michaël Samyn quitteront l'Industrie du jeu vidéo après sa publication. Ce départ s'explique, en amont du projet, par le désir du studio de passer à autre chose et de recommencer à créer dans un cadre moins commercial³⁶⁰ ; et en aval, par l'échec commercial du jeu et les difficultés financières du studio³⁶¹ :

« **A.H.** : Et *Sunset*, on savait avant de commencer que ce serait le dernier jeu, parce que c'était un peu comme... Après l'expérience du jeu où tout était connecté [*Luxuria Superbia*], on s'est rendu compte que, peut-être, ce qu'on voulait dire et faire ne pouvait plus être contenu dans un jeu vidéo commercial. On avait besoin de faire autre chose, plus grand, ou juste différent. Et on ne savait pas quoi, mais on ne pouvait pas continuer comme ça. [...]

M. S. : C'était le seul jeu pour lequel on avait vraiment écrit une histoire.

A.H. : Oui, on avait écrit l'histoire, et on... Enfin, c'était vraiment fou, mais on savait que ça devait être le dernier. Et puis, on a *rage quit* l'industrie du jeu vidéo.

M.S. : (rires) »³⁶².

Après *Sunset*, Auriea Harvey et Michaël Samyn développent une toute dernière œuvre sous le nom de Tale of Tales : *L.O.C.K. [Locī Omnes Caelesistis Kyries]*³⁶³ (fig. 37 et 38). L'œuvre, sortie en 2016, est basée sur les représentations anciennes de l'univers. Elle a été commandée à l'occasion de la 21^e Triennale artistique de Milan en 2016 afin d'être intégrée à

³⁶⁰ Entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 28

³⁶¹ Tale of Tales avait rédigé un article de blog sur l'échec commercial du jeu et la dissolution du studio en 2015. Cette entrée a été supprimée, mais est toujours lisible via The Wayback Machine. TALE OF TALES, « And the sun sets... », sur le blog de développement du jeu vidéo *Sunset*, 21 juin 2015, disponible via The Wayback Machine, <https://web.archive.org/web/20150621214545/http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/index.php/and-the-sun-sets/> (page consultée le 9 décembre 2024).

³⁶² Entretien avec Tale of Tales, *Ibid.* Traduit de l'anglais.

³⁶³ « Art », sur le site internet de TALE OF TALES, <https://tale-of-tales.com/art.php> (page consultée le 8 décembre 2024) ; *Triennale Game Collection*, volume 1, exposition virtuelle et collective mise en place dans le cadre de la 21^e Triennale artistique de Milan, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android, <https://www.milanogamefestival.com/collection1/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Op. cit.*

la première édition de la Triennale Game Collection, une exposition virtuelle de jeux vidéo artistiques³⁶⁴.

Cependant, la dissolution du studio ne marquera pas la fin des activités de Auriea Harvey et de Michaël Samyn. Les deux artistes ne travaillent plus au sein de l'Industrie, mais sont toujours actifs au cœur du monde de l'art. Depuis 2015, ils exercent sous le nom de Song of Songs, ce changement de nom représentant la fin de la période Tale of Tales. À ce jour, Song of Songs a créé plusieurs œuvres : *Cathedral-in-the-Clouds* (depuis 2016) (fig. 39 et 40), une cathédrale en réalité virtuelle inspirée par les récits et l'iconographie du christianisme³⁶⁵, *Cricoterie* (2018) (fig. 41 et 42), une expérience également en réalité virtuelle et basée sur les travaux du metteur en scène polonais Tadeusz Kantor³⁶⁶, et *Generato non Creato* (2025), leur première série d'œuvres en NFT, dont le design est basé sur les ostensoirs³⁶⁷ (fig. 43 et 44).

En plus de leurs créations artistiques, qui leur ont rapporté plusieurs prix et nominations³⁶⁸, Auriea Harvey et Michaël Samyn ont participé à de nombreux événements au fil des années³⁶⁹ (par exemple le Art History of Games Symposium qui s'était tenu au Georgia

³⁶⁴ *Op. cit.*

³⁶⁵ « Art », sur le site internet de TALES OF TALES, *Op. cit.* ; entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 28-30 ; *Cathedral-in-the-Clouds*, Song of Songs, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS, <https://cathedral-in-the-clouds.net/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Op.cit.* ; SONG OF SONGS, site internet, *Op.cit.*

³⁶⁶ « Art », sur le site internet de TALES OF TALES, *Ibid.* ; entretien avec Tale of Tales, *Ibid.*, p. 30-32 ; *Cricoterie*, Song of Songs, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS, <https://song-of-songs.org/cricoterie/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.* ; SONG OF SONGS, site internet, *Ibid.*

³⁶⁷ SONG OF SONGS, site internet, *Ibid.* ; *Generato non Creato*, Song of Songs, 2025, œuvre en NFT, <https://www.fxhash.xyz/generative/0x1c9583333058d7833eC41D640744cE50A8C286be> (page consultée le 9 décembre 2024).

³⁶⁸ « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid*

³⁶⁹ Il est difficile de tous les citer, mais le CV en ligne de Auriea Harvey et de Michaël Samyn offre un aperçu. Les deux artistes ont également évoqué ces différents événements sur leur ancien blog, qui fut actif de 2005 à 2010. « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.* ; TALE OF TALES, *The old Blog of Tale of Tales* (2005-2010), <https://tale-of-tales.com/blog/> (page consultée le 9 décembre 2024).

Institute of Technology à Atlanta, aux États-Unis, en 2010)³⁷⁰. Ils ont également rédigé un manifeste, le Real Time Art Manifesto, pour exprimer leur vision artistique, en particulier par rapport aux jeux vidéo³⁷¹. De plus, ils ont tenu un blog, Notgames, afin de partager leurs idées avec celles et ceux qui désiraient également voir et créer des jeux différents de ceux de l'Industrie³⁷². Les idées à l'origine de Notgames inspirèrent par ailleurs la création d'un festival artistique, le NotGames Fest, qui eut lieu à Cologne en 2011, 2013 et 2015, et était le fruit d'une collaboration entre Tale of Tales et le Cologne Game Lab³⁷³.

Depuis 2019, Auriea Harvey et Michaël Samyn ont quitté la Belgique pour s'installer en Italie. Si le grand public et beaucoup des joueurs ne sont pas familiers avec leurs travaux, le duo artistique a néanmoins créé des œuvres importantes pour le jeu vidéo et l'art numérique en Belgique. Du fait de l'originalité de ses créations et de ses idées avant-gardistes pour la décennie 2000-2010, Tale of Tales a représenté un profil unique dans le paysage artistique belge. Pour qui s'intéresse aux liens entre arts et jeux vidéo, le profil hybride de ce duo est donc hautement intéressant à étudier et à mettre en lumière.

5. Art numérique et jeux vidéo : peu de profils, mais des cas intéressants

Ce tour d'horizon des œuvres des LarbitSisters, de Laura Colmenares Guerra, d'Ennio Dal Farra et de Tale of Tales nous a permis de découvrir des travaux ludiques de différents types développés en Belgique.

³⁷⁰ SAMYN, Michaël, « The Art History of Games », sur TALE OF TALES, *The old Blog of Tale of Tales* (2005-2010), 12 janvier 2010, <https://tale-of-tales.com/blog/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; « Auriea Harvey and Michaël Samyn – Curriculum Vitae », *Ibid.* ; SONG OF SONGS, site internet, *Ibid.*

³⁷¹ Ce manifeste avait été rédigé et présenté à l'occasion du Mediaterra Festival of Art and Technology d'Athènes, en 2006. « Real Time Art Manifesto », sur le site internet de TALE OF TALES, <https://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> (page consultée le 9 décembre 2024) ; entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p. 15-16 ;

³⁷² TALE OF TALES, *Notgames Forum*, <https://notgames.org/forum/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; entretien avec Tale of Tales, *Op. cit.*, p.16.

³⁷³ TILLMANNNS, Katharina, « Notgames Fest (2011-2015) », sur le site internet de Katharina TILLMANNNS, <http://www.katharinatillmannns.de/portfolio/notgames-fest-2013/> (page consultée le 9 décembre 2024) ; NOTGAMES FEST, 2011-2015, Cologne, Allemagne, <http://notgames.colognegamelab.com/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024).

Bien que ces profils soient peu nombreux, les œuvres qu'ils ont créées sont loin d'être dénuées d'intérêt.

Les artistes présentés ci-dessus ne constituent pas un corpus exhaustif. Tout d'abord, davantage d'artistes numériques pourraient être intégrés dans la sous-catégorie du jeu « involontaire ». Nous pouvons citer, par exemple, les œuvres théâtrales et technologiques d'Eric Joris et du collectif Crew³⁷⁴. Cependant, dans le cadre de notre étude, nous n'aurons pas l'occasion de nous pencher sur d'autres artistes. Précisons tout de même que, même si plus d'artistes pourraient être trouvés, d'après nos recherches, il n'en reste pas moins que ce type de profils reste inusuel.

Ensuite, il est à noter que les œuvres numériques et interactives sont assez délicates à développer. De tels travaux nécessitent souvent un investissement important en temps de travail et en ressources financières afin de se concrétiser. De ce fait, il est possible que des projets proches du jeu vidéo aient existé, mais sans être menés à terme. C'est le cas, notamment, du *Dream Project* d'Alice Janne³⁷⁵, une œuvre en réalité virtuelle proche du jeu vidéo, mais que l'artiste namuroise ne semble pas avoir achevée à l'heure actuelle.

Enfin, étant donné la rareté de ce type de travaux, ainsi que le peu de visibilité dont ils disposent, il est également possible que certains existent sans être aisément repérables. Ou encore que des œuvres soient actuellement en développement, mais n'aient pas été rendues publiques pour le moment. Pour ces derniers cas de figure, le seul moyen de découvrir de potentiels travaux inédits est de s'intéresser de près à la création numérique belge et de rester attentif à ce qui peut être exposé près de nous. Par exemple, en 2024, l'artiste Sarah Lauwers exposait au cœur de Liège son œuvre-jeu *Cityscape* dans le cadre du programme Art Au Centre³⁷⁶. La découverte de cette œuvre fut rendue possible non pas via des recherches, mais par une simple promenade en ville. Alors, si des travaux tels que *Cityscape* peuvent se révéler de manière totalement fortuite, qui sait combien d'œuvres inapparentes sont encore à repérer ?

³⁷⁴ CREW, site internet, <https://crew.brussels/fr/about> (page consultée le 23 avril 2025).

³⁷⁵ JANNE, Alice, site internet, <https://www.alicejanne.com/> (page consultée le 23 avril 2025) et Entretien avec Alice Janne, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 14 décembre 2020, p. 4-7.

³⁷⁶ LAUWERS, Sarah, *Cityscape*, 2022, œuvre-jeu sur tablette et présentée dans une sculpture en céramique. Visible sur le site de Sarah LAUWERS, <https://sarahlauwers.com/cityscape> (page consultée le 23 avril 2025) et ART AU CENTRE, « Art au Centre #17 : *Cityscape* », sur le site d'Art au Centre, https://artaucentre.be/vitrine/sarah_lauwers/ (page consultée le 23 avril 2025).

Après avoir découvert divers artistes numériques, passons désormais à un autre type de profil : celui des développeurs de jeux vidéo.

B. Les développeurs de jeux vidéo

Comme nous l'évoquions en amont³⁷⁷, le jeu vidéo est avant tout une industrie culturelle. Néanmoins, malgré son statut de produit de divertissement, des éléments de nature artistique sont nécessaires à sa réalisation (écriture scénaristique, composition musicale, identité graphique, etc.). La condition d'un jeu, en conséquence, oscille entre un travail créatif et un objet commercial.

Dès lors, quel regard les développeurs de jeux vidéo portent-ils sur leur pratique ? Se voient-ils avant tout comme des fabricants de logiciels de divertissement ? Ou considèrent-ils leurs travaux comme des œuvres artistiques ? Afin d'aborder ces questions, nous avons souhaité donner la parole à des développeurs de jeu vidéo présents en Belgique.

Pour la catégorie des artistes numériques, il a été difficile de repérer des travaux en lien avec le jeu vidéo. En revanche, pour celle des développeurs de jeux, ce fut l'inverse : la multiplicité des studios présents en Belgique a rendu la sélection obligatoire. De ce fait, nous avons décidé de mettre en lumière des développeurs qui se sont distingués grâce à une direction artistique originale et créative. Et, afin que les trois régions soient représentées, nous avons sélectionné un studio basé dans chacune d'elles : RAM RAM Games à Bruxelles, Happy Volcano à Louvain (Flandres) et enfin le développeur montois indépendant Jean-Baptiste de Clerfayt (Wallonie).

³⁷⁷ *Supra*, CHAPITRE II, p. 29-30.

1. RAM RAM Games

Un couple est à l'origine de la création du studio bruxellois RAM RAM Games : Coline Sauvand et Laurent Toulouse³⁷⁸. Ils ont sorti leur premier titre en novembre 2024 : *30 Birds*³⁷⁹. Ils y sont respectivement directrice artistique, et auteur, musicien, développeur et game designer. En plus de ces deux auteurs principaux, une dizaine de personnes travaillent également en collaboration avec eux sur ce projet³⁸⁰.

Coline Sauvand et Laurent Toulouse sont tous deux français. Initialement, ils ne viennent pas du milieu du jeu vidéo, mais de celui des arts visuels et de la bande dessinée indépendante³⁸¹. S'ils ont décidé de s'installer à Bruxelles, c'est en partie pour la culture de l'illustration présente dans la capitale :

« **Laurent Toulouse** : Moi, je vivais à Paris, et j'avais besoin de trouver un autre... Ouais, j'avais besoin de quitter Paris, probablement. Et je suis venu à Bruxelles parce que j'avais des amis là, et parce que, aussi, il y a tout un monde de l'illustration qui m'attirait ici. Genre vraiment arts visuels, illustrations, BD alternative. Ça, c'était vraiment un truc qui m'attirait, et il y a une grosse culture de ça, vraiment, à Bruxelles, que je n'ai trouvée nulle part ailleurs »³⁸².

En ce qui concerne *30 Birds*, l'œuvre est née avant le studio lui-même. Au départ du projet : un carnet de voyage qu'ils ont rédigé et illustré à quatre mains en 2014, *Le Carnet d'Istanbul*³⁸³ (fig. 45 et 46). Les illustrations sont basées sur le style des miniatures persanes. En

³⁷⁸ Entretien avec Laurent Toulouse du studio RAM RAM Games, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 7 avril 2021, p. 1-3.

³⁷⁹ Entretien, *Ibid.* ; RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », sur le site internet du jeu *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 19 juin 2023) ; *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch, <https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/30-birds/> (page consultée le 17 avril 2024).

³⁸⁰ Ils collaborent notamment avec Business Goose Studios, un studio de jeu vidéo basé à Hasselt. *Ibid.*

³⁸¹ Entretien, *Op. cit.*, p. 1-3 et 23. Voir également les sites internet de Coline Sauvand : SAUVAND, Coline, site internet (ancien site), <https://colinesauvand.wixsite.com/site> (page consultée le 19 juin 2023) et SAUVAND, Coline, site internet (nouveau site), <http://colinesauvand.be/> (page consultée le 19 juin 2023).

³⁸² Entretien, *Ibid.* p. 1.

³⁸³ Entretien, *Ibid.* p. 2 et 6-9 ; SAUVAND, Coline et TOULOUSE, Laurent, *Le carnet d'Istanbul*, 2014, œuvre graphique, plume et pinceaux sur papier ; SAUVAND, Coline, « Le carnet d'Istanbul », sur le site internet de

2016, le *Carnet* est exposé au Centre culturel Jacques Franck à Saint-Gilles. C. Sauvand et L. Toulouse décident alors de monter une expérience pour l'exposition : faire en sorte que les visiteurs puissent expérimenter les miniatures persanes d'une manière différente. Ils tentent alors de placer les illustrations sur écran, chaque illustration correspondant aux faces d'un cube que les visiteurs pouvaient manipuler grâce à une manette de jeu. C'est cet essai réalisé durant l'exposition qui sera à l'origine du projet de jeu *30 Birds*³⁸⁴ (fig. 47).

En plus des graphismes rappelant les miniatures persanes, quatre autres sources ont inspiré les deux auteurs. La première est la ville d'Istanbul elle-même. La seconde, le roman de l'auteur turc Orhan Pamuk *Mon nom est rouge* (1998), dans lequel les personnages principaux occupent une fonction de miniaturistes dans l'Empire ottoman. La troisième, le mythe de Simurgh, un oiseau légendaire de la mythologie perse³⁸⁵. Le nom du jeu, *30 Birds*, est d'ailleurs une référence au nom de l'oiseau fabuleux puisque la prononciation du nom de Simurgh, en turc, peut également signifier « 30 oiseaux » (*30 Birds*)³⁸⁶. La dernière source d'inspiration est en lien avec ce jeu de mots : le recueil de poésie *La Conférence des Oiseaux* (1117) publié par le poète persan Farid al-Din Attar. L'histoire conte comment un groupe de 30 oiseaux partent à la recherche de Simurgh³⁸⁷.

Au-delà du jeu de mot sur le nom ou de l'inspiration, le mythe de Simurgh se retrouve également au cœur du scénario. Dans le jeu, la déesse Simurgh a été kidnappée par le Savant. C'est là qu'intervient Zig, l'héroïne de l'histoire. Cette détective, envoyée en mission au cœur de la Cité Lanterne afin de porter secours à la déesse (fig. 48), devra rassembler 30 oiseaux pour l'aider dans sa tâche³⁸⁸.

SAUVAND, Coline (ancien site), <https://colinesauvand.wixsite.com/site/istanbul> (page consultée le 19 juin 2023) et *Idem*, (nouveau site), <http://colinesauvand.be/carnet-distanbul/> (page consultée le 19 juin 2023).

³⁸⁴ Entretien, *Op. cit.* ; RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Op. cit.* ; SAUVAND, Coline, « *30 Birds* », sur le site internet de SAUVAND, Coline (nouveau site), <http://colinesauvand.be/jeu-video/> (page consultée le 19 juin 2023) ; ANONYME (Galeriste), « Carnet d'Istanbul », sur *Karoo.me* [en ligne], 23 novembre 2015, <https://karoo.me/articles/carnet-distanbul-1/> (page consultée le 19 juin 2023) et BOONEN, Martin, « Carnet d'Istanbul : rêve de jeu vidéo », sur *Karoo.me* [en ligne], 27 novembre 2015, <https://karoo.me/articles/carnet-distanbul/> (page consultée le 19 juin 2023).

³⁸⁵ Pour l'ensemble des inspirations : Entretien, *Ibid.*, p. 6-9 ; RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Ibid.*

³⁸⁶ *Ibid.*

³⁸⁷ *Ibid.*

³⁸⁸ RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Ibid.*

En plus de son histoire et de ses visuels, l'une des autres grandes particularités de ce jeu est son mélange de 2D et de 3D. En effet, la plupart des visuels sont en 2D, comme des miniatures persanes. Mais les villes sont étendues sur les faces d'un cube (représentant les parois d'une lanterne), ce qui amène des perspectives mixtes et originales durant les déplacements de Zig (fig. 49).

Un dernier point à soulever est l'importance de la musique. La bande-son est décrite dans le communiqué de presse du jeu comme un mélange entre de l'electro-dub, du ska et du reggae, le tout rehaussé de sons orientaux. De plus, la musique est également intégrée à l'expérience de jeu via des puzzles et énigmes à résoudre³⁸⁹ (fig. 50).

Depuis le début de son développement, *30 Birds* a reçu plusieurs récompenses et nominations. Il a, notamment, reçu le prix du jeu le plus anticipé de l'année aux Belgian Games Awards 2020, et a remporté le titre du meilleur jeu lors de l'INDIGO Festival en 2024³⁹⁰. Mais ses plus hautes reconnaissances sont venues de A Maze, prestigieux festival berlinois de jeux vidéo indépendants et artistiques, où *30 Birds* a reçu une mention honorable en 2020, ainsi qu'une nomination pour le Grand Prix (« Most Amazing Awards ») en 2024³⁹¹.

Au même titre que *The Almost Gone* pour son implication de l'écrivain Joost Vandecasteele³⁹², *30 Birds* est pertinent pour une analyse basée sur l'artification, ne serait-ce que parce que ses créateurs, Coline Sauvand et Laurent Toulouse, sont des auteurs disposant d'une expérience artistique en dehors du monde du jeu vidéo (expositions, illustrations, écriture, etc.). De plus, le fait que le projet soit né d'une expérimentation pour l'exposition de leur *Carnet d'Istanbul* participe également à la reconnaissance artistique du titre. Sans remettre aucunement en cause les qualités artistiques intrinsèques de *30 Birds*, ces données ont sans doute aidé le studio à recevoir des aides financières plus « officielles » pour le développement du jeu : de la part de la Fédération Wallonie-Bruxelles d'une part, de la Société Civile des Auteurs

³⁸⁹ Entretien, *Op. cit.*, p. 19 ; RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Op. cit.*

³⁹⁰ RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Ibid.*

³⁹¹ *Ibid.* ; A MAZE, « Nominees », sur le site de A Maze : International Arthouse Games and Playful Media Festival, édition 2024, Berlin, <https://2024.amaze-berlin.de/nominees/> (page consultée le 16 mai 2024) et A MAZE, « Honorable Mentions », sur le site de A Maze : International Arthouse Games and Playful Media Festival, édition 2020, Berlin, <https://2020.amaze-berlin.de/mentions/> (page consultée le 19 juin 2023).

³⁹² *Infra*, p. 101.

Multimédia (SCAM) d'une autre part, ainsi que de la VAF³⁹³. Grâce à ses qualités artistiques, le jeu a également été repéré par la RTBF et Arte France au cours de son développement. *30 Birds* a ainsi été coproduit par les deux chaînes, et édité par ARTE.

2. Happy Volcano

Happy Volcano est un studio basé à Louvain et fondé en 2013³⁹⁴. Son équipe a réalisé plusieurs jeux, mais c'est surtout *The Almost Gone* (2020)³⁹⁵ (fig. 51) qui nous intéressera ici. Il s'agit d'un jeu de résolution d'énigmes de type *Point and Click* en vue isométrique. La résolution des puzzles permet de progresser dans les cinq niveaux du titre et d'en découvrir l'histoire.

Si les premières scènes du jeu présentent une atmosphère rose pastel plutôt douce, que les joueuses et joueurs ne s'y trompent pas : *The Almost Gone* développe un scénario tragique. Nous incarnons dans ce titre une protagoniste que nous ne voyons pas et qui ne nous est jamais vraiment présentée, mais que nous découvrons être, par exploration et déduction, une jeune fille prénommée Emily. Au début du jeu, Emily se réveille dans sa chambre. Ses affaires sont empaquetées sans qu'elle ne sache pourquoi et, confuse, elle ne sait pas ce qu'elle fait là. En explorant la pièce, elle trouve un message lui indiquant de se rendre dans une cabane dans l'arbre, lieu dans lequel elle sera en sécurité (fig. 52). Les joueurs guident alors Emily pour rejoindre ce lieu. Cependant, le voyage ne se déroule pas de manière linéaire. Plutôt que d'aller du point A (chambre) au point B (cabane dans l'arbre), Emily voyage dans le temps et ses souvenirs pour comprendre sa condition et ce qui lui est arrivé.

Le jeu se déroule sur cinq niveaux, chacun assigné d'une indication temporelle : « Un moment après », « Une heure après », « 30 ans auparavant », « Un an après » et « Quelques

³⁹³ Entretien, *Op. cit.*, p. 5-6 ; RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », *Op. cit.*

³⁹⁴ HAPPY VOLCANO, « About us », sur le site internet du studio HAPPY VOLCANO, <https://www.happyvolcano.com/about-us> (page consultée le 15 juin 2023).

³⁹⁵ *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 15 juin 2023).

minutes avant », sans préciser d'emblée avant et après quel événement se déroule chaque niveau. Tel est le cœur du scénario et de ce que les joueurs découvriront au gré de la résolution des puzzles, la seule certitude étant que l'élément déclencheur a été dramatique (fig. 53 et 54). Néanmoins, les développeurs ont préféré ne pas livrer d'explication définitive au scénario. Le studio explique ce choix par la volonté de laisser aux joueurs la liberté d'interpréter les événements, afin de rendre l'expérience plus marquante qu'en fournissant une résolution explicite :

« **David Prinsmel** : comme nous parlons de choses assez lourdes dans le jeu, nous nous sommes assurés de ne jamais les rendre trop explicites. Les sujets sont présents dans la vie du personnage principal, mais nous n'essayons pas de donner une solution ou une réponse à l'un d'entre eux. Elle les découvre en même temps que le joueur, c'est comme si elle mûrissait de quelques années en quelques heures. C'est le but de ce monde, il vous aide à comprendre. Comme nous ne sommes jamais explicites, les joueurs devront reconstituer l'histoire par eux-mêmes et élaborer des théories sur ce qui s'est réellement passé. Certains joueurs feront des liens d'une autre manière que d'autres. C'est une bonne chose, car nous avons considéré ce jeu comme une sorte d'expérience lynchienne. Parfois, quelque chose reste plus longtemps en mémoire lorsqu'il n'y a pas d'explication »³⁹⁶.

Bien que la fin reste ouverte et fasse l'objet de discussions et d'interprétations parmi les joueurs³⁹⁷, une chose est certaine : Emily n'est plus. Mais elle n'est pas encore tout à fait morte. Elle est *presque partie* – d'où le titre du jeu, *The Almost Gone* –, et erre dans des limbes où passé, présent et avenir s'entrecroisent. Elle est amenée à comprendre non seulement ce qui lui est arrivé, mais également les événements qui ont servi de terreau aux racines du drame. Ainsi, des thèmes tels que la dépendance, la violence, l'abus, les troubles mentaux et le suicide sont abordés. Il ne tient qu'aux joueuses et aux joueurs d'en recoller les morceaux.

En plus de ses qualités graphiques et narratives, *The Almost Gone* est intéressant du point de vue de l'artification, car son scénario a été imaginé en collaboration avec Joost

³⁹⁶ BUEHNER, Abram, « [Interview] Talking The Almost Gone with Happy Volcano », sur *Big Daddy Gaming* [en ligne], 27 juin 2020, <https://bigdaddygaming.co.uk/interview-talking-the-almost-gone-with-happy-volcano/> (page consultée le 15 juin 2023) [Lien supprimé]. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

³⁹⁷ Par exemple, des discussions entre joueurs sur la signification des événements peuvent être trouvées sur la page Steam du jeu.

Vandecasteele, un écrivain, satiriste, dramaturge et essayiste flamand primé³⁹⁸. Ce fait contribue à apporter une reconnaissance artistique à l'œuvre via la collaboration avec un homme de lettres reconnu. Néanmoins, par la suite, le studio Happy Volcano n'a plus réalisé d'œuvres de ce genre et s'est dirigé vers des jeux plus orientés vers le divertissement³⁹⁹. Ce cas illustre que, pour les studios de développement, la direction artistique peut fortement varier d'un projet à l'autre.

Pour *The Almost Gone*, le studio Happy Volcano a été nommé dans de divers festivals et a gagné plusieurs prix. Le jeu a notamment été couronné jeu le plus innovant aux Casual Connect 2018 et meilleur jeu sur ordinateur et téléchargeable (Best Desktop/Downloadable) au Game Connection Europe en 2018. Il a également été élu meilleur jeu PC et console, ainsi que meilleur jeu mobile aux Belgian Games Awards 2021⁴⁰⁰.

3. Jean-Baptiste de Clerfayt

Jean-Baptiste de Clerfayt est un développeur indépendant montois. Fan de jeux vidéo et d'informatique depuis l'enfance, il ne deviendra créateur de jeu que vers 2013, à 30 ans passés. Avant de se lancer dans la création de jeux vidéo, il a étudié les arts plastiques aux Beaux-Arts de Mons, a travaillé comme graphiste pour l'Église catholique belge, a rédigé des articles pour un magazine de rock, ainsi que des textes pour la télévision et la radio, et a suivi une formation en programmation informatique à Technocité⁴⁰¹.

³⁹⁸ *The Almost Gone*, site internet officiel du jeu, *Op. cit.* et HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone – Zoom Interview with Writer Joost Vandecasteele*, 24 juin 2020. Vidéo disponible sur la page Youtube du studio HAPPY VOLCANO, <https://www.youtube.com/watch?v=mnuIEnDqdnQ> (page consultée le 15 juin 2023).

³⁹⁹ HAPPY VOLCANO, « Games », sur le site internet d' HAPPY VOLCANO, <https://www.happyvolcano.com/games> (page consultée le 17 avril 2025).

⁴⁰⁰ *The Almost Gone*, site internet officiel du jeu, *Ibid.* et BELGIAN GAME AWARDS, « Belgian Game Awards 2021 Winners », sur le site des BELGIAN GAME AWARDS, <https://awards.belgiangames.be/bga2021-winners/> (page consultée le 15 juin 2023).

⁴⁰¹ Entretien avec Jean-Baptiste de Clerfayt, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 16 décembre 2020, p. 1-5 et 8-10, et DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, site internet du jeu, <https://www.lancelotshangover.com/> (page consultée le 22 juin 2023).

*Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*⁴⁰² (2020) (fig. 55 et 56) est la première réalisation de Jean-Baptiste de Clerfayt. Ce jeu à l'histoire décalée se veut un mélange entre le style du film *Sacré Graal* des Monty Python (1975) et les jeux d'aventure en Point and Click rétro tels que *The Secret of Monkey Island* (1990)⁴⁰³. Les joueurs incarnent Lancelot, « le plus sexy des chevaliers de la Table ronde », à qui Dieu confie la mission de trouver le Saint-Graal et d'y verser de l'alcool afin de célébrer la plus grande fête que l'Angleterre ait jamais connue. Mais pour ce faire, Lancelot devra s'aventurer dans une contrée dangereuse « où tous les hommes sont gays et toutes les femmes ont des poils sous les bras » : le royaume de France. Et le tout vêtu d'un speedo rose fluo⁴⁰⁴.

Le titre se démarque par son originalité et son style personnel marqué, avec un scénario décalé, beaucoup d'humour, ainsi que des graphismes évoquant des enluminures médiévales⁴⁰⁵ (fig. 57). Jean-Baptiste de Clerfayt s'illustre ici en tant qu'homme-orchestre puisqu'il a tout réalisé lui-même, de la programmation aux graphismes en passant par la musique et le scénario⁴⁰⁶. Enfin, notons que c'est l'un des rares jeux, avec *Brukel* de Bob De Schutter⁴⁰⁷, à évoquer la Belgique dans son histoire (fig. 58). Il était important pour l'auteur de faire référence à la Belgique dans son jeu, non seulement par originalité, mais également car il trouvait intéressant, dans une industrie aussi globalisée que celle du jeu vidéo, de marquer un ancrage plus local⁴⁰⁸.

⁴⁰² *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, Jean-Baptiste de Clerfayt, 2020, Microsoft Windows, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 22 juin 2023).

⁴⁰³ Entretien, *Op. cit.*, p. 8 et 19-20, et *Lancelot's Hangover*, site internet du jeu, *Op. cit.*

⁴⁰⁴ Entretien, *Ibid.*, p. 8 et *Lancelot's Hangover*, site internet du jeu, *Ibid.*

⁴⁰⁵ Entretien, *Ibid.*, p. 31-32.

⁴⁰⁶ Entretien, *Ibid.*, p. 4-5 et 48, et *Lancelot's Hangover*, site internet du jeu, *Op. cit.*

⁴⁰⁷ Dans *Brukel*, Bob De Schutter retranscrit en jeu vidéo les souvenirs de sa grand-mère, Bie, dont la ferme a été occupée par les Allemands durant la Seconde Guerre mondiale. Brukel était le lieu-dit où se situait la ferme, à Geel, en Flandre. Le jeu est basé sur le principe de *Gaminiscing* (Game, « Le jeu » et *Reminiscing*, « Se remémorer »), qui consiste à intégrer des témoignages oraux au cœur d'une mécanique de jeu, et ce afin de transmettre ces témoignages. La grand-mère de Bob De Schutter, Bie, conte par ailleurs ses souvenirs (en néerlandais sous-titré) dans le jeu en parallèle de l'histoire développée. *Brukel*, Bob De Schutter (dév.), Lifelong Games (éd.), Windows, 2019, <https://www.brukelgame.com/> (page consultée le 22 juin 2023).

⁴⁰⁸ Entretien, *Op.cit.*, p. 20-22.

Autre facteur important : l’auteur de *Lancelot’s Hangover* signe le jeu de son nom, appliquant ainsi à son titre une signature claire et renvoyant à un statut d’auteur. Comme l’ont écrit N. Heinich et R. Shapiro, la signature est un facteur artificatoire important⁴⁰⁹, qui n’est pas toujours présent dans le domaine du jeu vidéo puisque c’est souvent le studio lui-même qui est mis en avant.

Le profil de Jean-Baptiste de Clerfayt est représentatif d’un créateur en quête d’indépendance. Il se décrit d’ailleurs lui-même comme ayant « un côté punk »⁴¹⁰. Il recherche avant tout, d’une part la liberté créative totale— facilitée au XXI^e siècle par l’accessibilité des outils de développement —, et d’autre part, le plaisir de créer :

« **Jean-Baptiste de Clerfayt** : Je veux dire, maintenant, n’importe qui, mais vraiment n’importe qui, qui a envie de faire du jeu vidéo, il suffit de télécharger Unity, ou d’autres programmes. Il y a Youtube, il y a énormément de références sur internet, c’est très accessible. Si tu es motivé et que tu as un peu le temps, tu peux le faire, vraiment, et n’importe qui peut le faire. Après, il faut du temps, et de la motivation, évidemment, mais c’est ça qui a vraiment été le déclic. Et puis, j’ai mis mon doigt dedans, et après je n’en suis jamais ressorti, sept ans après. Et c’est vraiment ça que j’aime quoi, cette liberté. Je travaille seul, je n’ai pas d’éditeur, parce que je n’ai pas envie d’avoir d’éditeur, je me finance tout seul, j’aime cette liberté. Et je pense que... Enfin, je me répète un peu, mais je pense que je n’aurais pas fait de jeux vidéo sans cette liberté. Voilà, c’est comme monter un groupe de rock, quoi. Tu as des copains, on se dit : “Tiens, on va faire de la musique ensemble !”, on commence à répéter, on commence à publier des démos, et puis ça prend, quoi. Ou pas. Enfin, en tous cas, moi, ça a pris. Voilà, c’est génial [...]. Et surtout, ce que j’aime bien, et j’ai l’impression que les gens qui jouent à *Lancelot* apprécient aussi, c’est que c’est vraiment un fan qui parle à d’autres fans. Un passionné qui parle à d’autres passionnés. Et ça peut paraître très cliché, et ça l’est sans doute, mais c’est ça qui me plaît [...]. Donc mon vrai but, en fait, c’est de me dire : “Ok, je fais vraiment des jeux qui me plaisent à 100%”. Je demande très très peu l’avis des gens, je montre très très peu mon travail pendant que je crée. Et si, à un moment, je fais les jeux qui me plaisent, forcément, je trouverai toujours des gens, quelques milliers de personnes, pour qui ça parle aussi. Je ne suis pas quelqu’un de si spécial que ça. Donc oui, j’aime vraiment ça quoi, et je n’ai pas tellement envie de me compromettre [...]. Et ça, c’est vraiment un truc que j’essaie de garder toujours à l’esprit, c’est de m’amuser dans ce que je fais. Et encore une fois, ça peut paraître cliché, mais dès que je sens que ça devient un peu une routine, j’essaie de prendre du recul [...]. Et de me redire : “Tu fais ça pour ton propre plaisir” »⁴¹¹.

⁴⁰⁹ HEINICH, N., *Op. cit.*, p. 285 et HEINICH, N., « La signature comme indicateur d’artification », *Op. cit.*

⁴¹⁰ Entretien, *Op. cit.*, p. 50.

⁴¹¹ Entretien, *Op.cit.*, p. 5-7 et 13.

Fait notable, J.-B. de Clerfayt n'est pas très intéressé par la reconnaissance artistique. Ce qui lui plaît, il l'a évoqué ci-dessus, c'est surtout de créer et de s'amuser. Mais cela n'exclut pas pour autant la conscience de son statut d'auteur, donc de son positionnement potentiel dans le champ artistique :

« **J.-B. de Clerfayt** : C'est paradoxal parce que je travaille tout seul, donc évidemment... Et même, je pense qu'il y a une certaine vision d'auteur dans ce que je fais, dans le sens où... C'est un peu de l'égo aussi, mais quand tu as joué au jeu, tu commences, tu vois ma tête, je n'arrête pas de répéter que je fais tout, tout seul, tout le temps. Il y a beaucoup de moi là-dedans, il y a beaucoup de trucs un peu autobiographiques, tout ça. Il y a une vraie vision d'auteur. Mais c'est jamais un truc conscient, quoi [...]. [En parlant de la reconnaissance artistique] Moi, je m'en fous. J'ai juste envie de prendre du plaisir dans ce que je fais et, en même temps, qu'il y ait suffisamment de gens qui achètent pour pouvoir continuer à créer. Pour moi, c'est important. Après, ça, c'est un point de vue de créateur [...]. C'est peut-être mon côté punk, je n'en sais rien. Déjà, moi, je n'y pense pas, et puis, cette reconnaissance, je m'en fous, quoi. Enfin, non, c'est pas ça. Allez, imaginons qu'il y ait un musée permanent du jeu vidéo dans 20 ans en Belgique et que je puisse avoir mes jeux exposés. Bah ça me ferait vraiment plaisir, tu vois. Vraiment, sérieusement, ça me ferait plaisir. Mais je ne fais pas ça pour ça, quoi. Moi, mon plaisir, il est vraiment au quotidien. Dans des petites choses : c'est programmer, mettre des lignes de code, dessiner, etc., tu vois [...]. Voilà, c'est ma nature. Après, y réfléchir... C'est intéressant, mais ce n'est pas ma mission. Mais bien sûr qu'il y a une démarche créative, évidemment »⁴¹².

Depuis sa sortie, *Lancelot's Hangover* a rencontré un succès critique honorable dans le monde du jeu vidéo. Il a fait partie de la sélection officielle 2017 de la convention des jeux narratifs Adventurex, a connu deux nominations aux Aggie Awards 2020 (« Best Writing – Comedy » et « Best Traditional Game ») et enfin une nomination aux Belgian Games Awards 2021 dans la catégorie « Debut Game of the Year »⁴¹³. Jean-Baptiste de Clerfayt travaille actuellement sur une suite de *Lancelot*⁴¹⁴.

⁴¹² Entretien, *Ibid.*, p. 48-52.

⁴¹³ *Lancelot's Hangover*, page Steam, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 22 juin 2023).

⁴¹⁴ Entretien, *Op. cit.*, p. 53-55.

4. Développeurs de jeux : entre créativité et industrie

D'après nos constatations, la Belgique est un pays plutôt dynamique en ce qui concerne le développement de jeux vidéo. Une multitude de titres sont créés au sein du pays, et nombre d'entre eux faisant preuve d'une originalité certaine. Les trois développeurs que nous avons présentés ci-dessus constituent un échantillon non seulement de cette créativité, mais également de la variété que nous pouvons trouver dans la production belge. Bien entendu, d'autres studios et jeux auraient pu figurer dans cette liste, que nous ne pouvons développer ici. Pensons, notamment, à l'insolite *Epistory : Typing Chronicles* du studio montois Fishing Cactus⁴¹⁵, à l'émouvant *Marie's Room* du studio like Charlie⁴¹⁶, ou encore à *Brukel*, développé par Bob De Schutter dans une volonté de transmission de témoignages historiques⁴¹⁷.

Puisque le jeu vidéo est une industrie culturelle, et dans une volonté d'analyser cette industrie sous le prisme de l'artification, nous nous sommes intéressés à la manière dont les développeuses et développeurs envisagent leur propre pratique. Ils sont, assurément, des créateurs, mais se considèrent-ils comme des artistes ? Et, de la même manière, quel regard portent-ils sur leurs productions ?

À partir des données récoltées via nos entretiens, il ressort que les développeurs et développeuses de jeux ne se considèrent pas particulièrement comme des artistes. Ou, du moins, pas de la manière dont le mot est perçu dans le monde des arts. Ils envisagent plutôt leur pratique comme un entre-deux : un désir de créativité et d'originalité est présent, mais ces aspects restent souvent liés à l'aspect commercial du produit. Le but n'est généralement pas de créer un titre original dans un objectif de recherches esthétiques et artistiques, mais plutôt d'apporter une plus-value au jeu. Une plus-value qui permettra de toucher un public-cible, d'offrir aux joueuses

⁴¹⁵ *Epistory : Typing Chronicles*, studio Fishing Cactus (dév.), Plug In Digital (éd.), 2016, Microsoft Windows, Linux et Mac, https://store.steampowered.com/app/398850/Epistory_Typing_Chronicles/ (page consultée le 22 juin 2023).

⁴¹⁶ *Marie's Room*, studio Like Charlie, 2018, Microsoft Windows, https://store.steampowered.com/app/648390/Maries_Room/ (page consultée le 15 juin 2023).

⁴¹⁷ *Brukel*, Bob De Schutter (dév.), Lifelong Games (éd.), Windows, 2019, <https://www.brukelgame.com/> (page consultée le 22 juin 2023).

et joueurs une expérience attrayante, de charmer les critiques, et d'en tirer un profit financier grâce à des ventes fructueuses.

Précisons tout de même que les avis peuvent varier. Certains profils peuvent afficher un désir d'originalité et de créativité plus ou moins prononcé, et s'intéresser de près à la dimension artistique de leur création. Mais, la plupart du temps, comme évoqué, les développeurs n'ont pas de point de vue tranché. Par exemple, Laurent Toulouse du studio RAM RAM Games explique que :

« **Laurent Toulouse** : [Ce qu'on essaie de faire] avec *30 Birds*, c'est d'insérer de l'art dans certains aspects. Et, ces aspects, ça va être [...]. Il y a, bien sûr, l'aspect visuel, clairement, où ça vient de l'art de toute façon puisque ça a commencé par rapport à des dessins à exposer, donc du dessin artistique. Ensuite, il y a la musique, où j'essaie de créer quelque chose de musicalement puissant. Et ensuite, il y a l'écriture, essayer d'intégrer de la poésie, et essayer d'intégrer [...]. En gros, essayer de m'inspirer de sortes de *tropes*, de formes d'écriture, qui viennent du conte, par exemple. Ce qui, je trouve, est quelque chose qui est un peu délaissé aujourd'hui dans la fiction moderne. Donc, je trouve qu'il y a un aspect artistique puissant à utiliser ce genre de schémas, de les recycler dans quelque chose de moderne et dans un jeu vidéo. Mais en fait, pour moi, tout ça [...]. Ce sont des *aspects*, quoi, ce sont des aspects artistiques. Ce sont comme des côtés du jeu qui sont artistiques. Mais, à mon sens, ça ne fait pas non plus de *30 Birds* un jeu qui est purement artistique [...]. Pour moi, il y a un aspect, quand même, d'intention. Je veux dire... Moi, je fais *30 Birds*, je sais que je fais un jeu qui est, en grosse partie, un jeu de divertissement [...]. Pour moi, il y a un aspect d'intention, je sais très bien comment je vais à ce jeu, et je sais très bien qu'en fait, il y a des optiques où, quelque part, même si on intègre de l'art, ce jeu est une sorte de compromis. On intègre de l'art pour faire du non-art... Enfin, quelque chose qui n'est pas artistique ; et on fait quelque chose qui n'est pas artistique pour faire quelque chose [qui est quand même un peu] aussi artistique. Ça va dans les deux sens. Mais le jeu en lui-même est une sorte de compromis, et je sais que je n'y viens pas... Enfin, disons que, moi, je me considère comme un artiste, dans ma formation, et tout ça. Et, en fait, j'ai beaucoup de rapports à ça à d'autres niveaux, comme la musique et l'écriture. Et je sais très bien comment je viens à ce jeu vidéo. Je sais que je n'y vais pas comme, genre : "Ah, je vais faire une œuvre d'art, une œuvre purement artistique". [Si c'était le cas] J'aurais une intention différente, ça se passerait différemment [...] En soi, il y a probablement une sorte de différence entre l'œuvre, entre *30 Birds* du point de vue du créateur, et, effectivement, du consommateur [...] du spectateur, du joueur »⁴¹⁸.

Néanmoins, le développeur nuance ses propos en expliquant que, en dehors des circuits commerciaux, beaucoup de projets plus personnels existent. De même, il considère qu'au fil du temps, l'Industrie se montre plus ouverte à ce type de projets, et qu'une évolution positive en

⁴¹⁸ Entretien avec Laurent Toulouse, *Op. cit.*, p. 19-22.

ce sens est en cours. Une évolution qu'il pense possible, en partie, grâce à une diversification des profils parmi les créateurs. Mais, précise-t-il, cet aspect « d'entre-deux » est toujours fortement présent :

« **L. T.** : Par contre, sur *Itch.io*, par exemple, on voit plein de créateurs qui font des jeux dans une optique totalement artistique et punk. Et là, par contre, on est dans des optiques super personnelles. Et même si, des fois, ils utilisent quand même un aspect de la culture jeux vidéo, souvent, on voit qu'ils ont une approche qui est... On pourrait dire, disruptive, ou quelque chose comme ça, je suppose. Mais en tout cas, pour moi, c'est juste une question de pratique. En fait, ça va arriver, là, il va y en avoir de plus en plus. Parce que, de plus en plus, les gens soit font du jeu vidéo, et ils ont en gros, une optique beaucoup plus large [que le monde du jeu vidéo], donc un horizon plus large ; soit, carrément, ce sont des gens qui ne viennent pas forcément du milieu du jeu vidéo à la base, donc des artistes, et là aussi, ils ont un horizon différent. Ensuite, il y a quand même ce truc qui est arrivé avec les *Walking Simulators*, et avec des gens comme *Tale of Tales* [...]. Mais après, en contradiction avec ça, il y a quand même une sorte d'art du Game Design qui est très cher à beaucoup de game designers, mais qui est quand même aussi une sorte de *Craft*, d'artisanat, je pense, dans l'optique. Parce que, bien qu'il y ait un aspect d'essayer d'être personnel, il y a quand même plus un aspect de faire fonctionner quelque chose. Il y a des aspects techniques très importants »⁴¹⁹.

En résumé, de manière générale, les ambitions artistiques ne constituent pas le cœur des projets, du moins, pas pour ceux à visée commerciale. Des éléments artistiques peuvent être intégrés mais, la plupart du temps, les développeurs ne considèrent pas leurs créations comme des œuvres d'art pour autant.

Pour conclure sur ce point, et en parallèle avec l'ensemble des éléments constatés, nous pouvons citer Dagmar Blommaert et Kenny Guillaume, les co-fondateurs du studio like Charlie, qui précisent que :

« **Kenny Guillaume** : En tant qu'entreprise, nous souhaitons simplement offrir une expérience émotionnelle aux joueurs, et nous nous concentrons moins sur la création d'un jeu en tant qu'œuvre d'art. Bien sûr, si les gens pensent cela de nos jeux, c'est un beau compliment.

Dagmar Blommaert : Nous sommes tous les deux des conteurs avant tout »⁴²⁰.

⁴¹⁹ *Op.cit.*, p. 17-18.

⁴²⁰ Entretien avec Dagmar Blommaert, Kenny Guillaume et Kristi Ramot du studio like Charlie, questions-réponses livrées par écrit, s.l., le 9 juillet 2020, p. 3. Traduit de l'anglais par Léanna Michel.

C. Les artistes du détournement

Après les œuvres ludiques interactives créées par des artistes numériques et les jeux vidéo conçus par des développeurs, un troisième type de créations mérite d'être étudié : les détournements artistiques, ou la pratique d'utiliser des jeux vidéo comme matériau afin d'élaborer de nouvelles œuvres.

Comme pour la catégorie des artistes numériques, il a été difficile de repérer des profils travaillant autour du jeu vidéo. Néanmoins, deux artistes ont attiré notre attention. Le premier, Smithfield, est un passionné de jeux vidéo depuis l'enfance qui, à l'âge adulte, s'est spécialisé dans la pratique de la photographie In-game dans un but artistique. Le second exemple, la photographe et réalisatrice Lisa Carletta, constitue un cas original. En effet, l'artiste n'a pas de lien particulier avec le jeu vidéo mais, par un concours de circonstances, en est venue à créer un machinima. Cet exemple peut être rapproché des jeux « involontaires » des artistes numériques, que nous avons abordés en amont.

Étant donné le faible échantillon de profils trouvés du côté des « artistes du détournement », nous préférons nous abstenir de tirer des conclusions pour cette catégorie. Le seul élément que nous pouvons avancer est que peu d'artistes semblent s'intéresser au détournement de jeu vidéo en Belgique. Néanmoins, certaines questions que nous nous étions posées pour les artistes numériques peuvent être également appliquées ici : y a-t-il réellement peu d'artistes belges qui pratiquent le détournement de jeu vidéo ? Ou le nombre de pratiquantes et pratiquants est-il bien plus important que ce qui apparaît de prime abord, mais éclipsé par un manque considérable de visibilité ?

Les lignes qui suivront nous permettront de mettre en lumière les travaux de Smithfield et de Lisa Carletta. Une mise en lumière nécessaire au vu de la rareté de ce type de travaux dans notre zone d'étude.

1. Smithfield

Malik Sahmoune, alias Smithfield⁴²¹, est un photographe In-Game belge né à Rocourt et installé à Liège⁴²².

Il s'intéresse déjà aux jeux vidéo durant son enfance et au début de son adolescence. Il est alors particulièrement marqué par la richesse et la complexité de deux jeux : *Black and White* et *SimCity 4*. Les deux titres attisent son intérêt pour les jeux vidéo, et le font s'intéresser au médium selon un angle autre que celui du divertissement pur⁴²³.

Son intérêt grandit encore durant son adolescence et à l'âge adulte. À partir de 2010, joueur passionné, il passe de nombreuses heures à tester des jeux sur PC, puis à les analyser à la manière d'un critique de films. Via ses critiques, il désire mettre en avant les qualités artistiques des jeux vidéo. Il partage notamment ses analyses détaillées sur la plateforme Steam, sur laquelle il se montre très actif⁴²⁴.

C'est justement sur Steam qu'il repère des groupes dédiés à la photographie In-Game. En parallèle, il découvre le travail de Dead End Thrills (Duncan Harris)⁴²⁵, un « screenshoter » célèbre dans le milieu. C'est grâce à cette double découverte qu'il va intégrer le monde de la photographie In-Game, d'abord en tant qu'observateur⁴²⁶, puis, à partir de 2015, comme screenshoter⁴²⁷. Il travaille avec le logiciel ReShade, qui lui permet de modifier les jeux vidéo en temps réel afin de créer ses clichés⁴²⁸.

⁴²¹ SMITHFIELD, page Flickr, <https://www.flickr.com/photos/smithfield01/with/49937871008> (page consultée le 11 juin 2023).

⁴²² Entretien avec Smithfield, mené par Léanna Michel, Liège, 10 février 2020, p. 1 et *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, du 4 au 27 mai 2021 au PointCulture de Liège et du 30 juin au 1^{er} septembre 2021 au PointCulture de Louvain-la-Neuve, p. 4.

⁴²³ Entretien, *Ibid.*, p. 7-9.

⁴²⁴ *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, *Op.cit.*

⁴²⁵ DEAD END THRILL (HARRIS, Duncan), site internet, <https://deadendthrills.com/> (page consultée le 11 juin 2023).

⁴²⁶ Entretien, *Op. cit.*, p. 16-18 et *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, *Ibid.*

⁴²⁷ Entretien, *Ibid.*, p. 11 et 16-18 et *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, *Ibid.*

⁴²⁸ Entretien, *Ibid.*, p. 11 et *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, *Ibid.*, p. 6-7.

Ce qui l'a d'abord fasciné dans la photographie In-Game, c'est le fait de pouvoir obtenir des images inédites et non-prévues par les développeurs en détournant les jeux :

« **Smithfield** : Et l'idée, avec les captures d'écran, ce serait d'apporter des images auxquelles les développeurs n'ont pas spécialement pensé, ou qui ne sautent pas aux yeux. Je pense que ce qui m'a frappé la première fois [...], c'est que : "Tiens, elles ne ressemblent pas à une capture d'écran [...]". Le jeu dont sont issues ces captures d'écran que je suis en train de voir, je le connais par cœur, et j'aurais du mal à relier les captures d'écran à ce jeu-là [...]". C'est dingue, c'est un peu comme si je devenais un... Avec beaucoup beaucoup beaucoup de guillemets, mais c'est comme si je devenais un développeur. "Tiens, je suis en train d'altérer le truc artistique". Et je trouvais ça... Enfin, c'était une vraie révélation [...]. J'étais enthousiaste à l'idée de constater ça, quoi, de constater qu'il y avait une prise et une altération qui étaient possibles [...]. Il y a un choix artistique qui est fait par les développeurs de montrer telle et telle chose et de le montrer dans telle et telle couleur, il y a un choix artistique qui est fait par un réalisateur de montrer les images dans un format x ou y. Et moi, tiens, je vais poser un choix artistique là-dessus, je viens de réécrire un truc et je viens de me réapproprier quelque chose. Et ça ne me semblait pas du tout anodin, ça me semblait dingue »⁴²⁹.

En 2021, il expose publiquement son travail pour la première fois. L'événement, intitulé *Capter le jeu, portraits au féminin*, était dédié à ses portraits d'héroïnes de jeu vidéo⁴³⁰ (fig. 59 et 60). L'exposition fut la première centrée sur la pratique de la photographie In-Game en Belgique. Depuis, Smithfield effectue des recherches afin de concevoir de nouvelles séries photographiques.

2. Lisa Carletta

Lisa Carletta est une photographe et réalisatrice belge originaire de Mons⁴³¹. Après un graduat en publicité à l'Institut Reine Astrid de Mons (aujourd'hui la Helha) et un diplôme en

⁴²⁹ Entretien, *Ibid.*, p. 10-12.

⁴³⁰ *Capter le jeu : portraits au féminin*, exposition de photographies In-Game, du 4 au 27 mai 2021 au PointCulture de Liège et du 30 juin au 1^{er} septembre 2021 au PointCulture de Louvain-la-Neuve, Belgique, <https://www.pointculture.be/agenda/evenements/capter-le-jeu-portraits-au-feminin-expo/> (page consultée le 11 juin 2023) ; DEVILLERS, P., GYSEBERGET, J., WÉRY, M. et DUMONT, L., « Rencontre avec un chasseur d'images virtuelles », sur RTC Liège, 11 mai 2021, https://www.rtc.be/video/culture/expos/rencontre-avec-un-chasseur-d-images-virtuelles_1509188_325.html (page consultée le 11 juin 2023) et *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, p. 2.

⁴³¹ CARLETTA, Lisa, « About », sur le site internet de Lisa CARLETTA, <https://www.lisacarletta.com/about> (page consultée le 12 juin 2023) et BRAVE LITTLE BELGIUM, « Lisa Carletta : from Mons to Brussels, from London to

communication obtenu à l'ULB, elle décide de se consacrer à sa passion de la photographie et d'en faire son métier⁴³². En 2008, elle se fait remarquer en reportant la troisième place du concours Weekend Photo Awards organisé par le magazine Le Vif, puis est engagée comme photographe par le magazine Victoire (Le Soir)⁴³³. Ces deux événements contribueront à la faire connaître et à lancer sa carrière. Elle a habité en Belgique jusqu'en 2013, avant de partir s'installer à Londres⁴³⁴. Elle y entame en 2015 un Master en Fine Art au Royal College of Art, qu'elle achève en 2017⁴³⁵. Depuis septembre 2018, elle vit à Milan⁴³⁶.

Son travail oscille entre des projets menés dans le domaine de la mode et de la publicité, et des projets artistiques plus conceptuels⁴³⁷. Exerçant dans le monde entier, elle a notamment collaboré avec des personnalités telles que Stromae, Christine and the Queens et Bob Sinclar, et travaillé pour des magazines et agences comme Vogue Italia, Cosmopolitan, ou encore Saatchi & Saatchi⁴³⁸.

Si la majorité des œuvres de Lisa Carletta sont des productions photographiques, l'un de ses travaux se démarque sur le plan formel. Il s'agit de *Paradise Found*⁴³⁹ (2017) (fig. 61 et 62), un machinima réalisé en grande partie grâce au moteur de jeu Unreal Engine⁴⁴⁰. Le film a été réalisé dans le cadre de son Master au London Royal College of Art⁴⁴¹.

Milan », sur *Brave Little Belgium* [en ligne], 15 juillet 2022, <https://bravelittlebelgium.be/we-dont-take-ourselves-too-seriously-thats-quite-different-abroad/> (page consultée le 12 juin 2023).

⁴³² Entretien avec Lisa Carletta, questions-réponses échangées par écrit, s.l. (en ligne), 18 janvier 2021, p. 1 et. BRAVE LITTLE BELGIUM, *Ibid.*

⁴³³ *Ibid.*

⁴³⁴ *Ibid.*

⁴³⁵ *Ibid.* et CARLETTA, Lisa, « About », *Op. cit.*

⁴³⁶ *Ibid.*

⁴³⁷ Entretien, *Ibid.*, p. 2.

⁴³⁸ CARLETTA, Lisa, « About », *Op. cit.*

⁴³⁹ CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, 2017, film machinima, 4 min 2 s. Visible sur le site internet de CARLETTA, Lisa, <https://www.lisacarletta.com/paradise-found> (page consultée le 12 juin 2023).

⁴⁴⁰ Entretien, *Op. cit.* p. 4.

⁴⁴¹ *Ibid.*, p. 2.

Bien que *Paradise Found* se détache, du point de vue de la discipline employée, du reste des œuvres de Lisa Carletta, le machinima aborde un thème cher à l'artiste : celui de l'identité⁴⁴². En particulier, le film traite des liens entre identité, corps, et espaces virtuels⁴⁴³ :

« **Lisa Carletta** : *Paradise Found* est un film d'animation que j'ai réalisé lors de mon Master au Royal College of Art. J'ai principalement travaillé sur mon identité, et l'identité en général, qui tend à devenir virtuelle et online. C'est la (re)naissance de mon personnage dans l'espace virtuel, personnage créé de toute pièce, de scan 3D aux parties de corps CGI (de divers corps) pour arriver au corps que je considère idéal. Le message étant de comprendre si, le jour où nous n'aurons plus besoin de notre chair et nous pourrions incarner tout type de corps dans un espace virtuel, nous serions au final plus heureux ? N'y aurait-il pas alors un manque ? Ce corps que nous avons n'est pas qu'une enveloppe, mais fait partie intégrante de notre personnalité. Sans cela, ne nous perdons-nous pas un peu ? »⁴⁴⁴.

La création de cette œuvre est intéressante car elle illustre les croisements involontaires qui peuvent exister entre les mondes du jeu vidéo et de l'art contemporain. En effet, Lisa Carletta n'a pas d'attachement particulier avec les jeux vidéo. Et, initialement, elle ne s'est pas tournée vers le machinima pour le lien de cette pratique avec le médium vidéoludique. L'artiste souhaitait au départ réaliser un robot mais, faute de moyens techniques et financiers, s'est finalement tournée vers un film d'animation⁴⁴⁵. Et, pour réaliser son film, elle s'est orientée vers le moteur de jeu Unreal Engine⁴⁴⁶. Un exemple de technologie initialement vidéoludique qui, par sa diffusion auprès d'un public plus large, finit par être utilisée par les artistes. C'est ainsi qu'involontairement, Lisa Carletta en est venue à créer un machinima.

Néanmoins, même si Lisa Carletta n'a pas de liens particuliers avec le jeu vidéo, elle explique avoir été intéressée et inspirée par les avatars des jeux en ligne tels que *Second Life* :

« **Lisa Carletta** : J'ai quand même été assez intriguée et surprise que sur des plateformes de *videogames* comme par exemple *Second Life*, les joueurs ont la possibilité d'incarner qui ils veulent et ont la liberté d'avoir une toute autre vie que celle qu'ils connaissent et néanmoins, ils tendent à incarner des corps humains et à répéter des actions de la vie de tous les jours. Moi je suis en revanche partie sur la création d'une version idéalisée de moi-même, une renaissance dans une sorte d'Eden »⁴⁴⁷.

⁴⁴² *Ibid.*, p. 2-3.

⁴⁴³ Entretien, *Ibid.* et CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, sur le site de Lisa CARLETTA, *Op. cit.*

⁴⁴⁴ Entretien, *Ibid.*, p. 2.

⁴⁴⁵ *Ibid.*, p.3.

⁴⁴⁶ *Ibid.*, p.4.

⁴⁴⁷ Entretien, *Op. cit.* p. 3.

Si *Paradise Found* n'a pas de liens plus directs avec le monde du jeu vidéo, il a reçu une certaine reconnaissance dans le monde du machinima. En effet, L. Carletta a été invitée à présenter son film durant l'édition 2019⁴⁴⁸ du Festival du Machinima de Milan⁴⁴⁹, un événement reconnu dans le milieu.

D. Les lieux d'exposition

Jusqu'à présent, nous nous sommes intéressés au premier cercle de l'artification, c'est-à-dire celui des artistes producteurs d'œuvres. Néanmoins, pour que les rouages de l'artification s'activent réellement, une pratique doit dépasser ce premier cercle, celui des créateurs, afin d'atteindre des instances extérieures. Autrement dit, une dynamique doit se mettre en place en partant du cercle le plus restreint (celui des artistes) pour atteindre le plus large, le grand public, en passant par divers acteurs du monde artistique et culturel : exposition dans des musées, galeries d'art, études scientifiques dédiées, couverture dans la presse, etc.

En ce sens, les lieux d'exposition jouent un rôle d'une importance capitale : si une pratique est exposée, d'autant plus dans un musée ou un lieu de culture renommé, ladite pratique aura beaucoup plus de chances d'être considérée comme un art à part entière par un public plus large.

La question se pose alors : pouvons-nous trouver, en Belgique, des lieux qui exposent des jeux vidéo en tant qu'objet culturel, voire artistique ? Ou en ont exposés par le passé ?

D'après nos recherches, des expositions de jeux vidéo sont effectivement organisées en Belgique de manière plus ou moins régulière. Bien entendu, de tels événements ne sont pas programmés toutes les semaines, contrairement, par exemple, à des expositions de peinture ou de photographie. Néanmoins, une offre est tout de même présente pour qui s'intéresse aux expositions de jeux vidéo.

Parmi les lieux et événements, du passé comme du présent, quatre ont retenu notre attention : le Pixel Museum, unique musée permanent dédié au jeu vidéo en Belgique, mais qui

⁴⁴⁸ MILAN MACHINIMA FESTIVAL, « Programma/Program », programme de l'édition 2019 du Festival du Machinima de Milan, sur le site du MILAN MACHINIMA FESTIVAL, <https://milanmachinimafestival.org/artists-mm2019> (page consultée le 12 juin 2023).

⁴⁴⁹ Entretien, *Op. cit.*, p. 4.

a fermé ses portes fin 2024, le Quai10, espace mixte à la croisée d'une salle d'arcade, d'une salle d'exposition, et d'un lieu de médiation culturelle, l'iMAL, lieu d'exposition consacré aux arts numériques et qui a, par le passé, organisé des événements autour du jeu vidéo, et, pour terminer, le Different Perspective Art Game Festival, événement consacré au jeu vidéo en tant qu'art.

Tous exposent (ou ont exposé) du jeu vidéo, mais chacun propose une programmation distincte. Ce sont ces quatre exemples, ainsi que sur leurs spécificités, que nous allons examiner.

1. Le Pixel Museum

D'octobre 2020 à décembre 2024, le site de Tour & Taxis (Bruxelles) a accueilli un musée entièrement consacré au jeu vidéo et à son histoire : le Pixel Museum. Fondé par le collectionneur français Jérôme Hatton, le musée était auparavant situé à Schiltigheim, près de Strasbourg, en France, où il a ouvert ses portes de 2017 à juillet 2020⁴⁵⁰.

Tout comme pour la France auparavant, le Pixel était le seul musée permanent dédié au jeu vidéo dans le pays. Il a exposé au cœur de ses murs plus de 250 consoles, ordinateurs et bornes d'arcade, ainsi que plus de 2000 jeux et produits dérivés⁴⁵¹ (fig. 63 et 64). Son parcours était principalement organisé selon un axe chronologique, débutant par les origines du jeu vidéo et se clôturant par la présentation des consoles et jeux de la neuvième génération*⁴⁵². De plus, au sein du musée, les jeux vidéo n'étaient pas seulement montrés. Il était important pour le créateur du Pixel que les visiteurs puissent également expérimenter les titres anciens ou récents. Ainsi, il était possible de jouer sur place sur plus de 50 consoles et bornes⁴⁵³ :

« **Jérôme Hatton** : On va pouvoir jouer, on va pouvoir toucher, expérimenter, c'est important. On prend le risque de laisser au public des bornes comme le *Space Invaders*, le *Pac-Man*

⁴⁵⁰ PIXEL MUSEUM, « À propos du Pixel Museum », sur le site internet du PIXEL MUSEUM, <https://pixel-museum.brussels/notre-histoire/?lang=fr> (page consultée le 20 avril 2024) [Lien retiré du Web].

⁴⁵¹ *Ibid.* ; KREIT, Clémence et LOTA, Laxmi, « Pixel Museum : le premier musée dédié au jeu vidéo s'installe à Tour et Taxis », sur *RTL Info.be* [en ligne], 19 octobre 2020, <https://www.rtl.be/actu/pixel-museum-le-premier-musee-dedie-aux-jeux-video-en-belgique-sinstalle-tour-et-2020-10-19/article/344087> (page consultée le 20 avril 2024).

⁴⁵² PIXEL MUSEUM, « À propos du Pixel Museum », *Ibid.*

⁴⁵³ KREIT, Cl. et LOTA, L., *Op. cit.*

d'origine. On espère que les gens vont en prendre soin. Mais c'est important de faire vivre ça. C'est un peu comme dans *Toy Story* : les jouets sont faits pour être joués, pas rester dans les boîtes »⁴⁵⁴.

La création du musée est née d'une volonté de Jérôme Hatton non seulement de présenter l'histoire du jeu vidéo, mais aussi de faire découvrir aux visiteurs de nouvelles facettes du médium, de lutter contre les préjugés, et enfin de préserver le jeu vidéo en tant qu'objet culturel digne d'intérêt⁴⁵⁵ :

« **Jérôme Hatton** : [...] De nombreuses contributions non sauvegardées ont déjà disparu et d'autres sont en voie d'extinction [...]. La nécessité de préserver le patrimoine, d'expliquer le jeu vidéo contemporain, d'ouvrir une fenêtre sur l'avenir et de (re)jouer a été à l'origine de la création du Pixel Museum. Le 10^e art méritait bien un musée en Belgique, non ? »⁴⁵⁶.

Le musée a aussi accueilli, dès son ouverture, les locaux de la Ludus Académie, une école privée d'enseignement supérieur également créée par Jérôme Hatton. L'académie proposait une formation dédiée au développement de jeux vidéo et de serious games*. Elle comptait deux campus : le premier ouvert à Strasbourg en 2011, le second à Bruxelles en 2013⁴⁵⁷. Cependant, les écoles semblent avoir fermé leurs portes⁴⁵⁸.

En plus de son parcours permanent, le musée organisait aussi régulièrement des expositions temporaires, ainsi que des activités autour du jeu vidéo. Par exemple, il a coorganisé avec le Musée du Jouet de Bruxelles (Toys Discovery Museum), à partir de 2023, le concours

⁴⁵⁴ *Ibid.*

⁴⁵⁵ PIXEL MUSEUM, « À propos du Pixel Museum », *Op. Cit.* ; KREIT, Cl. et LOTA, L., *Op. cit.* ; ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Jérôme Hatton raconte la genèse du Pixel Museum », vidéo postée sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), 26 juin 2017, https://afjv.com/news/7701_jerome-hatton-raconte-la-genese-du-pixel-museum.htm (page consultée le 20 avril 2024) ; HATTON, Jérôme, « Bienvenue », dans le Passeport de visite du Pixel Museum, édition 2021.

⁴⁵⁶ HATTON, Jérôme, « Bienvenue », *Ibid.*

⁴⁵⁷ ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Ouverture de Ludus Académie », sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), 21 mars 2012, https://afjv.com/news/826_ludus-academie.htm (page consultée le 20 avril 2025) et ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Ludus Académie », sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), <https://afjv.com/societe/880-ludus-academie.htm> (page consultée le 20 avril 2025).

⁴⁵⁸ En effet, les pages Web du Pixel Museum et des campus de la Ludus Académie sont désormais tous hors d'usage.

Pix'Hell pour le Brussels International Fantastic Film Festival (BIFFF). Ce concours est dédié à la création de jeux vidéo et de jeux de société horribles⁴⁵⁹.

Le Pixel Museum a fermé ses portes en décembre 2024. Cette fermeture a été provoquée, selon Jérôme Hatton, par une multitude de facteurs, notamment : une signalétique et un emplacement difficiles au cœur de Tour & Taxis, une baisse de fréquentation générale, le fait de ne pas être situé en centre-ville, le fait que le site de Tour & Taxis n'ait pas souhaité renouveler le bail du musée, et, enfin, un manque de soutien de la part des pouvoirs publics⁴⁶⁰. La fermeture des portes du Pixel Museum a marqué la fin de ce qui a été, jusqu'alors, le seul musée dédié au jeu vidéo en Belgique.

2. Le Quai10

La ville de Charleroi accueille depuis 2017 le Quai10. Également nommé le « centre de l'image animée et interactive », il s'agit d'un lieu culturel dédié au cinéma et au jeu vidéo⁴⁶¹. La section jeu vidéo du Quai10 constitue actuellement un espace unique en Belgique, mélangeant une salle de jeu, un lieu de médiation dédié au médium vidéoludique, et un espace d'exposition (fig. 65 et 66). Dans l'espace de jeu et d'exposition, l'équipe du Quai10 propose à ses visiteurs de découvrir une sélection d'une dizaine de titres, renouvelée tous les deux

⁴⁵⁹ BRUSSELS INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL (BIFFF), « 1st Pix'Hell Game Contest », sur le site *Wiki.Biff.net*, <https://wiki.biff.net/event/1st-pixelhell-game-contest/> (page consultée le 20 avril 2024) [Lien retiré du Web] ; PIXEL MUSEUM, « OFF of the BIFFF : Pix'Hell Game Contest », sur le site internet du Pixel Museum, <https://pixel-museum.brussels/pixelhellgc/?lang=fr> (page consultée le 20 avril 2024) [Lien retiré du Web] ; BRUSSELS INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL (BIFFF), « Concours Pix'Hell 2025 », sur le site internet du BIFFF, <https://www.biff.net/fr/event/concours-pixelhell/> (page consultée le 20 avril 2025).

⁴⁶⁰ KIDULT CONSO, « La Vérité sur la fermeture du Pixel Museum : un combat contre les mauvaises langues ! », entretien entre Richard Blin (Toys Discovery Museum) et Jérôme Hatton (Pixel Museum). Vidéo postée sur la chaîne Youtube KIDULT CONSO, 3 janvier 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=uBmdfKHeTkw> (page consultée le 20 avril 2025) ; LADEVEZE, Mathieu, « Dernière chance pour visiter le Pixel Museum et le Musée du jouet à Tour & Taxis, ils ferment leurs portes le 29 décembre : "on nous a laissés mourir" », sur la *Dernière Heure.be* [en ligne], 10 décembre 2024, <https://www.dhnet.be/regions/bruxelles/2024/12/10/derniere-chance-pour-visiter-le-pixel-museum-et-le-musee-du-jouet-a-tourtaxis-ils-ferment-leurs-portes-le-29-decembre-on-nous-a-laisse-mourir-2IWSP1ODQNFXIP26WGU2ISB5I/> (page consultée le 20 avril 2025).

⁴⁶¹ QUAI10, « Le projet du Quai10 », sur le site internet du QUAI10, <https://www.quai10.be/le-projet-du-quai10> (page consultée le 10 septembre 2024) et Entretien avec Stéphane Cabaraux, ancien coordinateur du Quai10, mené par Léanna Michel, Charleroi, 23 septembre 2020, p. 3-5.

mois⁴⁶². Les jeux sont présentés en libre accès selon leurs genres, et répartis suivant plusieurs thématiques : les bornes « accessibles » avec des titres faciles à manipuler pour les néophytes, les bornes familiales, les bornes de réalité virtuelle, les bornes réservées aux jeux coopératifs et multijoueurs, les bornes « nouveautés » pour les nouvelles sorties, les bornes « réflexives » pour des jeux dont les thématiques peuvent traiter des sujets philosophiques, éthiques, politiques, etc. Enfin, certaines bornes « esthétiques » mettent en avant des jeux avec une identité graphique prononcée⁴⁶³.

Chaque « borne » est présentée avec un cartel explicatif, qui présente les jeux de la même manière que pour une œuvre artistique ou culturelle. Y apparaissent des informations comme les créateurs ou créatrices, année de création, nationalité, type de jeu, et une description générale du titre expliquant aux visiteurs en quoi il est intéressant⁴⁶⁴.

En plus de son espace d'exposition de jeu, le Quai10 propose également de nombreuses activités de médiation culturelle et didactique autour du jeu vidéo⁴⁶⁵. Via ses activités, l'espace jeux vidéo du Quai10 cherche donc à présenter le jeu vidéo comme un objet culturel digne d'intérêt, qui dépasse le simple divertissement :

« **Stéphane Cabaraux** : Mais pour moi, et en tous cas, c'est ce qu'on essaie de faire ici, on doit déjà le présenter [...] vraiment comme objet culturel, comme objet artistique, et comme un média. En fait, ça doit se présenter comme un film ou un bouquin [...]. Pour moi, c'est vraiment ça : présenter tel un bouquin, ou un film, ou tout autre média, mais culturel, car ça peut faire passer énormément de messages. Autant il y a des jeux très engagés politiquement, il y a des jeux qui sont plus pour le divertissement, pour mettre son cerveau en off et jouer. Il y a des jeux qui sont, malheureusement, engagés dans des choses pas très jolies-jolies, et encore heureux qu'ils se fassent bannir, parce qu'il y a des choses horribles [...]. Quand j'en parle avec les jeunes ici [...], on a pas mal de débats qui peuvent se former, mais on explique toujours : "Le jeu vidéo, c'est intéressant, mais ne jouez pas bêtement aux jeux vidéo". Quand vous jouez, et que vous aimez bien un jeu, essayez de voir, derrière, qui l'a fait, pourquoi il a été fait. Peut-être qu'il y a des raisons, des messages que, peut-être, vous ne comprenez pas, mais qu'on a essayé de vous faire passer. Des fois, on ne le voit pas directement, et en s'y intéressant, on se rend compte : "Ah ouais, ça parlait de ça,

⁴⁶² *Ibid.* ; QUAI10, « Sélection jeu vidéo », sur le site internet du QUAI10, <https://www.quai10.be/jeu-video> (page consultée le 10 septembre 2024) ; entretien, *Ibid.*, p. 6.

⁴⁶³ Entretien, *Ibid.*, p. 6-9 et 25-29 ; QUAI10, « Sélection jeu vidéo », sur le site internet du QUAI10, *Ibid.*

⁴⁶⁴ Sélection jeu vidéo », sur le site internet du Quai10, *Ibid.*

⁴⁶⁵ QUAI10, « Le projet du Quai10 », sur le site internet du QUAI10, *Ibid.* ; QUAI10, « Pédagogie », sur le site internet du QUAI10, <https://www.quai10.be/pedagogie> (page consultée le 10 septembre 2024) ; entretien, *Op. cit.*, p. 13-15, 29-32 et 35-39.

ça me paraît tellement évident maintenant !”. Parfois, on peut s’en rendre compte tout seul, et parfois, il faut des informations supplémentaires. Peut-être que le développeur a eu quelque chose dans sa vie, etc. Ça peut être tellement de choses. Et c’est super intéressant de découvrir ce qu’il y a derrière, de découvrir l’envers du décor, et ne pas juste se dire « C’est un produit de divertissement » [...] »⁴⁶⁶.

Par le passé, l’espace jeux vidéo du Quai10 proposait également une borne dédiée aux jeux vidéo belges⁴⁶⁷. Celle-ci n’existe plus, mais des productions belges sont régulièrement sélectionnées pour figurer dans la sélection bimestrielle. De plus, l’équipe du Quai10 continue à mettre en lumière les créations nationales durant des événements particuliers. Par exemple, le mois de décembre 2024 était étiqueté « Made In Belgium », et sa sélection était entièrement consacrée au jeu vidéo belge⁴⁶⁸.

Si le Quai10 (et par le passé, le Pixel Museum) constitue un lieu d’exposition permanent unique, des événements temporaires sont également organisés de temps à autre. C’est le cas, notamment, d’expositions organisées à l’iMAL, ainsi que du Different Perspective Art Game Festival. Pour ces deux exemples, le jeu vidéo est abordé non seulement comme un objet culturel, mais aussi artistique.

3. The Different Perspectives Art Games Festival

Bien que les événements centrés sur les liens entre l’art et les jeux vidéo restent plutôt rares en Belgique, on peut néanmoins trouver des exemples surprenants et remarquables. Parmi ceux-ci, nous pouvons compter le Different Perspectives Art Games Festival⁴⁶⁹, qui a eu lieu en 2022 et 2024. Ce festival était centré sur les jeux artistiques et indépendants. Son programme s’étalait généralement sur une dizaine de jours et comprenait une exposition, des conférences, des activités et une Game Jam*. Il a été organisé au centre culturel Het Bos d’Anvers pour les

⁴⁶⁶ Entretien, *Op. cit.*, p. 16-17.

⁴⁶⁷ Entretien, *Ibid.*, p. 7.

⁴⁶⁸ Quai10, « Sélection Made In Belgium », du 1^{er} au 31 décembre 2024 au Quai10 de Charleroi, sur le site internet du Quai10, <https://www.quai10.be/jeu-video/agenda/selection-made-in-belgium> (page consultée le 10 septembre 2024).

⁴⁶⁹ DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, site internet de la seconde édition *Together*, 18-28 mai 2023, Het Bos, Anvers, <https://differentperspectives.be/> (page consultée le 16 septembre 2024).

deux éditions⁴⁷⁰. Le festival a été organisé pour la première fois en 2022, chaque édition s'articulant autour d'un thème particulier. La première année, l'événement était dédié aux jeux à vocation autobiographique⁴⁷¹. La deuxième, pour sa part, a été nommée « Together » (« Ensemble ») et était centrée sur les capacités des jeux vidéo à rassembler les individus⁴⁷².

Concernant l'histoire de l'art du jeu vidéo en Belgique, le Different Perspectives Art Games Festival est également intéressant car il est indirectement relié à d'autres événements majeurs. En effet, le festival a été créé par Pepijn Willekens, développeur et créateur de jeux indépendants et artistiques, également fondateur du studio de jeux vidéo à vocation artistique Reveal Games Studio, basé à Anvers et ouvert depuis 2022⁴⁷³. P. Willekens est très impliqué dans la scène vidéoludique artistique belge. Il a notamment fait partie du collectif vidéoludique artistique The House of Indie, qui a existé à Anvers de 2013 à 2018⁴⁷⁴. Ce collectif, co-fondé par Bram Michielsem et Hannes Devillé⁴⁷⁵, a joué un rôle majeur dans la promotion du jeu vidéo artistique et indépendant en Belgique. Entre autres, The House of Indie organisait, de 2013 à 2017 à Anvers, le Screenshake Festival, soit le premier festival artistique connu en Belgique dédié au jeu vidéo⁴⁷⁶. Le collectif a également mis sur pied les expositions *Free to Play* (2013 et 2014), ainsi qu'une école estivale dédiée aux jeux indépendants en 2015 et nommée *Headstart*⁴⁷⁷.

⁴⁷⁰ *Ibid.*

⁴⁷¹ DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, site internet de la première édition *Relive/Herleef*, 20-30 janvier 2022, Het Bos, Anvers, <https://2022.differentperspectives.be/relive-herleef#games> (page consultée le 16 septembre 2024).

⁴⁷² DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, « Game Expo », sur le site internet du DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, seconde édition *Together*, <https://differentperspectives.be/games-expo> (page consultée le 16 septembre 2024).

⁴⁷³ WILLEKENS, Pepijn, site internet, <https://www.pepijnwillekens.com/> (page consultée le 16 septembre 2024) et REVEAL GAMES STUDIO, site internet, <https://www.revealgamestudio.com/> (page consultée le 16 septembre 2024).

⁴⁷⁴ THE HOUSE OF INDIE, site internet, <https://www.thehouseofindie.com/> (page consultée le 16 septembre 2024).

⁴⁷⁵ MICHELSEN, Bram, profil LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/brammichielsen> (page consultée le 16 septembre 2024) et DEVILLÉ, Hannes, profil LinkedIn, https://be.linkedin.com/in/hannes-devill%C3%A9-5831783a?trk=public_profile_project_contributor-image (page consultée le 16 septembre 2024). Il est possible que d'autres personnes aient été co-fondatrices de l'organisation, mais ce sont les noms de Bram Michielsem et d'Hannes Devillé qui sont ressortis des recherches.

⁴⁷⁶ THE HOUSE OF INDIE, site internet, *Op. cit.* ; Bram Michielsem, profil LinkedIn, *Op. cit.*

⁴⁷⁷ *Ibid.*

Le Different Perspectives Art Games Festival ressort donc pour deux raisons. Tout d'abord, il s'agit du festival belge le plus récent dédié aux jeux vidéo artistiques. Ensuite, car en s'intéressant à son histoire, l'on peut découvrir la richesse de la scène anversoise en matière de jeu vidéo artistique, ainsi que tous les événements qui ont pu y être organisés par le collectif The House of Indie. Ce collectif, peut-être quelque peu oublié, a marqué, par son dynamisme, la scène vidéoludique belge.

4. iMAL

Situé à Molenbeek-Saint-Jean (Bruxelles), l'iMAL (Interactive Media Art Lab) est un centre d'art dédié aux cultures et aux technologies numériques, ainsi qu'un laboratoire de recherches artistiques⁴⁷⁸. Depuis sa création par Yves Bernard en 1999⁴⁷⁹, l'iMAL a mis en valeur à quelques reprises les liens entre les arts et les jeux vidéo.

L'exemple le plus explicite est probablement l'exposition *ART+GAME* organisée à l'iMAL du 1^{er} au 5 décembre 2006⁴⁸⁰. L'événement permettait de découvrir une sélection d'œuvres réalisées par des artistes des nouveaux médias reconnus, parmi lesquels JODI⁴⁸¹, //////////////fur///⁴⁸², ou encore Toshio Iwai⁴⁸³. La programmation incluait également des projections de machinimas, des performances, des concerts, et des conférences⁴⁸⁴. Il s'agit très probablement de la première exposition artistique dédiée au mélange entre jeux vidéo et nouveaux médias en Belgique.

⁴⁷⁸ iMAL, « À propos », sur le site internet de l'iMAL, <https://www.imal.org/fr/a-propos> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁷⁹ *Ibid.* ; iMAL, « iMAL – Historique », sur le site internet de l'iMAL, <https://www.imal.org/fr/a-propos/imal-s-history> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸⁰ iMAL, « *ART+GAME* », sur le site internet archivé de l'iMAL, <https://legacy.imal.org/fr/activity/art-game> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸¹ Pour en savoir plus sur les artistes : JODI, présentation des artistes sur le site de la UPSTREAM GALLERY d'Amsterdam, <https://www.upstreamgallery.nl/artists/46/jodi> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸² Pour en savoir plus sur les artistes : //////////////FUR///, site internet, <https://www.fursr.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸³ Pour en savoir plus sur l'artiste : IWAI, Toshio, présentation de l'artiste sur le site du festival ARTFUTURA, https://www.artfutura.org/02/05iwai_en.html (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸⁴ iMAL, « *ART+GAME* », sur le site internet archivé de l'iMAL, *Op. cit.*

Si *ART+GAME* constituait une exposition spécialisée, d'autres événements artistiques ont également mis en avant des artistes qui travaillent autour du jeu vidéo. C'est le cas de l'exposition d'art numérique *Holy Fire : Art of the Digital Age* organisée à l'iMAL du 18 au 30 avril 2008⁴⁸⁵. Durant celles-ci, les visiteurs pouvaient notamment découvrir des œuvres de Cory Arcangel⁴⁸⁶, Gazira Babeli⁴⁸⁷, JODI, Eddo Stern⁴⁸⁸ et Eva et Franco Mattes (0100101110101101.org)⁴⁸⁹.

L'iMAL a également organisé des workshops spécialisés centrés sur le jeu vidéo. Par exemple, les 27 et 28 octobre 2018, le centre d'art bruxellois avait programmé deux journées de cours autour du logiciel de création Godot, et de son utilisation dans un contexte artistique. Ce workshop, nommé *Video Games for Art : An introduction to the Godot Engine*⁴⁹⁰, était mené par l'artiste et développeur François Zajéga.

L'événement le plus récent en lien avec le jeu vidéo est la résidence de l'artiste ukrainienne Letta Shtohryn⁴⁹¹. Son œuvre *Чули ? Чули (Chuly ? Chuly)*, qui a, par ailleurs, reçu une mention honorable dans la catégorie *New Animation Art* des Prix Ars Electronica 2024⁴⁹²,

⁴⁸⁵ iMAL, « *Holy Fire : Art of the Digital Age* », sur le site internet archivé de l'iMAL, <https://legacy.imal.org/en/activity/holy-fire> (page consultée le 27 novembre 2024) ; BERNARD, Yves et QUARANTA, Domenico (dir.) et al., *Holy Fire : Art of the Digital Age*, catalogue de l'exposition, iMAL, Molenbeek-Saint-Jean, 18-30 avril 2008, p. 1, 4-9, 26-27, 42-47 et 70-71.

⁴⁸⁶ Pour en savoir plus sur l'artiste : ARCANGEL, Cory, site internet, <https://coryarcangel.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸⁷ Pour en savoir plus sur l'artiste : BABELI, Gazira, site internet, <http://gazirababeli.com/index.php> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸⁸ Pour en savoir plus sur l'artiste : STERN, Eddo, site internet, <https://eddostern.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁸⁹ Pour en savoir plus sur les artistes : MATTES, Eva et Franco, site internet, <https://0100101110101101.org/> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁹⁰ iMAL, « *Video Game for Art : an Introduction to the Godot Engine* », sur le site internet archivé de l'iMAL, <https://legacy.imal.org/fr/node/2108> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁹¹ Pour en savoir plus sur l'artiste : SHTOHRYN, Letta, site internet, <https://www.lettashtohryn.space/> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁹² ARS ELECTRONICA, « *Chuly ? Chuly / Чули ? Чули* », sur le site internet d'ARS ELECTRONICA, <https://calls.ars.electronica.art/2024/prix/winners/11455/> (page consultée le 27 novembre 2024).

y était présentée. L'œuvre, qui mélange jeux vidéo, chorégraphie et performance, a été exposée à l'iMAL en février 2024⁴⁹³.

5. Expositions de jeux vidéo : un terrain prometteur ?

Nous avons pu observer plusieurs expositions artistiques et culturelles centrées sur le jeu vidéo en Belgique. Certes, de tels événements ne sont pas organisés régulièrement, mais ils sont assez nombreux pour constituer un historique digne d'intérêt. Le point négatif que nous pouvons soulever, en plus du manque de régularité, est le fait de ne pas disposer de plus de lieux d'exposition permanentes. En effet, depuis la fermeture du Pixel Museum, le Quai10 semble constituer le seul établissement en Belgique laissant une place permanente au jeu vidéo. Il serait intéressant de voir d'autres lieux du même genre s'implanter au travers du territoire. De même, il est regrettable qu'à l'heure actuelle, nous ne disposions plus de festival dédié aux jeux vidéo indépendants et artistiques en Belgique, comme ont pu l'être le Screenshake Festival et le Different Perspective Art Games Festival. Là encore, la réorganisation d'un tel événement ne pourrait être que bénéfique à l'artification du jeu vidéo en Belgique.

Néanmoins, précisons que, au-delà de ce constat, un certain dynamisme subsiste vis-à-vis des expositions artistiques et culturelles autour du jeu vidéo. Après tout, le Pixel Museum, le Quai10, l'iMAL et le Different Perspective Art Game Festival, bien qu'ils constituent des exemples remarquables, ne sont pas les seuls. Ainsi, nous pouvons citer, comme exemples passés, présents et futurs, l'exposition *Games and Politics* à l'Institut Supérieur pour l'étude du Langage Plastique (ISELP) à Bruxelles en 2019⁴⁹⁴, le Zinne Games Festival, organisé par l'ASBL bruxelloise Arts&Publics, et dont la seconde édition a eu lieu en septembre 2025⁴⁹⁵, le

⁴⁹³ iMAL, « Letta Shtohryn sélectionnée pour la résidence RIT 2024 », sur le site internet de l'iMAL, <https://www.imal.org/fr/news/xresidency2024> (page consultée le 27 novembre 2024).

⁴⁹⁴ *Games and Politics*, exposition sur les liens entre politique et jeux vidéo, Institut Supérieur pour l'étude du Langage Plastique (ISELP), Bruxelles, du 11 janvier au 23 février 2019. Sur le site internet de l'ISELP, <https://iselp.be/podcasts/games-and-politics/> (page consultée le 20 avril 2025).

⁴⁹⁵ Zinne Games Festival, festival pédagogique, artistique et social sur le jeu vidéo, 2^e édition, Ixelles, Faculté d'Architecture de l'ULB – La Cambre Horta, 26 et 27 septembre 2025. Sur le site internet du Zinne Games Festival, <https://www.zinnegames.be/> (page consultée le 20 avril 2025).

fait que le Palais des Beaux-Arts de Bruxelles (BOZAR) mette en place, depuis 2024, les Bozar Arcade, des expositions temporaires centrées sur le jeu vidéo comme pratique artistique⁴⁹⁶, et, enfin, le fait qu'un futur nouveau musée bruxellois cherche à organiser de manière régulière des expositions artistiques sur le jeu vidéo⁴⁹⁷.

Les événements artistiques et culturels autour du jeu vidéo semblent donc avoir de beaux jours devant eux, du moins, en ce qui concerne Bruxelles. Il nous semble important, à l'avenir, de garder un œil sur la scène culturelle belge afin d'observer comment évoluera cette impulsion.

E. Les écoles

Après avoir passé en revue différentes catégories de créatrices et créateurs, puis des lieux qui exposent du jeu vidéo, nous souhaitons aborder la question des écoles de jeu vidéo implantées en Belgique. En effet, des écoles et formations dédiées à une pratique peuvent participer à son artification, en particulier si les cursus sont axés sur une démarche artistique.

En parcourant l'ensemble des formations disponibles en Belgique, et en nous concentrant sur la dimension artistique, nous avons sélectionné quatre établissements représentatifs pour notre étude : l'ESA Saint-Luc, à Bruxelles, et sa formation en arts numériques, la Haute École Albert Jacquart, à Namur, réputée pour ses cursus dédiés aux métiers de création du jeu vidéo, et, en Flandre, la Howest Hogeschool de Courtrai, reconnue mondialement, et la LUCA School of Arts de Genk, un établissement d'enseignement artistique proposant des formations en jeu vidéo.

⁴⁹⁶ L'édition la plus récente était consacré à l'artiste brésilien Gabriel Massan. *BOZAR Arcade*, 3^e édition : Gabriel Massan, Palais des Beaux-Arts (BOZAR), Bruxelles, du 11 mars au 28 mai 2025. Visible sur le site internet de BOZAR, https://www.bozar.be/en/calendar/bozar-arcade-gabriel-massan?gad_source=1&gad_campaignid=22353480165&gbraid=0AAAAADKFFsI9upDoKJZalVQdqaImt0uOs&gclid=Cj0KCQjw2IDFBhDCARIsABDKOJ5tkVQ9WV3_HxyvPdrFOa1BNxkLipYfZDGgglv3Kjxstb4qhFNkYCGaAplsEALw_wcB (page consultée le 20 avril 2025) et VEROONE, Sam, « La nouvelle génération de jeux vidéo à BOZAR Arcade », sur le site internet de BOZAR, 6 mars 2024, <https://www.bozar.be/fr/regardez-lisez-ecoutez/la-nouvelle-generation-de-jeux-video-bozar-arcade> (page consultée le 20 avril 2025).

⁴⁹⁷ Nous travaillons personnellement sur ce projet, mais ne pouvons livrer plus de détails pour l'instant vu que l'établissement n'est pas ouvert à l'heure actuelle.

1. ESA Saint-Luc (Bruxelles)

L'option arts numériques de l'École Supérieure des Arts de Saint-Luc, située à Bruxelles, est la deuxième plus ancienne du pays, la première étant celle de l'Académie des Beaux-Arts de Tournai⁴⁹⁸. Le bachelier a été mis en place dès l'année académique 1995-1996 par Richard Kneip, alors professeur dans l'école bruxelloise⁴⁹⁹. La création de l'option a découlé de trois circonstances : l'apparition et la prise d'importance des nouveaux outils numériques, ce qui a incité Richard Kneip à vouloir mettre en place une option artistique spécialisée⁵⁰⁰, une demande de la RTBF de pouvoir recruter des diplômés capables d'utiliser ces technologies numériques⁵⁰¹, et la formation en autodidacte de plusieurs professeurs sur des ordinateurs Amiga peu avant la création de l'option, ce qui a permis à l'établissement de disposer d'individus déjà versées dans ces technologies⁵⁰².

L'une des particularités de l'option arts numériques de Saint-Luc de Bruxelles est que le cursus s'intéresse de près aux jeux vidéo⁵⁰³. En effet, si, initialement, l'option est plutôt mixte

⁴⁹⁸ Entretien avec Thierry Cuvelier, ancien coordinateur de l'option arts numérique à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, premier entretien, mené par Léanna Michel, Bruxelles, 12 octobre 2020, p.1 et 6 et BONHEURE, Serge, « Avant-propos », dans STREKER, Marc (dir.) et al., *ANother Day in ANother World : 20 ans d'arts numériques à l'ESA Saint-Luc Bruxelles*, catalogue de l'exposition *ANother Day in ANother World*, exposition organisée à l'occasion des 20 ans de l'option arts numérique de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, Maison Pelgrims, Saint-Gilles, juin 2016, p. 4.

⁴⁹⁹ Entretien avec Thierry Cuvelier, *Ibid.*, p. 1 et 2 ; BONHEURE, Serge, *Ibid.*, p. 4-7 ; KLEIN, Françoise et STREKER, Marc, « 20 ans après : de l'infographie aux arts numériques », dans STREKER, Marc (dir.), *Ibid.*, p. 9 et CLAYS, Jean-Marie et CUVELIER, Thierry, « Retour sur 20 ans d'arts numériques », propos recueillis par FRANCK, Philippe, dans STREKER, Marc (dir.) et al., *Ibid.*, p. 11-13.

⁵⁰⁰ Entretien avec Thierry Cuvelier, *Ibid.*, p. 6-7 ; BONHEURE, Serge, *Ibid.* ; KLEIN, Françoise et STREKER, Marc, *Ibid.*, p. 8-9 et CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Ibid.*, p. 11-12.

⁵⁰¹ Entretien avec Thierry Cuvelier, *Ibid.*, p. 1 et 6 et CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Ibid.*

⁵⁰² Entretien avec Thierry Cuvelier, *Ibid.*, p. 4-5 et CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Ibid.*, p. 11-13.

⁵⁰³ Entretien avec Thierry Cuvelier, *Ibid.*, p. 1-2 et 17 ; Entretien avec Thierry Cuvelier, ancien coordinateur de l'option arts numérique à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, second entretien, mené par Léanna Michel, Bruxelles, 15 octobre 2020, p.1 ; CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Op. cit.*, p. 13 et 15-16 ; ESA SAINT-LUC DE BRUXELLES, « Arts numériques : bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace », sur le site de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, <https://www.stluc-bruxelles-esa.be/-Arts-numeriques-155-> (page consultée le 25

(animation, 3D, sites internet, vidéo, etc.), la formation évolue et l'interactivité y prend de l'importance au fil des années⁵⁰⁴. Bien entendu, ce n'est pas la seule forme d'art étudiée au cœur du cursus. Le bachelier reste pluridisciplinaire, et les étudiants jouissent d'une certaine liberté concernant les projets numériques qu'ils souhaitent mener⁵⁰⁵. Mais il est indéniable que le médium vidéoludique occupe une place de choix au cœur de l'option⁵⁰⁶.

Il est important de préciser que la position de l'école se situe dans un entre-deux. Comme l'ESA Saint-Luc est un établissement artistique, le cursus ne forme ni des « techniciens purs », ni des développeurs de jeux vidéo comme le ferait une école spécialisée⁵⁰⁷. L'option a pour but, avant tout, de former des artistes, et les œuvres créées sont souvent des dispositifs artistiques numériques et interactifs plutôt que des jeux pouvant tourner directement sur consoles ou ordinateurs :

« **Thierry Cuvelier** : [...] Alors nous, depuis, on va dire, 3-4 ans, on impose aux étudiants de sortir de l'écran. C'est-à-dire qu'on ne fait pas un jeu vidéo, on fait une application interactive, qui peut employer le moteur d'un jeu vidéo, ou la mécanique d'un jeu vidéo, mais ils doivent concevoir un dispositif extérieur. On disait, au début, une manette. Il faut concevoir un dispositif interactif, qui est en dehors de l'écran. L'écran... On ne va pas dire qu'il est accessoire, mais il est complémentaire au système. Et donc, le spectateur va agir. Et ça, c'est un peu l'objectif qu'on a. Parce qu'on ne prétend pas être Albert Jacquart⁵⁰⁸, on ne prétend pas être une école de jeu vidéo, on n'a pas l'étiquette. Et je pense que la force de chez nous, c'est la pluridisciplinarité [...]. Et cette année-ci, on leur a demandé de faire un projet [...]. On leur a demandé : "Inventez une expérience

novembre 2024) ; ESA SAINT-LUC DE BRUXELLES, *Arts numériques : programme d'études 2022-2023*, p. 7, 23, 32 et 40, livret disponible en ligne sur la page « Arts numériques : bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace », *Ibid.*, https://www.stluc-bruxelles-esa.be/IMG/pdf/an_livret2022.pdf (page consultée le 25 novembre 2024).

⁵⁰⁴ Entretien avec Thierry Cuvelier, premier entretien, *Op. cit.*, p. 2 ; BONHEURE, Serge, *Op. cit.*, p. 7 ; CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Op. cit.*, p. 16.

⁵⁰⁵ Entretien avec Thierry Cuvelier, premier entretien, *Ibid.*, p. 1-2 ; STREKER, Marc (dir.) et al., *ANother Day in ANother World : 20 ans d'arts numériques à l'ESA Saint-Luc Bruxelles*, *Op. cit.* ; *passim* ; ESA SAINT-LUC DE BRUXELLES, « Arts numériques : bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace », sur le site de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, *Ibid.* ; ESA SAINT-LUC DE BRUXELLES, *Arts numériques : programme d'études 2022-2023*, *Ibid.*, *passim*.

⁵⁰⁶ C'est notamment ce que j'ai pu observer lors de mes visites à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles les 12 et 15 octobre 2020.

⁵⁰⁷ Entretien avec Thierry Cuvelier, premier entretien, *Op. cit.*, p. 1 et 6-7 ; CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Op. cit.*, p. 14-15.

⁵⁰⁸ *Infra*, p. 127.

narrative dans laquelle le ou les spectateurs interagissent avec des objets physiques pour découvrir une histoire, entre autres via du son et de l'image, animée ou non. Ce, ou ces objets peuvent être des objets du quotidien, des objets inventés, voire une construction sculpturale ou toute une installation". Et alors, il y a quatre mots qui reviennent, c'est : numérique, visuel, narratif et interactif [...]. "Mais qu'est-ce qu'on doit raconter ?". Bah, justement, c'est ça qu'on te demande. Et là, il faut inventer une expérience narrative interactive. "Alors, est-ce qu'on peut faire un jeu vidéo ?". Oui, mais il faut une interface réelle, physique, que tu vas construire, que tu vas souder toi-même [...] et que tu vas faire fonctionner »⁵⁰⁹.

Pour autant, l'option ne cherche pas à se tourner complètement vers l'art contemporain numérique :

« T.C. : Mais je trouve qu'on ne doit pas faire ce que fait l'ERG [l'École de Recherche Graphique, Ixelles], on ne doit pas faire [la même chose que] l'iMAL⁵¹⁰, on ne doit pas faire [la même chose que] le KIKK Festival. Ce n'est pas ce que, moi, je ressens »⁵¹¹.

Elle se situe plutôt entre les deux mondes en offrant une formation artistique assez large pour que les élèves puissent éventuellement travailler dans l'industrie du jeu vidéo, dans des studios indépendants, ou au sein de structures plus importantes⁵¹² :

« T.C. : [...] Mais nous restons ouverts. L'option arts numériques a beaucoup changé dans ses objectifs en gardant, je pense, le même fil conducteur. Si, par exemple, on parle de jeu vidéo, il s'agit bien ici du jeu vidéo indépendant avec une dimension créative forte et où l'on peut s'exprimer artistiquement. Je prends souvent l'exemple du célèbre film *Brazil* de Terry Gilliam qui réussit, dans un même projet singulier, à donner des dimensions artistiques multiples... C'est ce que nous tentons aussi de développer »⁵¹³.

2. Haute École Albert Jacquard (Namur)

La Haute École Albert Jacquard (HEAJ), à Namur, se situe aujourd'hui comme l'école de référence en Belgique francophone pour qui souhaite se lancer dans les métiers du jeu vidéo à l'issue du secondaire. Sa réputation peut s'expliquer par plusieurs facteurs : le fait que, pendant de nombreuses années, l'école a été la seule à offrir une formation de ce type en

⁵⁰⁹ Entretien avec Thierry Cuvelier, premier entretien, *Op. cit.*, p. 1 et 17.

⁵¹⁰ *Supra*, p. 120.

⁵¹¹ Entretien avec Thierry Cuvelier, premier entretien, *Op. cit.*, p. 2.

⁵¹² Entretien avec Thierry Cuvelier, second entretien, *Op.cit.*, p. 8-9.

⁵¹³ CLAYS, Jean-Marie, CUVELIER, Thierry et FRANCK, Philippe, *Op. cit.*, p. 13.

Belgique francophone, la rendant ainsi unique en son genre dans la région, la reconnaissance de la qualité générale de sa formation par les professionnels du secteur⁵¹⁴, et, enfin, par son ancienneté – l'école proposant une formation en jeu vidéo depuis 2004 :

« **Franck Sauer** : [...] en 2004, j'ai été contacté par la Haute École Albert Jacquard pour participer au jury de fin d'année de la section infographie. Donc, des gens qui faisaient de la 3D, mais certains des projets étaient très orientés jeux vidéo. Et j'avais des anciens collègues d'Appeal⁵¹⁵ qui enseignaient déjà là, et le directeur, Walter Benozzi, à l'époque, me dit : "Voilà, on voudrait vraiment ouvrir une option jeux vidéo". Et donc, ça, c'était en juin, [pour] le jury de fin d'année. Et en septembre, on démarrait la formation [...], on ouvrait, on avait notre première classe de jeux vidéo »⁵¹⁶.

L'établissement d'enseignement supérieur est principalement connu pour son bachelier de transition en jeu vidéo⁵¹⁷, qui peut par la suite être complété par un master⁵¹⁸. Ces formations sont particulièrement orientées autour des différents métiers nécessaires à la création de jeux vidéo, bien qu'elles puissent donner accès à d'autres fonctions gravitant autour du médium (Community Manager* pour le jeu vidéo et l'Esport*, etc.)⁵¹⁹.

Pour le bachelier, la première année est commune pour tous les élèves⁵²⁰. Les étudiants s'initient au monde du jeu vidéo via un programme de cours varié : histoire et culture du jeu

⁵¹⁴ Au fil de mes rencontres avec les professionnels du secteur du jeu vidéo en Belgique, j'ai constaté que l'HEAJ semble globalement considérée comme une école offrant une très bonne formation pour qui souhaite travailler dans le domaine.

⁵¹⁵ *Supra*, CHAPITRE I, p. 17.

⁵¹⁶ Entretien avec Franck Sauer, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 2 avril 2021, p. 7.

⁵¹⁷ HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD DE NAMUR (HEAJ), « Bachelier de transition en jeu vidéo », sur le site de la HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD DE NAMUR, <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/jeux-video-2/> (page consultée le 28 novembre 2024) et HEAJ, « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de l'HEAJ, <https://jvtransmedia.heaj.be/jeu-video/> (page consultée le 28 novembre 2024).

⁵¹⁸ HEAJ, « Master en jeu vidéo », sur le site de l'HEAJ, <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/jeu-video/> (page consultée le 28 novembre 2024) et HEAJ, « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », *Ibid.*

⁵¹⁹ HEAJ, « Master en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, *Op. cit.*

⁵²⁰ HEAJ, « Bachelier de transition en jeu vidéo », sur le site de l'HEAJ, *Op. cit.* ; HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD DE NAMUR, *Jeu vidéo : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, disponible en ligne sur la page « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de l'HEAJ, https://jvtransmedia.heaj.be/wp-content/uploads/2024/01/Jeu-video_Brochure.pdf (page consultée le 28 novembre 2024), p. 4-9 et Entretien avec Franck Sauer, *Op. cit.*, p. 22.

vidéo, initiation aux moteurs et logiciels de création, ou encore découverte des différents métiers et des diverses méthodologies de travail du secteur⁵²¹. À partir de la deuxième année, les étudiantes et étudiants choisissent une finalité dans laquelle se spécialiser. L'option en propose actuellement quatre⁵²² : Game Art^{523*}, Game Design*, programmation* et Tech Art*⁵²⁴. L'option Game Art est la plus ancienne et a longtemps constitué l'unique finalité disponible pour les élèves de l'HEAJ⁵²⁵. Au cours des années 2010 et 2020, le cursus s'est diversifié afin, notamment, de répondre aux demandes de spécialisation que requiert l'Industrie du jeu vidéo :

« F.S. : [...] Il y a Game Art, qui est l'option, je vais dire, historique, bien que, au début, c'était la première... Il n'y avait pas d'options au tout début... De sous-options, je veux dire. Donc, on mélangeait un peu. On essayait d'offrir la possibilité à l'étudiant, finalement, en sortant, de s'inscrire dans différentes disciplines du jeu vidéo. Mais avec l'arrivée massive des étudiants, on a commencé à spécialiser, parce que, aussi, les studios demandent des profils relativement spécialisés [...]. Le temps de formation est assez court. Et donc, à un moment donné, avec l'évolution, aussi, des techniques, et tout, on s'est dit : "Il faut qu'on spécialise", parce qu'on n'aura plus le temps d'expliquer à tout le monde ce qu'est [le Game] Art, Animation, programmation, tout ça. Ce n'est pas possible. Et ça n'intéresse pas non plus nécessairement tout le monde [...] »⁵²⁶.

En parallèle du bachelier et du master en jeu vidéo, l'HEAJ propose également une autre option proche du monde du jeu vidéo : un bachelier de transition et un master en architecture transmédia, dont une partie des cours est commune avec les options jeux vidéo⁵²⁷.

⁵²¹ HEAJ, *Jeu vidéo : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, *Ibid.*, p. 4.

⁵²² Au cours des années, les différentes options disponibles évoluent. Certaines sont apparues, d'autres ont été supprimées des programmes. Par exemple, au moment de mon interview avec Franck Sauer en avril 2021, les trois options possibles étaient Game Art, Tech Art, et Game Animation*. Entretien avec Franck Sauer, *Ibid.*, p. 17-22.

⁵²³ Game Art désigne ici la création de graphismes, et non la définition qui peut être appliquée pour délimiter l'art du jeu vidéo. Voir p. Voir également le LEXIQUE.

⁵²⁴ HEAJ, *Jeu vidéo : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, *Ibid.*, p. 6-12 et HEAJ, « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », *Op. cit.*

⁵²⁵ Entretien avec Franck Sauer, *Op. cit.*, p. 17.

⁵²⁶ Entretien avec Franck Sauer, *Ibid.*, p. 17 et 22.

⁵²⁷ HEAJ, *Architecture transmédia : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, disponible en ligne sur la page « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de l'HEAJ, https://jvtransmedia.heaj.be/wp-content/uploads/2024/02/Architecture-transmedia_Brochure.pdf (page

3. Howest Hogeschool (Courtrai) et LUCA School of Arts (Genk)

Pour la Flandre, deux écoles jouissent d'une grande renommée : la Howest Hogeschool de Courtrai, et la LUCA School of Arts de Genk. Ces deux établissements constituent les pendants néerlandophones de l'HEAJ et de Saint-Luc. L'implantation courtraienne accueille depuis 2008 le bachelier Digital Arts and Entertainment (DAE)⁵²⁸, d'une durée de trois ans⁵²⁹. Les élèves qui s'y inscrivent peuvent se spécialiser dans 6 options différentes : animation 3D, développement de jeux, Sound Design*, Visual Effects*, graphismes, et production de jeux vidéo indépendants⁵³⁰. Le DAE est surtout connu pour avoir reçu à trois reprises, en 2017, 2018 et 2021, le Rookie Award⁵³¹ de la meilleure école pour la catégorie *Game Design and Development*⁵³². Ces récompenses ont permis à l'école de gagner en notoriété, aussi bien en

consultée le 28 novembre 2024), p. 2-16 ; HEAJ, « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », *Op. cit.*

⁵²⁸ HOWEST HOGESCHOOL DE COURTRAI, « Digital Arts and Entertainment : Bachelor », sur le site internet de la HOWEST HOGESCHOOL, <https://www.howest.be/en/programmes/bachelor/digital-arts-and-entertainment> (page consultée le 30 novembre 2024) ; HOWEST UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, *Bachelor : Digital Arts and Entertainment (DAE)*, dans HOWEST UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, brochure des formations offertes en anglais pour l'année académique 2025-2026, p. 10-13, disponible en ligne sur la page « Digital Arts and Entertainment : Bachelor », sur le site internet de la HOWEST HOGESCHOOL, <https://www.howest.be/en/brochure/dae/programmes-offered-in-english-2024-25.pdf> (page consultée le 30 novembre 2024) ; DIGITAL ARTS AND ENTERTAINMENT BACHELOR, « Course Overview », sur le site internet officiel du bachelier en Digital Arts and Entertainment (DAE) de la Howest Hogeschool de Courtrai, <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/14/Course+overview> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵²⁹ DAE, « DAE Alumni Statistics », sur le site internet officiel du DAE de la Howest Hogeschool de Courtrai, <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/7/Alumni> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³⁰ DAE, « Course Overview », sur le site internet officiel du DAE, *Ibid.*

⁵³¹ The Rookies est une plateforme en ligne destinée aux aspirants artistes et étudiants dans le domaine des industries créatives. Le site leur permet de se former et de s'améliorer dans leur discipline, ainsi que de faire connaître leurs travaux afin de rentrer dans le milieu professionnel. La plateforme a été créée et est encadrée par des professionnels des industries créatives. Tous les ans, The Rookies organise les Rookie Awards, une compétition pour mettre à l'honneur les meilleurs artistes, réalisations et établissements de leur réseau. Voir le site internet de THE ROOKIES, <https://www.therookies.co/> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³² THE ROOKIES, « Howest University of Applied Sciences – Digital Arts and Entertainment », page de l'établissement sur le site THE ROOKIES, plateforme pour les aspirants artistes et étudiants dans le domaine des

Belgique qu'à l'étranger. Depuis 2024, le bachelier du DAE peut également être complété par le master « Game Technology », que l'établissement organise en collaboration avec la Breda University of Applied Sciences⁵³³.

La LUCA School of Arts, quant à elle, est une école supérieure centrée sur les arts. Le campus C-mine, situé à Genk et implanté sur l'ancien site minier de Winterslag⁵³⁴, accueille les classes de création de jeux vidéo. La LUCA propose deux formations vidéoludiques : le bachelier en Game Design, d'une durée d'un à deux semestres selon les cours dispensés et le profil des élèves⁵³⁵, et le master Replay, un master européen d'une durée de deux ans qui est organisé en collaboration avec l'Université lusophone de Lisbonne et l'Université Aalto d'Helsinki⁵³⁶.

4. L'enseignement artistique : un large choix de formations

Comme nous avons pu le constater, la Belgique propose plusieurs formations artistiques autour du jeu vidéo. Selon les établissements, certains cursus sont orientés vers les arts numériques, tandis que d'autres sont plutôt tournés vers l'Industrie. Dans tous les cas, les étudiants qui souhaitent se former au médium selon un axe artistique ont la possibilité de le faire en Belgique. Par le passé, l'un des problèmes de la Belgique ne résidait pas tant dans le manque de formations, que dans la fuite des talents à l'étranger, faute d'emploi dans le pays.

industries créatives, <https://www.therookies.co/schools/howest-university-of-applied-sciences-digital-arts-and-entertainment#achievements> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³³ HOWEST HOGESCHOOL DE COURTRAI, « Game Technology : Master », sur le site internet de la HOWEST HOGESCHOOL, <https://www.howest.be/en/programmes/master/game-technology> (page consultée le 30 novembre 2024) ; GENEYN, Annelies, « Howest lanceert professionele master in Game Technology », 22 mars 2024, sur le site internet de la HOWEST HOGESCHOOL, <https://www.howest.be/nl/nieuws/howest-lanceert-professionele-master-in-game-technology> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³⁴ C-MINE GENK, « Histoire », sur le site internet de C-MINE GENK, <https://c-mine.be/fr/histoire> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³⁵ LUCA SCHOOL OF ARTS, « Game Design in Genk : Academic Bachelor », sur le site internet de la LUCA SCHOOL OF ARTS, <https://www.luca-arts.be/en/bachelor-exchange-programme-game-design-campus-genk-c-mine> (page consultée le 30 novembre 2024).

⁵³⁶ LUCA SCHOOL OF ARTS, « Master Replay : International Master/Joint Master Degree », sur le site internet de la LUCA SCHOOL OF ARTS, <https://www.luca-arts.be/en/master-replay> (page consultée le 30 novembre 2024).

Cependant, avec le développement progressif de l'industrie belge, cette difficulté semble peu à peu se résorber, même s'il reste présent⁵³⁷.

Précisons également que, en dehors de l'enseignement supérieur, des formations aux médias numériques – dont le jeu vidéo – sont accessibles aux adultes dans le cadre de la réorientation professionnelle et de la recherche d'emploi. Nous pouvons citer, par exemple, les formations wallonnes Technocité⁵³⁸, ou encore celles du centre bruxellois Interface3⁵³⁹, cette dernière étant réservée aux femmes. Ces enseignements ne sont pas obligatoirement articulés autour des arts, mais montrent que, en Belgique, un large choix de formations et plusieurs accès sont disponibles pour qui souhaite s'orienter vers les métiers du jeu vidéo.

F. Les opérateurs institutionnels et juridiques

Les opérateurs institutionnels et juridiques, bien qu'ils semblent peu développés en Belgique, connaissent une croissance positive depuis les années 2020. Cette évolution peut être considérée comme salubre, puisque ces opérateurs, lorsqu'ils sont mis en place, contribuent fortement à une progression positive de l'artification.

En Belgique, le jeu vidéo n'est pas reconnu comme une œuvre d'art, comme il peut l'être en France et aux États-Unis⁵⁴⁰. Néanmoins, la croissance de l'industrie belge du jeu vidéo a contribué à la création d'initiatives officielles en faveur du secteur, dont certaines mettent en valeur les qualités artistiques et culturelles du médium. Ainsi, le Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) intègre dans ses appels à projets une catégorie pour les jeux artistiques et culturels⁵⁴¹.

⁵³⁷ LIÉVIN, Vincent, « Avec le gaming, le talent wallon possède une filière de qualité », dans *W+B* [en ligne], n°163, 21 mai 2024. Disponible sur *Wallonie-Bruxelles Internationale.be*, <https://www.wbi.be/fr/actualites/gaming-talent-wallon-possede-filiere-qualite> (page consultée le 21 avril 2025).

⁵³⁸ TECHNOCITÉ, « Formations/activités Gaming », sur le site de TECHNOCITÉ, https://technocite.be/formations?from=1&from_articles=1&keywords=Gaming&list=false&mode=formation%2Cactivity&q=jeux%20vid%C3%A9o&size=6&size_articles=6 (page consultée le 21 avril 2025).

⁵³⁹ INTERFACE3, « Unity App et Game Developer », sur le site internet d'INTERFACE3, <https://interface3.be/fr/se-former-pour-l-emploi/it-training-formations-en-informatique/unity-app-game-developer> (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁴⁰ *Supra*, CHAPITRE II, p. 43-45.

⁵⁴¹ VLAAMSE AUDIOVISUEEL FONDS, « Fonds audiovisuel de Flandre (VAF) », sur le site internet du VLAAMSE AUDIOVISUEEL FONDS, <https://www.vaf.be/fr> (page consultée le 22 avril 2025).

Du côté francophone, depuis 2021, la Fédération Wallonie-Bruxelles organise un appel à projets annuel afin d'apporter des aides au développement et au prototypage des jeux. Dans les deux cas, le règlement de l'appel à projets met à l'honneur les aspects artistiques et culturels des dépôts⁵⁴². Il en va de même pour le Tax Shelter réservé aux jeux vidéo, dans le cadre duquel les projets sont soumis à un test culturel avant d'être jugés éligibles⁵⁴³. Plus que jamais, la contribution des pouvoirs publics est importante, aussi bien pour la croissance générale du secteur que pour la reconnaissance d'ordre symbolique. Le tout, à terme, peut entraîner un cycle vertueux.

Bien entendu, toutes ces initiatives ont été créées avant tout pour galvaniser l'industrie belge, et non pour défendre des intérêts purement culturels. Néanmoins, elles indiquent une évolution en faveur de la reconnaissance du médium, qui, sur le long terme, se révélera probablement bénéfique pour l'artification du jeu vidéo au sein du pays. Du moins, dans les limites possibles pour ce médium⁵⁴⁴.

Il semble cependant crucial d'améliorer la mise en place d'initiatives officielles pour la préservation du jeu vidéo. Contrairement à la France, la Belgique ne dispose pas de dépôt légal. De ce fait, aucune institution officielle ne préserve le jeu vidéo. La Bibliothèque royale de Belgique (KBR), à l'image de la Bibliothèque nationale de France, pourrait mettre en place un programme de conservation du jeu vidéo belge. Cela permettrait d'éviter de nombreuses pertes et aiderait à documenter l'histoire du médium en Belgique. À ce jour, il s'agit d'une des pièces manquantes les plus importantes en ce qui concerne les aspects culturels du jeu vidéo.

De même, puisque nous constatons en amont le peu de lieux d'expositions permanentes dédiés aux jeux⁵⁴⁵, il serait bénéfique que les pouvoirs publics s'engagent dans la réalisation d'un emplacement dédié, par exemple un musée consacré au jeu vidéo belge.

⁵⁴² FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Aide au développement/prototypage de jeux vidéo », sur le site internet de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/autres-aides/developpement-jeux-videos/> (page consultée le 22 avril 2025).

⁵⁴³ FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Tax Shelter jeux vidéo », sur le site internet de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/tax-shelter/jeux-video/> (page consultée le 22 avril 2025).

⁵⁴⁴ *Supra*, CHAPITRE II, p. 64-72.

⁵⁴⁵ *Supra*, p. 122-123.

G. Autres : les opérateurs culturels

Jusqu'à présent, nous nous sommes avant tout intéressés aux opérateurs qui influencent directement l'artification du jeu vidéo. Mais certains paramètres, s'ils n'agissent pas directement sur le processus d'artification, peuvent néanmoins le favoriser. Ce sont, dans la majorité des cas, des opérateurs que nous pourrions qualifier de culturels. Ceux-ci aident à faire reconnaître le jeu vidéo comme un objet culturel digne d'intérêt. En cela, ils contribuent à l'artification du jeu vidéo car une pratique aura plus de chance de se voir artifiée si elle est considérée comme culturellement légitime.

En Belgique, nous retrouvons plusieurs opérateurs de ce type. Tout d'abord, notons l'existence des laboratoires⁵⁴⁶ de recherches scientifiques spécialisés dans le jeu vidéo, tels que le Liège Game Lab⁵⁴⁷ et le Louvain Game Lab⁵⁴⁸. Toujours dans la recherche universitaire, citons également le chapitre belge de DiGRA, l'association internationale pour les scientifiques, les académiques et les professionnels effectuant des recherches sur les jeux vidéo⁵⁴⁹. De telles recherches valorisent assurément l'image du médium en tant qu'objet culturel.

Plus proches du grand public, les ASBL, associations, et autres lieux culturels en tout genre jouent un rôle considérable dans l'amélioration de l'image du médium. La plupart de ces organismes organisent des formations et des activités de médiation autour des jeux, comme le Quai10⁵⁵⁰ et Arts&Publics⁵⁵¹ ; voire mènent des actions de conservation et de patrimonialisation

⁵⁴⁶ À noter qu'actuellement, en Belgique, la plupart des universités possèdent des équipes de recherche sur le jeu vidéo, même si les établissements ne disposent pas tous d'un Game Lab dédié à ces pratiques.

⁵⁴⁷ LIÈGE GAME LAB, site internet, https://www.liegegamelab.uliege.be/cms/c_4327765/fr/liege-game-lab (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁴⁸ LOUVAIN GAME LAB, site internet, https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/grenier_du_lab.html (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁴⁹ DiGRA, « DiGRA Belgium », sur le site internet de la DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DiGRA), <https://digra.org/chapter/digra-belgium/> (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁵⁰ QUAI10, « Sélection jeu vidéo », sur le site internet du QUAI10, <https://www.quai10.be/jeu-vidéo> (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁵¹ ARTS&PUBLICS, « Tous les projets », sur le site internet d'ARTS&PUBLICS, https://artsetpublics.be/projets/?filtre_types_dactivits=31382&discipline=33093&projets_archives=projetencours (page consultée le 21 avril 2025).

afin de pallier l'absence de programme officiel (avec, par exemple, Les Interactifs Associés⁵⁵², Retroludix⁵⁵³, La Médiathèque Nouvelle d'Auderghem⁵⁵⁴, ainsi que le Liège Game Lab).

Enfin, nous pouvons relever le travail de la chaîne publique RTBF qui, depuis quelques années, s'intéresse de près au monde du jeu vidéo et à ses divers aspects culturels. Grâce à ses articles et à sa grande portée de diffusion, la RTBF peut ainsi faire découvrir à la population belge des aspects insoupçonnés du jeu vidéo. La chaîne s'est penchée, notamment, sur les questions de conservation du jeu vidéo en Belgique⁵⁵⁵ et, de manière plus large, sur l'industrie belge du jeu vidéo⁵⁵⁶. Par ailleurs, la RTBF a créé en 2021 son média spécialisé sur le jeu vidéo, l'Esport et les cultures numériques, RTBF iXPé, qui regroupe l'ensemble des articles estampillés « jeux vidéo » de la chaîne publique⁵⁵⁷.

H. L'artification du jeu vidéo en Belgique : quels résultats ?

Nous avons exploré les opérateurs d'artification présents en Belgique. Que pouvons-nous déduire de l'ensemble de ces données ? Tout d'abord, que le pays accueille plusieurs

⁵⁵² LES INTERACTIFS ASSOCIÉS ASBL, page Facebook, https://www.facebook.com/iaasbl?locale=fr_FR (page consultée le 21 avril 2025).

⁵⁵³ RETROLUDIX, site internet, <https://retroludix.be/> (page consultée le 10 juillet 2025).

⁵⁵⁴ MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, site internet, <https://www.mediatheque.be/> (page consultée le 21 avril 2025) ; STROILI, Marine, « Pourquoi la Belgique a-t-elle autant de retard dans la préservation du jeu vidéo ? », sur *RTBF.be* [en ligne], 6 juillet 2025, <https://www.rtbf.be/article/pourquoi-la-belgique-a-t-elle-autant-de-retard-dans-la-preservation-du-jeu-video-11566673> (page consultée le 10 juillet 2025). Cependant, le destin de la Médiathèque Nouvelle (et des œuvres vidéoludiques qu'elle conserve) est actuellement très incertain. En effet, la Fédération Wallonie-Bruxelles a pris la décision, en octobre 2025, de ne pas renouveler le contrat programme de l'asbl. Sans changement dans un avenir proche, il est prévu que la Médiathèque Nouvelle ferme ses portes en janvier 2027. MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, « Communiqué de presse : la Fédération Wallonie-Bruxelles annonce la fin de la Médiathèque nouvelle », sur le site internet de la MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, 13 octobre 2025, https://www.mediatheque.be/documents/242/CP_MEDIATHEQUE_NOUVELLE_13.10.25-2-.pdf (page consultée le 17 novembre 2025).

⁵⁵⁵ STROILI, Marine, « Pourquoi la Belgique a-t-elle autant de retard dans la préservation du jeu vidéo ? », *Op. cit.*

⁵⁵⁶ RTBF, « Tout le contenu : le jeu vidéo en Belgique », sur *RTBF.be* [en ligne], <https://www.rtbf.be/archive/jeu-video-en-belgique> (page consultée le 10 juillet 2025).

⁵⁵⁷ CAMUS, Samuel, « Gaming / La RTBF lance iXPé, son nouveau média gaming et culture 2.0 », sur *RTBF.be* [en ligne], 8 octobre 2021, <https://www.rtbf.be/article/gaming-la-rtbf-lance-ixpe-son-nouveau-media-gaming-et-culture-2-0-10855946> (page consultée le 10 juillet 2025).

opérateurs favorables à l'artification. Du côté des créatrices et des créateurs, nombre de profils intéressants se manifestent. Pour débiter, nous nous sommes penchés sur les artistes numériques. Quelques-uns s'intéressent de près aux jeux vidéo pour leurs œuvres, voire créent du jeu vidéo en tant qu'œuvre. Cependant, de tels travaux souffrent souvent d'un manque de visibilité auprès du grand public. Il est donc possible que des œuvres numériques proches du médium vidéoludique, qu'elles soient achevées ou en développement, soient encore à découvrir.

Du côté de l'industrie vidéoludique, la Belgique compte de nombreux développeurs de jeu vidéo. La scène belge s'est tant développée en 10 ans qu'il devient désormais difficile de connaître tous les projets en cours de réalisation. Tous les studios ne créent pas des jeux à visée artistique ou culturelle, mais plusieurs titres se démarquent par leur originalité. Ces jeux ne sont peut-être pas conçus pour être des œuvres d'art, mais ils amènent indéniablement une touche créative à l'industrie belge. Finalement, ils sont très représentatifs de ce statut intermédiaire entre un produit de divertissement et un objet culturel et artistique.

Précisons que des créateurs et créatrices belges travaillent sans doute sur des projets plus disruptifs, comparés à ceux trouvables dans la production commerciale, sur des plateformes comme Itch.io. Toutefois, à moins qu'ils ne précisent leur nationalité sur leur profil, il n'est pas possible de les rattacher à un territoire.

Pour la catégorie des spécialistes du détournement artistique, nous avons trouvé peu de profils belges. Cependant, tout comme pour les artistes numériques et les profils Itch.io, il est possible que certains créent sans être visibles.

Après les artistes et créateurs, nous avons examiné les lieux d'expositions accessibles en Belgique, qu'elles soient permanentes ou temporaires. Nous avons constaté le dynamisme du pays en ce qui concerne ce type d'événements. Les expositions sur le jeu vidéo demeurent moins répandues que celles sur la photographie ou la sculpture. Cependant, nous avons identifié des événements artistiques et culturels sur le jeu vidéo dès 2006. A l'heure actuelle, plusieurs sont organisés de manière régulière, en particulier du côté de Bruxelles. Malgré ce dynamisme, et depuis la fermeture du Pixels Museum, la Belgique ne compte actuellement plus qu'un seul lieu d'exposition permanente, le Quai10. Il serait intéressant que plus de lieux continus voient le jour afin d'enrichir l'offre culturelle.

Après les lieux d'expositions, nous nous sommes intéressés aux écoles. La Belgique propose nombre de formations centrées sur le jeu vidéo, dont plusieurs cursus renommés et centrés sur les arts. Suivant les écoles, certaines formations sont tournées vers les arts

numériques, et d'autres vers les métiers de l'Industrie. De ce fait, l'offre est variée. Par le passé, le problème de la Belgique ne résidait pas tant dans le manque de formations, mais dans la fuite des talents à l'étranger à cause du manque d'emplois dans le pays. Cependant, avec le développement de l'industrie belge, cette complication semble peu à peu se résorber, même si le problème reste présent.

Ensuite, en recherchant les opérateurs institutionnels et juridiques, nous avons constaté la mise en place de plusieurs initiatives salutaires au fil du temps par les pouvoirs publics afin de dynamiser le secteur du jeu vidéo. Parmi ces initiatives, plusieurs insistent sur les caractères artistiques et culturels des jeux. Il semble donc que, au fil des années, cet opérateur connaisse une évolution positive. Néanmoins, nous avons remarqué un manque d'implication des institutions publiques dans les programmes de conservation du jeu vidéo. Nous pensons donc que des initiatives devraient être programmées en ce sens, par exemple via la KBR. De même, il serait intéressant que les pouvoirs publics participent à la création d'un lieu d'exposition permanent dédié au jeu vidéo belge afin de mettre en avant la production nationale.

Enfin, nous nous sommes penchés sur des opérateurs qui ne relèvent pas directement du monde artistique, mais contribuent à la légitimation culturelle du jeu vidéo, à la diffusion d'informations et de savoir à son sujet, donc, indirectement, à son artification. Nous avons relevé l'influence positive de divers acteurs culturels : laboratoires de recherches universitaires, espaces de médiations, groupes de conservation et de patrimonialisation, et organes de presse publique.

À partir de ces données, nous pouvons avancer que l'artification du jeu vidéo se développe de manière favorable en Belgique. Bien entendu, cette progression est à remettre en perspective : le médium rencontre de nombreux obstacles qui freinent le processus⁵⁵⁸. De ce fait, malgré toutes ces initiatives bénéfiques, le jeu vidéo n'est pas considéré comme aussi artistique que d'autres pratiques. Néanmoins, nous avons constaté de nombreux éléments œuvrant en faveur d'une artification des jeux. Cette évolution positive est à relier, de manière plus large, à l'explosion des initiatives culturelles autour du jeu vidéo organisées en Belgique. Avant d'être un objet artifié, le jeu est avant tout, en Belgique, un objet considéré comme de plus en plus légitime d'un point de vue culturel.

⁵⁵⁸ *Supra*, CHAPITRE II, p. 66-74.

Comme nous le relevions, certains éléments essentiels pourraient être renforcés. Une plus grande implication des institutions et des pouvoirs publics, notamment à travers la mise en place de programmes de conservation, et la création d'un musée permanent dédié fortifieraient l'impulsion favorable à l'artification du médium que connaît le pays.

Néanmoins, un point capital reste à soulever : l'artification, pour être complète, doit toucher le grand public. Malgré tous les opérateurs positifs, le médium de manière générale, et la production belge en particulier, ne semblent pas encore assez connus ni assez estimés, en dehors des cercles des professionnels et des connaisseurs. Cependant, ces dernières années, le jeu vidéo n'a fait que gagner en légitimité culturelle et artistique. L'industrie, ainsi que l'offre culturelle autour du jeu vidéo, ont tous deux connu un accroissement considérable. Si cet essor se poursuit, le processus d'artification pourrait s'accélérer dans les prochaines années. Une observation continue de l'industrie et de la scène culturelle sera nécessaire pour confirmer ce point.

Pour conclure ce résumé de nos analyses, revenons aux deux sous-questions que nous nous étions posées précédemment : y a-t-il, en Belgique, un style artistique particulier dans le jeu vidéo ? Peut-on considérer qu'il existe un patrimoine vidéoludique belge ? Nous n'avons pas relevé d'école stylistique particulière en Belgique, comme il peut y en avoir dans le cinéma ou la bande-dessinée. Cependant, peu de pays peuvent se targuer de posséder un style particulier. De plus, dans le monde artistique de manière générale, il est rare de voir se développer des styles nationaux. Si la question a donc rapidement été résolue, notons que, dans une perspective artificatoire, il serait intéressant qu'un style national se développe pour le jeu vidéo. La mise en place d'une école stylistique, en effet, pourrait favoriser la reconnaissance artistique du médium. Néanmoins, la constitution d'une telle initiative, pour qu'elle soit sincère, doit émerger des artistes eux-mêmes, et non pas des théoriciens.

En ce qui concerne le patrimoine vidéoludique belge, notre réponse sera plus nuancée. L'histoire du jeu vidéo belge est désormais assez riche et fournie pour considérer qu'un patrimoine est en formation. Néanmoins, comme l'a précisé N. Heinich : « La fonction patrimoniale consiste en un traitement conservatoire [...] appliqué à des objets satisfaisant une double hypothèse : premièrement, celle de leur communauté d'appartenance ; et deuxièmement, celle de la pérennité de leur valeur »⁵⁵⁹. Cette valeur se constitue selon des critères de beauté,

⁵⁵⁹ HEINICH, Nathalie, « L'inventaire, un patrimoine en voie de désartification ? », dans 199-200.

d'authenticité et de signification⁵⁶⁰. Autrement dit, pour qu'il y ait patrimoine, il est nécessaire qu'une communauté reconnaisse l'objet comme possédant une valeur légitime. Or, comme nous l'évoquions en amont, le jeu vidéo n'est pas assez estimé ni assez connu en Belgique pour être considéré comme un patrimoine par le grand public. Cela explique probablement qu'aucune initiative publique n'existe actuellement en faveur du jeu vidéo : il n'est pas considéré comme assez important pour constituer un patrimoine. Toutefois, une fois encore, la progression croissante du jeu vidéo comme objet culturel légitime appelle à nuancer ce constat. Il semble nécessaire d'enquêter à nouveaux sur les initiatives officielles de patrimonialisation en Belgique d'ici quelques années.

⁵⁶⁰ *Ibid.*, p. 200-210.

CONCLUSION

« La culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. »⁵⁶¹

Au cours de cette étude, nous avons dressé un état des lieux de l'artification du jeu vidéo en Belgique. Pour ce faire, nous nous sommes tout d'abord intéressés à la théorie de l'artification, concept de sociologie de l'art développé par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro. Sous le prisme de divers opérateurs, l'artification permet d'analyser comment une pratique en vient à être reconnue comme un art. Suivant ce cadre théorique, nous avons étudié comment se développe l'artification du jeu vidéo à travers le monde. D'après nos observations, celle-ci est en constante progression. Néanmoins, une longue série d'obstacles empêchent le médium vidéoludique d'être unanimement considéré comme un art. Il est cependant ressorti que le processus d'artification a fortement progressé depuis les années 2000. Au-delà de ces considérations artistiques, nous avons constaté que le jeu vidéo est de plus en plus considéré comme un objet culturel légitime.

Après l'artification du jeu vidéo dans le monde, nous nous sommes concentrés sur la scène vidéoludique belge. Pour ce faire, nous avons passé au crible divers opérateurs : les créateurs et créatrices (artistes numériques, développeurs de jeux et artistes du détournement), les lieux d'expositions temporaires et permanentes, les formations de nature artistique dédiées aux jeux vidéo, les opérateurs juridiques et institutionnels et, enfin, les opérateurs culturels non artistiques. À partir de ces données, nous pouvons avancer que la Belgique est dynamique par rapport à l'artification du jeu vidéo. À cause de tous les obstacles au processus précédemment identifiés, le médium en lui-même n'est pas totalement artificiel. Néanmoins, le pays accueille de nombreuses initiatives qui vont dans ce sens. Nous avons identifié plusieurs éléments encore peu développés, mais dont l'accroissement serait bénéfique au processus d'artification du jeu vidéo sur le territoire, en particulier l'implication des pouvoirs publics dans les expositions et les projets de patrimonialisation. En dépit de ce constat, le pays reste favorable aux initiatives

⁵⁶¹ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, (1938) 1988, p. 74.

artistiques et culturelles autour du jeu vidéo et, de manière plus large, le jeu vidéo a considérablement gagné en légitimité culturelle en Belgique au cours de ces dernières années. Cependant, pour que le processus d'artification se consolide, il est important que le médium soit considéré comme un art par le grand public. Or, le jeu vidéo, en particulier belge, ne semble pas encore assez connu, ni assez estimé, en dehors des cercles des professionnels et des connaisseurs, pour permettre cette reconnaissance. Néanmoins, à la lumière de nos précédentes observations, ce manque de considération ne peut que s'améliorer au fil du temps, en particulier avec le gain progressif de légitimité culturelle du médium.

Nous nous sommes également posé deux sous-questions. Premièrement, nous avons cherché à savoir s'il existait une école stylistique propre à la Belgique, de la même manière que pour le cinéma et la bande-dessinée. La réponse a été négative, mais la mise en place d'un style particulier favoriserait l'artification du médium en Belgique. Mais ceci, bien entendu, incombe aux artistes.

Pour notre seconde interrogation, nous nous sommes demandé s'il existait un patrimoine vidéoludique national. Nous avons conclu que l'histoire vidéoludique belge est désormais suffisamment riche pour constituer un patrimoine. Cependant, la notion de patrimoine implique qu'une communauté considère un objet comme assez important pour être sauvegardé. Or, le jeu vidéo ne semble pas encore assez estimé ni assez connu en Belgique pour être considéré comme un patrimoine par le grand public. Il n'est pas vu comme suffisamment important. Cependant, tout comme pour l'artification, cet état pourrait évoluer au cours du temps.

Nous arrivons désormais au terme de cette étude concernant l'artification du jeu vidéo sur le territoire belge. En plus de cet état des lieux, nous avons relevé, au cours de nos recherches, quelques pistes d'approfondissements que nous allons maintenant évoquer. Tout d'abord, notre étude dresse un état des lieux de l'artification du jeu vidéo et de la légitimité culturelle du jeu vidéo dans la Belgique de 2025. L'artification n'étant pas un processus figé, il est pertinent de continuer à observer la scène belge pour documenter l'évolution de ce processus au fil du temps.

Nous avons également constaté le dynamisme particulier de l'écosystème bruxellois en ce qui concerne l'artification du jeu vidéo. Bruxelles, capitale de la Belgique, accueille en nombre les artistes, écoles artistiques, musées et autres lieux de culture, ainsi que de nombreux studios de développement. Grâce à cette vie culturelle, la ville attire des profils créatifs, y compris étrangers, comme Ennio Dal Farra, Laurent Toulouse et Laura Colmenares Guerra. De

plus, de nombreux événements ont lieu en ville, par exemple les expositions *BOZAR Arcade* au Palais des Beaux-Arts. Aussi, une analyse de la scène vidéoludique bruxelloise constituerait un projet d'un grand intérêt.

Un troisième élément appelle à un développement. Au cours de notre interview du développeur et professeur Franck Sauer⁵⁶², celui-ci a évoqué l'existence d'une Demoscene vidéoludique en Belgique. La demoscene, ou scène démo, désigne des groupes spécialisés dans la création de démos, soit des pièces numériques de courte durée. Un pan entier de l'histoire vidéoludique belge semble donc encore à découvrir.

Enfin, au cours de nos recherches, nous avons rencontré des artistes et des développeurs qui, pour diverses raisons, n'ont pas eu l'occasion de terminer leurs projets. Ce constat nous a incités à nous intéresser aux *vaporware* (ou « fumiciels ») belges, des logiciels et matériels informatiques dont la sortie est annoncée, mais se retrouve constamment repoussée, voire annulée. Il est nécessaire de documenter, autant que possible, cette histoire artistique et vidéoludique belge qui n'a jamais été.

Étudier le jeu vidéo en tant qu'art, décidemment, mène à de nombreuses portes closes. Il ne tient qu'à nous de tenter d'en trouver les clés, et de révéler des trésors occultés jusqu'à présent.

⁵⁶² *Supra*, p. 15 et 127.

LEXIQUE VIDÉOLUDIQUE

- **Community Manager** : Personne chargée de créer, animer et gérer une communauté en ligne pour une entreprise ou une marque.
- **DiGRA** : Digital Games Research Association. Créée en 2003, il s'agit d'association internationale spécialisée sur les études du jeu. La DiGRA est également décomposée en plusieurs chapitres, selon des pays ou des zones géographiques spécifiques. Le chapitre belge (DiGRA Belgium), fondé en 2022, est co-présidé par Pierre-Yves Houlmont et Alexander Vandewalle.
- **Esport** : ensemble des pratiques compétitives liées aux jeux vidéo.
- **FLEGA** : Flemish Games Association, soit l'association officielle du jeu vidéo en Flandre. Les missions de cette association sont la promotion du jeu et de ses utilisations, la représentation et le réseautage des acteurs de cet écosystème flamand, ainsi que la défense du secteur auprès du monde politique. Son manager actuel est Natascha Rommens. Avant celle-ci, c'est David Verbruggen, aujourd'hui manager général de la Video Games Federation Belgium, qui occupait ce poste.
- **FPS** : Un jeu en FPS, ou First Person Shooter, désigne un jeu de tir avec une vue à la première personne.
- **Game Animation** : L'animation appliquée à la création de jeux vidéo.
- **Game Art** : Ensemble des éléments visuels appliqués aux jeux vidéo⁵⁶³.
- **Game Design** : Processus de création d'un jeu, et qui inclut l'ensemble des éléments fondamentaux du titre à développer (règles, mécaniques de jeu, etc.).

⁵⁶³ À ne pas confondre avec le Video Game Art. *Supra*, CHAPITRE II, p. 37-40.

- **Game Jam** : événement durant lequel des créateurs de jeux conçoivent un titre selon un thème imposée et une durée limitée.
- **Game Studies** : Les Game Studies, ou sciences du jeu, constituent un champ de recherche interdisciplinaire qui étudie le jeu dans sa pluralité.
- **Game Over** : Un écran de Game Over survient lorsque le joueur ou la joueuse a perdu sa partie. Le jeu est alors terminé.
- **Générations (de consoles)** : Cycles technologiques successifs durant lesquels des consoles, avec leurs caractéristiques techniques spécifiques, sont lancées sur le marché. En 2025, les consoles en sont à leur 9^e génération.
- **Hardware** : L'ensemble des éléments matériels qui constituent un système informatique.
- **Jeux AAA** : Les jeux « Triple A » désignent les jeux à très gros budget.
- **Liège Game Lab** : Le laboratoire d'études interdisciplinaires du jeu vidéo de l'Université de Liège. Il rassemble les chercheuses et chercheurs de l'Université de Liège qui travaillent sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel. Créé en 2016 à l'initiative de Björn-Olav Dozo, il a été le premier laboratoire du genre en Belgique.
- **Programmation** : Élaboration du code permettant de faire fonctionner un programme.
- **Réalité augmentée** : Technologie qui superpose des éléments virtuels sur l'environnement réel via un écran.
- **Réalité mixte** : Technologie qui fusionne les environnements virtuels et réels. La réalité mixte permet généralement un degré d'interaction plus élevé que la réalité augmentée.
- **Serious Games** : Les Serious Games, ou jeux sérieux, désignent les jeux dont l'objectif premier n'est pas le divertissement. Il s'agit, par exemple, des jeux éducatifs.

- **Software** : Un software désigne un logiciel, à l'inverse du hardware qui s'applique aux composantes matérielles.
- **Sound Design** : Création d'éléments sonores pour des œuvres multimédias.
- **Tax Shelter** : Le Tax Shelter est un incitant fiscal qui permet à des sociétés de réduire leurs impôts en contrepartie d'un investissement dans une œuvre culturelle. En Belgique, le Tax Shelter a été créé en 2003. D'abord réservé au cinéma et à la télévision, il a par la suite été élargi à d'autres formes artistiques. Il est ouvert au secteur du jeu vidéo depuis 2022.
- **Tech Art** : Discipline qui fait le lien entre les dimensions artistiques et techniques d'une création multimédia.
- **VAF** : Vlaams Audiovisueel Fonds, ou Fonds Audiovisuel de Flandre, est un organisme de financement public dont le but est de soutenir la création audiovisuelle et vidéoludique en Flandre. Il a été créé en 2002 et s'est ouvert au jeu vidéo en 2012.
- **Visual Effects** : Les Visual Effects désignent les effets spéciaux produits numériquement.
- **WALGA** : Wallonia Games Association. L'association officielle du jeu vidéo en Wallonie, et le pendant wallon de la FLEGA. Son coordinateur actuel est Jean Gréban.

BIBLIOGRAPHIE

A. Articles dans des ouvrages collectifs

- AARSETH, Espen, « Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? », dans KRAJEWSKI, Pascal (dir.), *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2021, coll. Esthétiques, p. 27-40.
- BARNABÉ, Fanny, « Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ? », dans *Culture vidéoludique !*, ouvrage collectif du LIÈGE GAME LAB, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, petite coll. « Maison des Sciences de l'Homme », p. 83-96.
- CATES, John, *Running and Gunning in the Gallery : Art Mods, Art Institutions, and the Artists Who Destroy Them*, dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 158-165.
- CAWS, Mary Ann, *Surrealist Gaming : Rules and the Rest*, dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 73-79.
- COVILLE, Marion, « Formuler le jeu vidéo comme un "bien culturel". Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo », dans KRICHANE, Selim, PANTE Isaac et ROCHAT, Yannick (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2022, coll. Jeu/Play/Spiel, p. 29-42.
- DOZO, Björn-Olav, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », dans *Culture vidéoludique !*, ouvrage collectif du LIÈGE GAME LAB, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, petite coll. « Maison des Sciences de l'Homme », p. 21-35.

- DOZO, Björn-Olav, « Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique », dans GENVO, Sébastien et PHILIPPETTE, Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023, coll. « Jeu/Play/Spiel », p. 299-311.

- DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric, « Introduction », dans DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric (dir.), *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècle*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p. 1-11. Disponible sur *Presses de l'Université du Québec.ca*, https://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2152_9782760532168.pdf (page consultée le 20 mars 2025).

- FLANAGAN, Mary, « Game Art », dans LOWOOD, Henry et GUINS, Raiford (dir.), *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2016, coll. Game Histories, p. 203-212.

- FLANAGAN, Mary, « Game as a Medium », dans LOWOOD, Henry et GUINS, Raiford (dir.), *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2016, coll. Game Histories, p. 285-295.

- GENVO, Sébastien, « Penser le jeu vidéo comme forme d'expression », dans GENVO, Sébastien et PHILIPPETTE, Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023, coll. « Jeu/Play/Spiel », p. 151-165.

- HEINICH, Nathalie et SHAPIRO, ROBERTA (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2012, coll. Cas de Figure, *passim*.

- KEMP, Philippe, « Citizen Kane », dans Kemp, Philip (dir.) et al., *Tout sur le cinéma. Panorama des chefs-d'œuvre et des techniques*, Paris, Flammarion, 2021 [2011], p. 110-111.

- MESCH, Claudia, *Serious Play : Games and Early Twentieth-Century Modernism*, dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 60-72.

- MOREL, Maxime et RISTERUCCI-LAJARIGE, Édith, « Détourner le quotidien : la logique merveilleuse des surréalistes », dans DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric (dir.), *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècle*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p. 13-26. Disponible sur *Presses de l'Université du Québec.ca*, https://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2152_9782760532168.pdf (page consultée le 20 mars 2025).

- MÖRING, Sebastian et DE MUTIIS, Marco, « Camera Ludica : Reflections on Photography in Video Games », dans FUCHS, Michael et THOSS, Jeff (éd.), *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, p. 69-93.

- PARKINSON, Gavin, « The Duchamp Code », dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 25-45.

- PERRON, Bernard, « Jeu vidéo et émotions », dans GENVO, Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approche de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, coll. Communication et Civilisation, p. 351-363. Article disponible sur *Academia.edu*, https://www.academia.edu/2989148/Jeu_vid%C3%A9o_et_%C3%A9motions (page consultée le 9 avril 2025).

- PHILIPPETTE, Thibault, « La recherche vidéoludique en Belgique », dans GENVO, Sébastien et PHILIPPETTE, Thibault (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023, coll. « Jeu/Play/Spiel », p. 31-44.

- SHARP, John, « Independent Games », dans LOWOOD, Henry et GUINS, Raiford (dir.), *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2016, coll. Game Histories, p. 331-341.

- SCHWINGELER, Stephan, « Interference as Artistic Strategy : Video Game Art between Transparency and Opacity », dans FUCHS, Michael et THOSS, Jeff (éd.), *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality*, New York, Bloomsbury Academic, 2019, p. 189-204.

- SMITH, Owen F., *Dick Higgins, Fluxus, and Infinite Play : an « Amodernist » Worldview*, dans GETSY, David J. (éd.), *From Diversion to Subversion : Games, Play, and Twentieth-Century Art*, Philadelphie, The Pennsylvania State University Press, 2011, coll. Refiguring Modernism, p. 118-131.

- TRICLOT, Mathieu, « Game et Play », dans BROUGÈRE, Gilles et SAVIGNAC, Emmanuelle, *Dictionnaire des sciences du jeu* (dir.), Toulouse, Éditions Érès, 2024, coll. Questions de société, p. 164-169.

- TROCHE, Sarah, « Marcel Duchamp et les échecs : “tous les joueurs d’échecs sont des artistes” », dans MUSSOU, Amandine et TROCHE, Sarah (dir.), *Le jeu d’échecs comme représentation : univers clos ou reflet du monde ?*, Paris, Éditions Rue d’Ulm, 2009, p. 81-93. Disponible sur *Open Edition Books.org*, <https://books.openedition.org/editionsulm/9045?lang=fr> (page consultée le 13 mars 2025).

- TRUDEL, Alexandre, « Entre identification, appropriation et ironie : l’économie du détournement chez Guy Debord », dans DUPONT, Nathalie et TRUDEL, Éric (dir.), *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècle*, Québec, Presses de l’Université du Québec, 2012, p. 75-90. Disponible sur *Presses de l’Université du Québec.ca*, https://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2152_9782760532168.pdf (page consultée le 20 mars 2025).

- WOLF, Mark J.P. (dir.), *Video Games Around The World*, Cambridge, M.I.T. Press, 2015, *passim*.

B. Artistes, créateurs, scientifiques et lieux d'expositions cités

- //////////FUR//// (MORAWE, Volker et REIFF, Tilman ; Allemagne), site internet, <https://www.fursr.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).
- AMANITA DESIGN (République tchèque), <https://amanita-design.net/index.html> (page consultée le 5 juin 2023).
- ARCANGEL, Cory (États-Unis), site internet, <https://coryarcangel.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).
- ARVERS, Isabelle (France), site internet, <https://www.isabellearvers.com/> (page consultée le 7 avril 2025).
- BABELI, Gazira (Second Life), site internet, <http://gazirababeli.com/index.php> (page consultée le 27 novembre 2024).
- BALZERANI, Margherita (France), site internet, <https://margheritabalzerani.blogspot.com/> (page consultée le 30 novembre 2025).
- BITTANTI, Matteo (Italie), <https://www.gamescenes.org/> (page consultée le 16 mars 2025).
- BITTANTI, Matteo, site internet, <https://www.mattscape.com/> (page consultée le 7 avril 2025).
- BLAST THEORY, (collectif anglais), <https://www.blasttheory.co.uk/> (page consultée le 3 avril 2025).
- CHEN, Jenova (Xinghan CHEN ; Chine-États-Unis), site internet, <https://jenovachen.info/> (page consultée le 18 mars 2025).

- CREW, site internet, <https://crew.brussels/fr/about> (page consultée le 23 avril 2025).
- DEAD END THRILL (HARRIS, Duncan), site internet, <https://deadendthrills.com/> (page consultée le 11 juin 2023).
- DELAPPE, Joseph (États-Unis), <https://www.delappe.net/> (page consultée le 16 mars 2025).
- FLANAGAN, Mary (États-Unis), <https://maryflanigan.com/> (page consultée le 13 mars 2025).
- UEDA, Fumito (Japon), site internet, <http://www.fumi.to/> (page consultée le 2 avril 2025).
- GAMM GAME MUSEUM, musée du jeu vidéo de Rome, Italie, https://www.gammuseum.com/?_gl=1%2A5dkq9y%2A_up%2AMQ..%2A_ga%2AMTk3NDM0NzUxNC4xNzUwNTM1MTEz%2A_ga_50NB3X0BZK%2AczE3NTA1MzUxMTAkbzEkZzEkdDE3NTA1MzUzNzAkajI4JGwwJGgw (page consultée le 27 mars 2025).
- GENVO, Sébastien (France), profil sur le site internet de l'EXPRESSIVE GAME LAB, <https://www.expressivegame.com/membres/sebastien-genvo/> (page consultée le 7 avril 2025).
- GIANT SPARROW (États-Unis), <https://www.giantsparrow.com/games/> (page consultée le 2 avril 2025).
- THE HOUSE OF INDIE, site internet, <https://www.thehouseofindie.com/> (page consultée le 16 septembre 2024).
- IWAI, Toshio (Japon), présentation de l'artiste sur le site du festival d'art numérique Artfutura, https://www.artfutura.org/02/05iwai_en.html (page consultée le 27 novembre 2024).

- JODI (HEEMSKERK, Joan et PAESMANS, Dirk ; Pays-Bas-Belgique) , présentation des artistes sur le site de la Upstream Gallery d'Amsterdam, <https://www.upstreamgallery.nl/artists/46/jodi> (page consultée le 27 novembre 2024).
- Kojima, Hideo (Japon), site internet, <https://www.kojimaproductions.jp/en> (page consultée le 13 avril 2025).
- LAUWERS, Sarah, site internet, <https://sarahlauwers.com/cityscape> (page consultée le 23 avril 2025).
- MATTES, Eva et Franco (Italie-États-Unis), site internet, <https://0100101110101101.org/> (page consultée le 27 novembre 2024).
- MOLLEINDUSTRIA (PEDERCINI, Paolo ; Italie-États-Unis), site internet, <https://www.molleindustria.org/> (page consultée le 18 mars 2025).
- MUSÉE DES MACHINES D'ARCADE SOVIÉTIQUES (Музей советских игровых автоматов), Moscou et Saint-Pétersbourg (Russie), <https://15kop.ru/> (page consultée le 27 mars 2025).
- NATIONAL VIDEOGAME MUSEUM, Frisco, États-Unis, <https://nvmusa.org/> (page consultée le 27 mars 2025).
- NATIONAL VIDEOGAME MUSEUM, Sheffield, Angleterre, <https://thenvm.org/> (page consultée le 27 mars 2025).
- NOMADA STUDIO (Espagne), <https://nomada.studio/> (page consultée le 2 avril 2025).
- NOTGAMES FEST, 2011-2015, Cologne, Allemagne, <http://notgames.colognegamelab.com/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024).
- ORLAN (PORTE, Mireille ; France), <https://www.orlan.eu/> (page consultée le 16 mars 2025).
- PICARD, Martin (Canada), informations disponibles sur *Kinephanos.ca*, <https://kinephanos.ca/Bio.html> (page consultée le 30 novembre 2025).

- POPE, Lucas (États-Unis-Japon), site internet, <https://dukope.com/> (page consultée le 18 mars 2025).
- POZZI, Nathalie (Italie), site internet, <https://www.nakworks.com/> (page consultée le 13 mars 2025).
- SHARP, John (États-Unis), site internet, <http://www.heyimjohn.com/> (page consultée le 7 avril 2025).
- REVEAL GAMES STUDIO, site internet, <https://www.revealgamestudio.com/> (page consultée le 16 septembre 2024)
- RIVA, Pietro Righi (Italie), site internet, <https://actofplay.com/> (page consultée le 17 juin 2023).
- ROCKSTAR GAMES (Écosse-États-Unis), site internet, <https://www.rockstargames.com/fr/> (page consultée le 2 avril 2025).
- ROHRER, Jason (États-Unis), site internet, <https://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/> (page consultée le 18 mars 2025).
- SIEGEL, Claire (France), site internet, <https://claire-siegel.weebly.com/> (page consultée le 30 novembre 2025).
- SOHIER, Rémy (France), <https://www.remysohier.com/alineaire/> (page consultée le 3 avril 2025).
- STERN, Eddo (Israël-États-Unis), site internet, <https://eddostern.com/> (page consultée le 27 novembre 2024).
- SHTOHRYN, Letta (Ukraine), site internet, <https://www.lettashtohryn.com/hiiiiiii> (page consultée le 27 novembre 2024).

- VIOLA, Bill (États-Unis), <https://www.billviola.com/> (page consultée le 16 mars 2025).
- WILLEKENS, Pepijn, site internet, <https://www.pepijnwillekens.com/> (page consultée le 16 septembre 2024).
- ZEID, Jean (France), profil LinkedIn, <https://fr.linkedin.com/in/jeanzeid> (page consultée le 7 avril 2025).
- ZIMMERMAN, Eric (États-Unis), site internet, <https://ericzimmerman.com/#> (page consultée le 13 mars 2025).

C. Collectifs, revues et événements scientifiques citées

- *Art Game et Game Art*, colloque scientifique, 22 novembre 2013, hôtel Crown Plaza, Montpellier, France, <https://artgame-gameart.sciencesconf.org/programab0d.html?forward-action=index&forward-controller=program&lang=fr> (page consultée le 7 avril 2025).
- *The Art History of Games Conference*, colloque scientifique, 4-6 février 2010, Savannah College of Art and Design et Georgia Institute of Technology, Atlanta, États-Unis. Informations disponibles sur *GameScenes.org*, <https://www.gamescenes.org/2010/01/event-the-art-history-of-games-conference-feb-46-2010-1.html> (page consultée le 7 avril 2025).
- DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DiGRA), site internet, <https://digra.org/> (page consultée le 7 avril 2025).

- EXPRESSIVE GAME LAB, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Lorraine, Metz, France, <https://www.expressivegame.com/> (page consultée le 7 avril 2025).
- GAMELAB LAUSANNE, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Lausanne, Lausanne, Suisse, <https://gamelab-lausanne.ch/> (page consultée le 7 avril 2025).
- *Game Studies*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://gamestudies.org/2501> (page consultée le 7 avril 2025).
- HOMO LUDENS, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada, <https://homoludens.ca/> (page consultée le 7 avril 2025).
- *Le jeu vidéo au carrefour de l'Histoire, des Arts et des Médias*, colloque scientifique, 22-23 mars 2019, École Émile Cohl, Lyon, France. Informations disponibles sur le site du CENTRE DE RECHERCHE ET D'HISTOIRE INTER-MÉDIAS (CRHI), <https://le-crhi.fr/presentation-colloque-jeu-video/> (page consultée le 7 avril 2025).
- *Leveling Up : quand le jeu vidéo devient un art ?*, colloque scientifique, 13-14 mai 2025, École normale supérieure-PSL et École nationale des chartes, Paris, France. Informations disponibles sur le site de L'OBSERVATOIRE DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES, <https://odhn.ens.psl.eu/evenements/leveling-quand-le-jeu-video-devient-un-art> (page consultée le 7 avril 2025).
- LIÈGE GAME LAB, site internet, https://www.liegegamelab.uliege.be/cms/c_4327765/fr/liege-game-lab (page consultée le 21 avril 2025).
- LOUVAIN GAME LAB, site internet, https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/grenier_du_lab.html (page consultée le 21 avril 2025).

- LUDOV, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Montréal, Montréal, Canada, <https://www.ludov.ca/en/> (page consultée le 7 avril 2025).
- MIT GAME LAB, laboratoire universitaire d'études du jeu, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge, États-Unis, <https://gamelab.mit.edu/> (page consultée le 7 avril 2025).
- *ROMchip : a journal of game histories*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://romchip.org/index.php/romchip-journal> (page consultée le 7 avril 2025).
- REPLAYING JAPAN, conférence scientifique annuelle sur les jeux vidéo japonais, <https://replaying.jp/> (page consultée le 7 avril 2025).
- RITSUMEIKAN CENTER FOR GAME STUDIES, laboratoire universitaire d'études du jeu, Université de Ritsumeikan, Kyoto, Japon, <https://www.rcgs.jp/> (page consultée le 7 avril 2025).
- *Sciences du jeu*, revue scientifique sur les études du jeu, <https://journals.openedition.org/sdj/> (page consultée le 7 avril 2025).
- SYMPOSIUM ANNUEL DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO, <https://www.sahj.ca/fr/> (page consultée le 7 avril 2025).

D. Collections et livres spécialisées cités

- *A Profound Waste of Time Magazine*, <https://apwot.com/> (page consultée le 2 avril 2025).
- BARNABÉ, Fanny, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2018, coll. Culture contemporaine. Disponible

sur *Open Edition Books.org*, <https://books.openedition.org/pulg/2613> (page consultée le 2 avril 2025).

- BITTANTI, Matteo et QUARANTA, Domenico, *GameScenes : Art in the Age of Videogames*, Milan, Johan & Levi Editore, 2006.
- MIT PRESS, « Playful Thinking Collection », sur le site *MIT Press.mit.edu*, https://mitpress.mit.edu/series/playful-thinking/?page_number=1 (page consultée le 2 avril 2025).
- REBILLARD, Fanny, *La musique dans Zelda : les clefs d'une épopée hylienne*, Toulouse, Third Éditions, 2021.
- THIRD ÉDITIONS, « Collection Jeux vidéo », sur le site *Third Éditions.com*, <https://www.thirdditions.com/collections/jeux-video> (page consultée le 2 avril 2025).
- *Video Game Art Reader*, <https://vgagallery.org/vga-reader> (page consultée le 2 avril 2025).
- ZEID, Jean, *Art et Jeux vidéo*, Paris, Éditions Palette..., 2018, coll. Références.

E. Colloques et conférences

- ANTONELLI, Paola, « Why I brought Pac-Man to MoMA », TED Talk, TEDSalon, New-York, États-Unis, 28 mai 2013. Vidéo disponible sur *Ted.com*, https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma (page consultée le 28mars 2025).
- GIBSON, David et MAY, Amanda, « Declassified : Processing and Preserving Video Games », conférence, Library of Congress, Washington D.C., États-Unis, 6 avril 2019. Vidéo disponible sur *Library of Congress.gov*, <https://www.loc.gov/item/2024696475/> (page consultée le 26 mars 2025).

- GINER, Esteban, « Enjeux des photographies vidéoludiques : un état des pratiques », communication donnée aux journées doctorales 2019 *Appropriation des objets numériques*, OMNSH et GReMS, UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique, 9-10 juillet 2019. Retranscription disponible sur *Chroniques Vidéoludiques : le carnet de recherches d'Esteban Grine*, <https://www.chroniquesvideoludiques.com/enjeux-et-tensions-des-photographies-videoludiques/> (page consultée le 22 mars 2025).

- HOLMES, Tiffany, « Art Games and Breakout : New Media Meets the American Arcade », acte de conférence, SIGGRAPH 2002 : Art Gallery, San Antonio, États-Unis, 21-26 juillet 2002, p. 138-141. Article disponible sur *DigitalArchive.siggraph.org*, <https://digitalartarchive.siggraph.org/writing/art-games-and-breakout-new-media-meets-the-american-arcade/> (page consultée le 12 mars 2025).

- HOLMES, Tiffany, « Arcade Classics Span Art ? Current Trends in the Art Game Genre », acte de conférence, International Digital Arts and Culture Conference, 5^e édition, Melbourne, RMIT School of Applied Communication, 2003, p. 46-52. Article disponible sur *Internet Archive Wayback Machine*, <https://web.archive.org/web/20130420092835/http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf> (page consultée le 17 octobre 2024).

- HUREL, Pierre-Yves, « Commercial, Hobbyist, and in-between : Understanding the DAI Personal Computer Associative Game Library », résumé d'une conférence présentée à la DiGRA International Conference 2023, Séville, Espagne, 20 juin 2023, p. 1-3, https://scholar.google.com/scholar?hl=fr&as_sdt=0%2C5&q=pierre+yves+hurel+dai+digra+2023&btnG= (page consultée le 4 janvier 2024).

- MITCHELL, Grethe et CLARKE, Andy, « Videogame Art : remixing, reworking and other interventions », acte de conférence, DiGRA 2003 Conference : Level Up, Utrecht

University, Utrecht, Pays-Bas, 4-6 novembre 2003, p. 338-349. Disponible sur *DiGRA Digital Library.org*, <https://dl.digra.org/index.php/dl/issue/view/2> (page consultée le 23 mars 2025).

- WILSON, Laetitia, « Serious Play : Counter-Actions and Interventional Dissent in the Game Space », acte de conférence, International Symposium on Electronic Art 2008, 14^e édition, Singapour, 25 juillet-3 août 2008, p. 459-460. Disponible sur *ISEA Symposium Archives.org*, <https://isea-archives.siggraph.org/symposium/isea2008-14th-international-symposium-on-electronic-art/> (page consultée le 23 mars 2025).

F. Documents officiels

- BERCY INFOS, « Tout savoir sur le crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo », sur le site du MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE, DES FINANCES ET DE LA SOUVERAINETÉ INDUSTRIELLE ET NUMÉRIQUE [en ligne], 17 septembre 2024, <https://www.economie.gouv.fr/entreprises/credit-impot-jeux-video#> (page consultée le 26 mars 2025).
- GATTOLIN, André et RETAILLEAU, Bruno, *Rapport d'information (n° 852) fait au nom de la commission des affaires économiques (1) et de la commission de la culture, de l'éducation et de la communication (2) par le groupe de travail sur les jeux vidéo*, enregistré à la Présidence du Sénat le 18 septembre 2013. Disponible sur *Le Sénat.fr*, <https://www.senat.fr/notice-rapport/2012/r12-852-notice.html> (page consultée le 26 mars 2025).

G. Écoles et formations belges citées

- « Arts numériques : bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace », sur le site de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, <https://www.stluc-bruxelles-esa.be/Arts-numeriques> (page consultée le 25 novembre 2024).

- « Bachelier de transition en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/jeux-video-2/> (page consultée le 28 novembre 2024).
- « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, <https://jvtransmedia.heaj.be/jeu-video/> (page consultée le 28 novembre 2024).
- INTERFACE3, « Unity App et Game Developer », sur le site internet d'INTERFACE3, <https://interface3.be/fr/se-former-pour-l-emploi/it-training-formations-en-informatique/unity-app-game-developer> (page consultée le 21 avril 2025).
- « Master en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/jeu-video/> (page consultée le 28 novembre 2024).
- « Digital Arts and Entertainment : Bachelor », sur le site internet de la Howest Hogeschool, <https://www.howest.be/en/programmes/bachelor/digital-arts-and-entertainment> (page consultée le 30 novembre 2024).
- Site internet officiel du bachelier en Digital Arts and Entertainment (DAE) de la Howest Hogeschool de Courtrai, <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/14/Course+overview> (page consultée le 30 novembre 2024).
- « Game Technology : Master », sur le site internet de la Howest Hogeschool, <https://www.howest.be/en/programmes/master/game-technology> (page consultée le 30 novembre 2024).
- « Game Design in Genk : Academic Bachelor », sur le site internet de la LUCA School of Arts, <https://www.luca-arts.be/en/bachelor-exchange-programme-game-design-campus-genk-c-mine> (page consultée le 30 novembre 2024).

- « Master Replay : International Master/Joint Master Degree », sur le site internet de la LUCA School of Arts, <https://www.luca-arts.be/en/master-replay> (page consultée le 30 novembre 2024).
- TECHNOCITÉ, « Formations/activités Gaming », sur le site de TECHNOCITÉ, https://technocite.be/formations?from=1&from_articles=1&keywords=Gaming&list=false&mode=formation%2Cactivity&q=jeux%20vid%C3%A9o&size=6&size_articles=6 (page consultée le 21 avril 2025).

H. Éditeurs

- ARTE, « Productions numériques ARTE : jeux vidéo », sur le site *ARTE.tv*, <https://www.arte.tv/digitalproductions/categories/jeux-video/> (page consultée le 30 mars 2025).

I. Entretiens

- Entretien avec Alice Janne, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 14 décembre 2020.
- Entretien avec Ennio Dal Farra, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 2 décembre 2020.
- Entretien avec Franck Sauer, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 2 avril 2021.
- Entretien avec Jean-Baptiste de Clerfayt, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 16 décembre 2020.

- Entretien avec Laura Colmenares Guerra, mené par Léanna Michel, Bruxelles, le 21 février 2020.
- Entretien avec Laurent Toulouse du studio RAM RAM, mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 7 avril 2021.
- Entretien avec les LarbitsSisters, mené par Léanna Michel, Bruxelles, le 14 février 2020.
- Entretien avec Dagmar Blommaert, Kenny Guillaume et Kristi Ramot du studio Like Charlie, questions-réponses livrées par écrit, s.l., le 9 juillet 2020.
- Entretien avec Lisa Carletta, questions-réponses échangées par écrit, s.l. (en ligne), 18 janvier 2021.
- Entretien avec Smithfield, mené par Léanna Michel, Liège, 10 février 2020.
- Entretien avec Tale of Tales (Auriea Harvey et Michaël Samyn, désormais Song of Songs), mené par Léanna Michel, s.l. (en ligne), le 1^{er} octobre 2020.
- Entretien avec Stéphane Cabaraux, ancien coordinateur du Quai10, mené par Léanna Michel, Charleroi, 23 septembre 2020.
- Entretien avec Thierry Cuvelier, coordinateur de l'option arts numérique à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, premier entretien, mené par Léanna Michel, Bruxelles, 12 octobre 2020.
- Entretien avec Thierry Cuvelier, coordinateur de l'option arts numérique à l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, second entretien, mené par Léanna Michel, Bruxelles, 15 octobre 2020.

J. Expositions passées citées

- *Applied Design*, exposition, Museum of Modern Art, New York, États-Unis, 2 mars 2013-20 janvier 2014. Lien de l'exposition sur le site *Museum of Modern Art.org*, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1328> (page consultée le 28 mars 2025).
- *ARTcade*, exposition, Corcoran Gallery of Arts, Washington, États-Unis, février 1983.
- *Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ?*, exposition, Théâtre de l'Agora-Scène nationale de l'Essonne, Évry-Courcouronnes, France, 19 octobre-17 novembre 2010. Exposition visible sur le site *Gamescenes.org*, <https://www.gamescenes.org/2010/10/event-arcade-th%C3%A9%C3%A2tre-de-lagora-sc%C3%A8ne-nationale-devry-et-de-lessonne-oct-19-nov-17-2010.html> (page consultée le 28 mars 2025).
- *The Art of Video Games*, exposition, Smithsonian American Art Museum, Washington, États-Unis, 16 mars-30 septembre 2012. Lien de l'exposition sur le site *Smithsonian American Art Museum.si.edu*, <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (page consultée le 28 mars 2025).
- *Connivence*, exposition, 6^e Biennale d'art contemporain de Lyon, France, 22 juin-23 septembre 2001.
- *Craking the Maze : Game Plung-Ins and Patches as Hacker Art*, exposition en ligne, juillet 1999.
- *Game Over City : la ville en jeu*, exposition, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, France, 17 mai-28 juillet 2002.
- *Game Story : une histoire du jeu vidéo*, exposition, Grand Palais, Paris, France, 10 novembre 2011-9 janvier 2012. Lien de l'exposition sur le site *Association MO5.org*, <https://mo5.com/fr/evenement/game-story-une-histoire-du-jeu-video/> (page consultée le 28 mars 2025).

- *Hot Circuits : A Video Arcade*, exposition, Museum of the Moving Image, New York, États-Unis, 6 juin 1989-20 mai 1990.

- *Joue le jeu*, exposition, Gaîté lyrique, Paris, France, 21 juin-12 août 2012. Lien de l'exposition sur le site *Gaîté lyrique.net*, <https://www.gaite-lyrique.net/evenement/joue-le-jeu#:~:text=Le%20jeu%20vous%20propose%20des,architecture%20et%20l'action%20humaine>. (page consultée le 28 mars 2025).

- *Video Games & Music*, exposition, Philharmonie de Paris, Paris, France, 3 avril 2026-10 janvier 2027. Lien de l'exposition sur le site *Philharmonie de Paris.fr*, <https://philharmoniedeparis.fr/fr/activite/exposition/28822-video-games-music> (page consultée le 5 juillet 2025).

- *MuseoGames - Une histoire à rejouer*, exposition, Musée des arts et métiers, Paris, France, 22 juin 2010-13 mars 2011. Lien de l'exposition sur le site *Musée des arts et métiers.net*, <https://www.arts-et-metiers.net/musee/museogames-une-histoire-rejouer> (page consultée le 28 mars 2025).

- *Nature numérique*, Pascal Greco, exposition de photographies In-Game, Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, Suisse, 21 mai 2025-5 juin 2025. Lien de l'exposition sur le site *Musée Suisse du Jeu.ch*, <https://museedujeu.ch/evenement/exposition-nature-numerique-photographier-le-jeu-video-par-pascal-greco/#:~:text=L'exposition%20Nature%20num%C3%A9rique%20%3A%20photographier,technologie%20et%20%C3%A0%20l'environnement>. (page consultée le 25 mai 2025).

- *Never Alone : : Video Games and Other Interactive Design*, exposition, Museum of Modern Art, New York, États-Unis, 10 septembre 2022-16 juillet 2023. Lien de

l'exposition sur le site *Museum of Modern Art.org*, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453> (page consultée le 28 mars 2025).

- *Videogames : Design/Play/Disrupt*, exposition, Victoria and Albert Museum, Londres, Angleterre, 8 septembre 2018-24 février 2019. Lien de l'exposition sur le site *Victoria and Albert Museum.ac.uk*, [#objects](https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames?srsId=AfmBOooF035jreA2WfYSgiOdt7hKsnubo3IeOElkTVm1Lwt-7aBlukT) (page consultée le 28 mars 2025).
- *Play It Yourself*, exposition et atelier, Centre Pompidou, Paris, France, 8 janvier-23 mars 2011. Lien de l'exposition sur le site *Centre Pompidou.fr*, <https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/cipKz9> (page consultée le 28 mars 2025).
- *RELOAD*, exposition, Shift E.V. Gallery, Berlin, Allemagne, septembre 1999.
- *Synreal : The Unreal Modification*, exposition, Institut für Neue Kulturtechnologien, Vienne, Autriche et en ligne, 27-31 mai 1999. Lien de l'exposition sur *Synreal.netbase.org*, <http://synreal.netbase.org/default.htm> (page consultée le 29 mars 2025).
- *Worldbuilding : jeux vidéo et art à l'ère digitale*, exposition, Centre Pompidou-Metz, Metz, France, 10 juin 2023-15 janvier 2024. Lien de l'exposition sur le site *Centre Pompidou-Metz.fr*, <https://www.centrepompidou-metz.fr/fr/programmation/exposition/worldbuilding> (page consultée le 28 mars 2025).

K. Festivals et cérémonies à l'étranger

- ACADÉMIE DES ARTS ET TECHNIQUES DU JEU VIDÉO, « La Cérémonie des Pégases », cérémonie annuelle de remise de prix pour les jeux vidéo français et internationaux, sur le site *Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo.org*,

<https://academiejeuvideo.org/presentation-de-la-ceremonie> (page consultée le 30 mars 2025).

- A MAZE, festival international annuel pour les jeux indépendants et les arthouse games, Berlin, <https://2025.amaze-berlin.de/> (page consultée le 30 mars 2025).
- ARS ELECTONICA, festival international annuel des arts numériques, Linz, Autriche, <https://ars.electronica.art/news/en/> (page consultée le 30 mars 2025).
- BRITISH ACADEMY OF FILM AND TELEVISION ARTS, « BAFTA Games Awards », cérémonie annuelle de remise de prix pour les jeux vidéo britanniques et internationaux, sur *BAFTA.org*, <https://www.bafta.org/awards/games/> (page consultée le 30 mars 2025).
- INDIECADE, festival international annuel des jeux indépendants, <https://www.indiecade.com/> (page consultée le 30 mars 2025).

L. Galeries d'art spécialisées citées

- BABYCASTLE, galerie d'art, New-York, États-Unis et en ligne, <https://www.babycastleles.com/> (page consultée le 29 mars 2025).
- CGA GALLERY, galerie d'art, Chicago, États-Unis, <https://vgagallery.org/> (page consultée le 29 mars 2025).
- GAMMA, galerie d'art, en ligne, <https://www.galeriegamma.com/> (page consultée le 29 mars 2025). Anciennement PIXEL LIFE STORIES, galerie d'art, en ligne, <https://www.pixellifestoriesgallery.com/> (page consultée le 29 mars 2025).

M. Jeux cités : Belgique

- 8, Tale of Tales, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows, [https://tale-of-
tales.com/8/](https://tale-of-tales.com/8/) (page consultée le 8 décembre 2024).
- 30 Birds, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), en développement (date de sortie prévue : 2024), Microsoft Windows, Playstation 4 et XBOX One, https://store.steampowered.com/app/1708770/30_Birds/ (page consultée le 19 juin 2023).
- *Baldur's Gate III*, Larian Studios, 2023, Playstation 5, Microsoft Windows, Xbox Series, Mac OS, https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/ (page consultée le 22 avril 2024).
- *Bientôt l'été*, Tale of Tales, 2012, Microsoft Windows, Mac OS, [https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html](https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html) (page consultée le 9 décembre 2024).
- *Brukel*, Bob De Schutter (dév.), Lifelong Games (éd.), Windows, 2019, <https://www.brukelgame.com/> (page consultée le 22 juin 2023).
- *Cathedral-in-the-Clouds*, Song of Songs, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS, <https://cathedral-in-the-clouds.net/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- *Cricoterie*, Song of Songs, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS, [https://song-of-
songs.org/cricoterie/](https://song-of-
songs.org/cricoterie/) (page consultée le 9 décembre 2024).
- *The Endless Forest*, Tale of Tales, 2005-présent, Microsoft Windows, [https://tale-of-
tales.com/TheEndlessForest/index.html](https://tale-of-
tales.com/TheEndlessForest/index.html) (page consultée le 8 décembre 2024).
- *Epistory : Typing Chronicles*, studio Fishing Cactus (dév.), Plug In Digital (éd.), 2016, Microsoft Windows, Linux et Mac, [https://store.steampowered.com/app/398850/Epistory Typing Chronicles/](https://store.steampowered.com/app/398850/Epistory_Typing_Chronicles/) (page consultée le 22 juin 2023).
- *Fatale*, Tale of Tales, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux, [https://tale-of-
tales.com/Fatale/index.html](https://tale-of-
tales.com/Fatale/index.html) (page consultée le 9 décembre 2024).

- *Generato non Creato*, Song of Songs, 2025, œuvre en NFT, <https://www.fxhash.xyz/generative/0x1c9583333058d7833eC41D640744cE50A8C286be> (page consultée le 9 décembre 2024).

- *Ghost on the Shore*, studio Like Charlie (dév.), Application Systems Heidelberg (éd.), 2022, Microsoft Windows, Linux et Mac, https://store.steampowered.com/app/1211930/Ghost_on_the_Shore/ (page consultée le 15 juin 2023).

- *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android, <https://tale-of-tales.com/TheGraveyard/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024).

- *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, Jean-Baptiste de Clerfayt, 2020, Microsoft Windows, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 22 juin 2023).

- *Luxuria Superbia*, Tale of Tales, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, <https://luxuria-superbia.com/> (page consultée le 9 décembre 2024).

- *Marie's Room*, studio Like Charlie, 2018, Microsoft Windows, https://store.steampowered.com/app/648390/Maries_Room/ (page consultée le 15 juin 2023).

- *MiniFizz*, Sabine Allaeys, 2004, jeu mobile.

- *NO : Never Outside*, Ordilogic (dév.), Lankhor (éd.), 1987, Commodore 64, disponible sur le site internet de SAUER, Franck, <https://francksauer.com/index.php/games?view=article&id=6:no-never-outside&catid=10:games> (page consultée le 4 janvier 2024).

- *OFF*, Mortis Ghost et Alias Conrad Coldwood, 2008, <https://www.rpg-maker.fr/index.php?page=jeux&id=425> (page consultée le 5 janvier 2024).

- *Outcast*, Appeal (dév.), Infogrames (éd.), 1999, PC [*Outcast 1.1 : Fresh3D* (dév.), THQ Nordic (éd.), 2014,

https://store.steampowered.com/app/336610/Outcast_11/?l=french&curator_clanid=7564110 (page consultée le 4 janvier 2024)].

- *The Path*, Tale of Tales, 2009, Microsoft Windows, Mac OS, <https://tale-of-tales.com/ThePath/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024).
- *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android, https://store.steampowered.com/app/1115780/The_Almost_Gone/ (page consultée le 15 juin 2023).
- *Sunset*, Tale of Tales, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, <https://tale-of-tales.com/Sunset/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- *Triennale Game Collection*, volume 1, exposition virtuelle et collective mise en place dans le cadre de la 21^e Triennale artistique de Milan, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android, <https://www.milanogamefestival.com/collection1/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- *Vanitas*, Tale of Tales, 2010, Android, iOS, <https://tale-of-tales.com/Vanitas/index.html> (page consultée le 9 décembre 2024).

N. Jeux étrangers cités

- *Aëdemphia*, Sylvanor (Sylvain Dolisi), depuis 2002 (en développement), Microsoft Windows. Disponible sur *Aëdemphia.net*, <https://www.aedemphia-rpg.net/faq.html> (page consultée le 10 avril 2025).
- *Braid*, Jonathan Blow, Number None et Hothead Game (dév. et éd.), 2008, Microsoft Windows, MacOS, Linux, Playstation, Xbox, https://store.steampowered.com/app/499180/Braid_Anniversary_Edition/ (page consultée le 18 mars 2025).
- *Dave the Diver*, Mintrocket (dév. et éd.), 2023, macOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5,

https://store.steampowered.com/app/1868140/DAVE_THE_DIVER/ (page consultée le 18 mars 2025).

- *Dear Esther*, Robert Briscoe et The Chinese Room (dév.), The Chinese Room, Curve Digital et Secret Mode (éd.), 2012, Microsoft Windows, Mac OS X, Playstation 4, Xbox One, iOS, https://store.steampowered.com/app/203810/Dear_Esther/ (page consultée le 10 avril 2025).
- *Gravitation*, Jason Rohrer, 2008, Microsoft Windows, MacOS et Linux, <https://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/> (page consultée le 18 mars 2025).
- *Gris*, Nomada Studio (dév.), Devolver Digital (éd.), 2018, Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch, iOS, Android, Playstation 4 et 5, Xbox Series, <https://nomada.studio/gris-game/> (page consultée le 18 mars 2025).
- *Journey*, thatgamecompany et Santa Monica Studio (dév.), Sony Computer Entertainment et Annapurna Interactive (éd.), 2012, PlayStation 3, PlayStation 4, Microsoft Windows, iOS, <https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/?l=french> (page consultée le 18 mars 2025).
- *Lie in My Heart*, Sébastien Genvo et Expressive Gamestudio (dév.), Cogaming Rising (éd.), 2019, Microsoft Windows et MacOS, https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french (page consultée le 9 avril 2025).
- *McDonald's Videogame*, Molleindustria (Paolo Pedercini), 2005, Microsoft Windows et Mac, <https://www.molleindustria.org/mcdonalds/> (page consultée le 18 mars 2025).

- *Myst*, Rand et Robyn Miller, Cyan Inc. (dév. et publ.), Broderbund Inc. (publ.), 1993, Macintosh, Microsoft Windows et al., <https://store.steampowered.com/app/1255560/Myst/> (page consultée le 8 décembre 2024).
- *Papers, Please*, Lucas Pope et 3909 LLC (dév. et éd.), 2013, Microsoft Windows, MacOS, Linux, Playstation Vita, iOS, Android, <https://papersplea.se/> (page consultée le 18 mars 2025).
- *That Dragon, Cancer*, Ryan Green et Josh Larson (dév.), Numinous Games (éd.), 2016, Microsoft Windows, MacOS, iOS et Ouya, <https://www.thatdragoncancer.com/#home> (page consultée le 18 mars 2025).
- *What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow (dév.), Annapurna Interactive (éd.), 2017, Playstation 4 et 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Microsoft Windows, Nintendo Switch, iOS, [https://store.steampowered.com/app/501300/What Remains of Edith Finch/](https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/) (page consultée le 18 mars 2025).

O. Livrets, brochures et catalogues divers

- *Bachelor : Digital Arts and Entertainment (DAE)*, dans HOWEST UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, brochure des formations offertes en anglais pour l'année académique 2025-2026, p. 10-13, disponible en ligne sur la page « Digital Arts and Entertainment : Bachelor », sur le site internet de la Howest Hogeschool, <https://www.howest.be/en/brochure/dae/programmes-offered-in-english-2024-25.pdf> (page consultée le 30 novembre 2024).
- BERNARD, Yves et QUARANTA, Domenico (dir.) et al., *Holy Fire : Art of the Digital Age*, catalogue de l'exposition, iMAL, Molenbeek-Saint-Jean, 18-30 avril 2008.
- *Capter le jeu : portraits au féminin*, livret d'exposition, du 4 au 27 mai 2021 au PointCulture de Liège et du 30 juin au 1^{er} septembre 2021 au PointCulture de Louvain-la-Neuve.

- ESA SAINT-LUC DE BRUXELLES, *Arts numériques : programme d'études 2022-2023*, livret disponible en ligne sur la page « Arts numériques : bachelier en arts plastiques, visuels et de l'espace », sur le site de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, https://www.stluc-bruxelles-esa.be/IMG/pdf/an_livret2022.pdf (page consultée le 25 novembre 2024).
- FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Ennio Dal Farra », dans *Catalogue des artistes numériques*, édition 2018-2019, p. 22-23. Disponible sur le site de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Catalogues Arts numériques », <https://creationartistique.cfwb.be/arts-visuels/ressources-des-arts-visuels/publications/catalogues-arts-numeriques> (page consultée le 5 juin 2023).
- HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD DE NAMUR, *Architecture transmédia : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, disponible en ligne sur la page « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, https://jvtransmedia.heaj.be/wp-content/uploads/2024/02/Architecture-transmedia_Brochure.pdf (page consultée le 28 novembre 2024).
- HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD DE NAMUR, *Jeu vidéo : bachelier de transition et master*, brochure des formations, 2024, disponible en ligne sur la page « HEAJ : bacheliers et masters en architecture transmedia et en jeu vidéo », sur le site de la Haute École Albert Jacquard de Namur, https://jvtransmedia.heaj.be/wp-content/uploads/2024/01/Jeu-video_Brochure.pdf (page consultée le 28 novembre 2024).
- PIXEL MUSEUM, Pixel Museum Brussels, passeport de visite, édition 2021.
- STREKER, Marc (dir.) et al., *ANother Day in ANother World : 20 ans d'arts numériques à l'ESA Saint-Luc Bruxelles*, catalogue de l'exposition *ANother Day in ANother World*, exposition organisée à l'occasion des 20 ans de l'option arts numérique de l'ESA Saint-Luc de Bruxelles, Maison Pelgrims, Saint-Gilles, juin 2016, *passim*.

- SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL), *L'essentiel du jeu vidéo : les Français et le jeu vidéo*, France, octobre 2024, p. 10-33. Disponible sur le site du SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL), <https://www.sell.fr/lindustrie> (page consultée le 10 avril 2025).
- SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO (SNJV), *Référentiel des métiers du jeu vidéo*, France, 2024, 4^e édition. Disponible sur le site du SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO (SNJV), <http://snjv.org/publications/> (page consultée le 3 avril 2025).

P. Musées, lieux d'expositions et événements belges cités

- BELGIAN GAME AWARDS, cérémonie annuelle du jeu vidéo belge, <https://awards.belgiangames.be/> (page consultée le 15 juin 2023).
- *BOZAR Arcade*, 3^e édition : Gabriel Massan, Palais des Beaux-Arts (BOZAR), Bruxelles, du 11 mars au 28 mai 2025. Visible sur le site internet de BOZAR, https://www.bozar.be/en/calendar/bozar-arcade-gabriel-massan?gad_source=1&gad_campaignid=22353480165&gbraid=0AAAAADKFFsI9uPDoKJZalVQdqaImt0uOs&gclid=Cj0KCQjw2IDFBhDCARIsABDKOJ5tkVQ9WV3_HxyvPdrFOa1BNxkLipYfZDGgglv3Kjxstb4qhFNkYCgaAplsEALw_wcB (page consultée le 20 avril 2025).
- *Capter le jeu : portraits au féminin*, exposition du photographe In-Game Smithfield, du 4 au 27 mai 2021 au PointCulture de Liège et du 30 juin au 1^{er} septembre 2021 au PointCulture de Louvain-la-Neuve, Belgique, <https://www.pointculture.be/agenda/evenements/capter-le-jeu-portraits-au-feminin-expo/> (page consultée le 11 juin 2023).
- DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, site internet de la première édition *Relive/Herleef*, 20-30 janvier 2022, Het Bos, Anvers,

<https://2022.differentperspectives.be/relive-herleef#games> (page consultée le 16 septembre 2024).

- DIFFERENT PERSPECTIVES ART GAMES FESTIVAL, site internet de la seconde édition *Together*, 18-28 mai 2023, Het Bos, Anvers, <https://differentperspectives.be/> (page consultée le 16 septembre 2024).
- *Games and Politics*, exposition sur les liens entre politique et jeux vidéo, Institut Supérieur pour l'étude du Langage Plastique (ISELP), Bruxelles, du 11 janvier au 23 février 2019. Sur le site internet de l'ISELP, <https://iselp.be/podcasts/games-and-politics/> (page consultée le 20 avril 2025).
- iMAL, (Interactive Media Art Lab), centre d'art dédié aux cultures et aux technologies numériques à Molenbeek-Saint-Jean (Bruxelles), <https://www.imal.org/fr> (page consultée le 27 novembre 2024).
- Pixel Museum, musée permanent de jeu vidéo à Tour & Taxis (Bruxelles), fermé définitivement depuis décembre 2024, <https://pixel-museum.brussels/?lang=fr> (page consultée le 20 avril 2024).
- Quai10, centre de l'image animée et interactive (cinéma et jeux vidéo) de Charleroi, <https://www.quai10.be/> (page consultée le 10 septembre 2024).
- SCREENSHAKE FESTIVAL, premier festival artistique connu en Belgique dédié au jeu vidéo, Anvers, 2013-2017. Visible sur le site du collectif The House of Indie, <https://www.thehouseofindie.com> (page consultée le 27 novembre 2024).
- Zinne Games Festival, festival pédagogique, artistique et social sur le jeu vidéo, 2^e édition, Ixelles, Faculté d'Architecture de l'ULB – La Cambre Horta, 26 et 27 septembre 2025. Sur le site internet du Zinne Games Festival, <https://www.zinnegames.be/> (page consultée le 20 avril 2025).

Q. Œuvres d'art citées

- //////////////FUR//// (MORAWE, Volker et REIFF, Tilman), *PainStation*, 2001, installation interactive. Visible sur le site de //////////////FUR////, <https://www.fursr.com/projects/painstation> (page consultée le 3 avril 2025).
- ALINEAIRE, *Coin-Coin contre Minou*, 2014, installation interactive et collaborative. Visible sur le site de SOHIER, Rémy, <https://www.remysohier.com/alineaire/> (page consultée le 3 avril 2025).
- Daniel ARSHAM, *Crystal Relic 002 : Game Boy*, 2020, sculpture en résine, 14,75x7,5x3 cm. Visible sur le site *Artsper.com*, <https://www.artsper.com/us/contemporary-artworks/sculpture/1528467/crystal-relic-002-game-boy> (page consultée le 23 mars 2025).
- Myfanwy ASHMORE, *Super Mario Trilogy*, 2000-2006, œuvre numérique interactive, modification du jeu vidéo *Super Mario Bros. Deluxe* (Nintendo, 1999). Œuvre présentée par BITTANTI, Matteo, « Game Art : Myfanwy Ashmore's "Super Mario Trilogy" (2006), sur le site *Gamescenes.org*, 22 décembre 2010, <https://www.gamescenes.org/2010/12/game-art-myfanwy-ashmores-super-mario-trilogy-2010.html> (page consultée le 23 mars 2025).
- BLAST THEORY et MIXED REALITY LAB DE L'UNIVERSITÉ DE NOTTINGHAM, *Can You See Me Now*, 2003, œuvre en réalité mixte et collaborative, jeu de poursuite en ligne et dans un environnement réel. Visible sur le site de BLAST THEORY, <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> (page consultée le 3 avril 2025).
- BLAST THEORY et MIXED REALITY LAB DE L'UNIVERSITÉ DE NOTTINGHAM, *Desert Rain*, 1999, installation interactive et collaborative, jeu de guerre en réalité mixte. Visible sur le site de BLAST THEORY, <https://www.blasttheory.co.uk/projects/desert-rain/> (page consultée le 3 avril 2025).
- DELAPPE, Joseph, *dead-in-iraq*, performance mémorielle organisée dans le jeu vidéo *America's Army*, 2006-2011. Œuvre visible sur le site internet de DeLappe, Joseph, <https://www.delappe.net/dead-in-iraq> (page consultée le 3 avril 2025).

- FLANAGAN, Mary, [*giantJoystick*], 2006, installation interactive (bois, acier, peinture, jeux vidéo Atari, projecteur, équipements électroniques) et collaborative, 3x3m. Visible sur le site de FLANAGAN, Mary, <https://maryflanagan.com/giantjoystick/> (page consultée le 3 avril 2025).

- INVADER, *Projet Space Invaders*, depuis 1998, mosaïques, carreaux de céramique, dimensions variables. Projet visible sur le site internet d'INVADER, <https://www.space-invaders.com/home/> (page consultée le 23 mars 2025).

- Joseph DELAPPE, Malath ABBAS, Tom DEMAJO et ALBERT ELWIN, *Killbox*, 2015, œuvre numérique interactive et installation, Microsoft Windows. Disponible sur le site internet de l'œuvre, <https://www.killbox.info/home> (page consultée le 16 mars 2025).

- JODI (Joan HEEMSKERK et Dirk PAESMANS), *SOD*, 1999, œuvre numérique interactive, modification du jeu vidéo *Wolfenstein 3D* (id Software et Apogee Software, 1992). Œuvre présentée sur le site du ZKM Center for Art and Media, <https://zkm.de/en/artwork/sod> (page consultée le 23 mars 2025).

- KLIMA, John, *Go Fish*, 2001, installation interactive et poissons vivants. Œuvre visible sur le site de KLIMA, John, <https://www.cityarts.com/lmno/postmasters.html> (page consultée le 3 avril 2025).

- Patrice MURCIANO, *Lara Croft*, 2025, aquarelle et encre sur papier, 30x40 cm. Visible sur le site de MURCIANO, Patrice, <https://gallerymurciano.com/produit/lara-croft-aquarelle-originale/> (page consultée le 23 mars 2025).

- ORLAN, *Expérimentale Mise en Jeu*, 2015, œuvre numérique interactive. Œuvre présentée par BITTANTI, Matteo, « Game Art : ORLAN's *Expérimentale mise en jeu* (2015-), sur le site *Gamescenes.org*, 11 janvier 2017, <https://www.gamescenes.org/2017/11/game-art-orlans-exp%C3%A8rimentale-mise-en-jeu-2015.html> (page consultée le 16 mars 2025).

- Nathalie POZZI et Eric ZIMMERMAN, *Sixteen Tons*, 2010, installation, papier craft et tubes d'acier, appr. 1,8 x 4,5 m pour la zone de jeu et 45 x 25 cm pour les pions, Atlanta, États-Unis. Visible sur le site internet d'Eric ZIMMERMAN, <https://ericzimmerman.com/#> (page consultée le 13 mars 2025).

- Anne-Marie SCHLEINER, Joan LEANDRE et Brody CONDON, *Velvet-Strike*, 2002, modification et performance artistique au sein du jeu vidéo *Counter-Strike* (Valve et Sierra Studios, 2000). Œuvre présentée sur le site *Rhizome Net Art Anthology.org*, <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike> (page consultée le 23 mars 2025).
- STERN, Eddo, *Tekken Torture Tournament*, 2001, installation interactive et performance via le jeu vidéo *Tekken 3*. Œuvre visible sur le site internet de STERN, Eddo, <https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/> (page consultée le 3 avril 2025).
- Bill VIOLA (dir.), *The Night Journey*, 2007, œuvre numérique interactive, Playstation 4, Microsoft Windows et Mac OS. Disponible sur le site internet de l'œuvre, <https://www.thenightjourney.com/> (page consultée le 16 mars 2025).

R. Ouvrages monographiques

- ALVAREZ, Julian et DJAOUTI, Damien, *Introduction au Serious Game*, 2^e édition, préface de RAMPNOUX, Olivier, Paris, Éditions Questions Théoriques, 2012, coll. L>P. Disponible sur *HAL Open Science*, <https://hal.science/hal-04691128> (page consultée le 18 mars 2025).
- BOSMAN, Frank G. et VAN WIERINGEN, Archibald L.H.M., *Video Games as Art : A Communication-Oriented Perspective on the Relationship Between Gaming and the Arts*, Berlin, De Gruyter Oldenbourg, 2022, coll. Video Games and the Humanities.
- BOWNESS, Alan, *The Conditions of Success. How the Modern Artist Rises to Fame*, Londres, Thames and Hudson, 1989. Ouvrage partiellement disponible sur *Scribd.com*, <https://fr.scribd.com/document/535245358/The-conditions-of-success-by-BOWNESS-Alan-z-lib-org> (page consultée le 9 novembre 2023).

- COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éditions Flammarion, (2003) 2009, coll. Champs arts.
- HEINICH, Nathalie, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique*. Paris, Gallimard, (2014) 2022, coll. Folio Essais.
- LE DIBERDER, Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, Éditions La Découverte, 1993, coll. Cahiers Libres/Essais.
- LIESER, Wolf (dir.), *Digital Art*, Königswinter, H.F. Ullmann, 2009.stephan
- MICHAEL, David et CHEN, Sande, *Serious Games : Games That Educate, Train and Inform*, Boston, Thomson Course Technology PTR, 2006.
- POOLE, Steven, *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, (2000) 2004.
- QUARANTA, Domenico, *Beyond New Media Art*, Brescia, LINK Editions, 2013.
- SHARP, John, *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2015, coll. Playful Thinking.
- SUVILAY, Bounthavy, *Indie Games*, tome 1 : « Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants », Paris, Bragelonne, 2018, coll. Pop Culture.
- WANDS, Bruce, *L'art à l'ère du numérique*, Paris, Éditions Thames & Hudson, 2007.

S. Pages diverses en ligne

- A MAZE, « Nominees », sur le site de A Maze : International Arthouse Games and Playful Media Festival, édition 2024, Berlin, <https://2024.amaze-berlin.de/nominees/> (page consultée le 16 mai 2024).

- A MAZE, « Honorable Mentions », sur le site de A Maze : International Arthouse Games and Playful Media Festival, édition 2020, Berlin, <https://2020.amaze-berlin.de/mentions/> (page consultée le 19 juin 2023).

- ANTONELLI, Paola et GALLOWAY, Paul, « When Video Games Came to the Museum », sur *MoMA.org*, 3 novembre 2022, <https://www.moma.org/magazine/articles/798> (page consultée le 28 mars 2025).

- ART AU CENTRE, « Art au Centre #17 : *Cityscape* », sur le site d'Art au Centre, https://artaucentre.be/vitrine/sarah_lauwers/ (page consultée le 23 avril 2025).

- ARS ELECTRONICA, *The Winners of the 2018 Prix Ars Electronica*, sur le site d'Ars Electronica, <https://ars.electronica.art/mediaservice/en/2018/06/11/the-winners-of-the-2018-prix-ars-electronica/> (page consultée le 7 juin 2023).

- ARS ELECTRONICA, « *Chuly ? Chuly / Чyлу ? Чyлу* », sur le site internet d'ARS ELECTRONICA, <https://calls.ars.electronica.art/2024/prix/winners/11455/> (page consultée le 27 novembre 2024).

- ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Ouverture de Ludus Académie », sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), 21 mars 2012, https://afjv.com/news/826_ludus-academie.htm (page consultée le 20 avril 2025).

- ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Ludus Académie », sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), <https://afjv.com/societe/880-ludus-academie.htm> (page consultée le 20 avril 2025).

- BAFTA, « 20th BAFTA Games Awards : The Winners and Nominations », sur le site *BAFTA.org*, 12 avril 2024, <https://www.bafta.org/games/awards/2024-nominations-winners> (page consultée le 22 avril 2024).

- BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, « Les jeux vidéo à la BnF », disponible sur *Bibliothèque nationale de France.fr*, s.d., <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf> (page consultée le 26 mars 2025).
- LA BIENNALE DE LYON, « Art contemporain 2001 : les intentions des commissaires », sur le site *La Biennale de Lyon.com*, 2001, <https://www.labiennaledelyon.com/archives-generale/art-contemporain-2001/les-intentions-des-commissaires> (page consultée le 29 mars 2025).
- BRUSSELS INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL (BIFFF), « 1st Pix’Hell Game Contest », sur le site *Wiki.Biff.net*, <https://wiki.biff.net/event/1st-pixelhell-game-contest/> (page consultée le 20 avril 2024) [Lien retiré du Web].
- BRUSSELS INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL (BIFFF), « Concours Pix’Hell 2025 », sur le site internet du BIFFF, <https://www.biff.net/fr/event/concours-pixelhell/> (page consultée le 20 avril 2025).
- CENTRE POMPIDOU, « Prisme 7 : le premier jeu vidéo du Centre Pompidou », sur *Centre Pompidou.fr*, <https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/ressources-educatives-en-ligne/prisme-7-le-premier-jeu-video-du-centre-pompidou> (page consultée le 30 mars 2025).
- C-MINE, « Histoire », sur le site internet de C-mine Genk, <https://c-mine.be/fr/histoire> (page consultée le 30 novembre 2024).
- DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot’s Hangover : The Quest for the Holy Booze*, site internet du jeu, <https://www.lancelotshangover.com/> (page consultée le 22 juin 2023).
- DEVILLÉ, Hannes, profil LinkedIn, https://be.linkedin.com/in/hannes-deville%C3%A9-5831783a?trk=public_profile_project_contributor-image (page consultée le 16 septembre 2024).

- DI ROSA, Hervé, *Musée international des arts modestes (MIAM)*, sur le site internet d'HERVÉ DI ROSA, <https://dirosa.org/miam/#sidewidgetarea> (page consultée le 5 juin 2023).
- EBERT, Roger, « Video games can never be art », sur le site internet *Roger Ebert.com* 14 décembre 2012, <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> (page consultée le 13 avril 2025).
- EVATHCEBOR (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *Braid*, 20 octobre 2015. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198033995360/recommended/26800/> (page consultée le 9 avril 2025).
- FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Tax Shelter Jeux vidéo », sur le site de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/tax-shelter/jeux-vidéo/> (page consultée le 5 janvier 2024).
- FLEMISH GAMES ASSOCIATION (FLEGA), *The Belgian Games Industry. Facts and figures 2023*, disponible sur ROMMENS, Natascha, « The updated #BelgianGamesIndustry market data for 2023 », sur le site *FLEGA.be*, 16 octobre 2024, <https://www.flega.be/the-updated-belgiangamesindustry-market-data-for-2023/> (page consultée le 3 mai 2025).
- FRAC CHAMPAGNE-ARDENNE, *Game Over City : la ville en jeu*, exposition, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, France, 17 mai-28 juillet 2002, carton d'invitation. Disponible sur *Exporevue.com*, https://www.exporevue.com/cartons/fr/1027frac_champagne.html (page consultée le 29 mars 2025).
- GENEYN, Annelies, « Howest lanceert professionele master in Game Technology », 22 mars 2024, sur le site internet de la Howest Hogeschool,

<https://www.howest.be/nl/nieuws/howest-lanceert-professionele-master-in-game-technology> (page consultée le 30 novembre 2024).

- GREENE, Jordan, « Where is the Citizen Kane of Video Games », sur *Medium.com*, 3 avril 2020, <https://medium.com/@brokenneckgangsigma/what-is-the-citizen-kane-of-video-games-98035bdb73b7> (page consultée le 13 avril 2025).
- IMAL, « Letta Shtohryn sélectionnée pour la résidence RIT 2024 », sur le site internet de l'IMAL, <https://www.imal.org/fr/news/xresidency2024> (page consultée le 27 novembre 2024).
- JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Konrad Becker on “Synreal : The Unreal Modification” (1998), sur *Gamescenes.org*, 25 novembre 2009, <https://www.gamescenes.org/2009/11/interview-konrad-becker-about-synreal-the-unreal-modification-1998.html> (page consultée le 29 mars 2025).
- JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Anne-Marie Schleiner’s “Cracking the Maze” (1999) – A Decade Later », sur *Gamescenes.org*, 11 décembre 2009, <https://www.gamescenes.org/2009/12/interview-annemarie-schleiners-cracking-the-maze-1999-10-years-later.html> (page consultée le 29 mars 2025).
- JANSSON, Mathias et BITTANTI, Matteo, « Interview : Martin Berghammer’s RELOAD Exhibition (Shift E.V. Gallery in Berlin, 1999) », sur *Gamescenes.org*, 7 février 2010, <https://www.gamescenes.org/2010/02/interview-martin-berghammer-reload-exhibition-shift-ev-gallery-in-berlin-1999-.html> (page consultée le 29 mars 2025).
- JOCOSITY (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *The Path*, 21 juillet 2015. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, <https://steamcommunity.com/id/jocosity/recommended/27000/> (page consultée le 13 avril 2025).

- LIÉVIN, Vincent, « Avec le gaming, le talent wallon possède une filière de qualité », dans *W+B* [en ligne], n°163, 21 mai 2024. Disponible sur *Wallonie-Bruxelles Internationale.be*, <https://www.wbi.be/fr/actualites/gaming-talent-wallon-possede-filiere-qualite> (page consultée le 21 avril 2025).

- LOUTRE PERFIDE (utilisateur Steam), critique du jeu vidéo *What Remains of Edith Finch*, 27 avril 2017. Critique publiée sur la plateforme *Steam.com*, https://steamcommunity.com/id/Loutre_Perfide/recommended/501300/ (page consultée le 9 avril 2025).

- MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, « Communiqué de presse : la Fédération Wallonie-Bruxelles annonce la fin de la Médiathèque nouvelle », sur le site internet de la MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, 13 octobre 2025, https://www.mediatheque.be/documents/242/CP_MEDIATHEQUE_NOUVELLE_13.10.25-2-.pdf (page consultée le 17 novembre 2025).

- MICHIELSEN, Bram, profil LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/brammichielsen> (page consultée le 16 septembre 2024).

- MILAN MACHINIMA FESTIVAL, « Programma/Program », programme de l'édition 2019 du Festival du Machinima de Milan, sur le site du MILAN MACHINIMA FESTIVAL, <https://milanmachinimafestival.org/artists-mmf2019> (page consultée le 12 juin 2023).

- MINISTÈRE DE LA CULTURE, « Discours de la ministre de la Culture Catherine Trautmann pour la cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres à Anne-Marie Morice, Claude-Olivier Stern, Louis Pouzin, Marie Plassard et Philippe Ulrich », 19 mars 1999. Disponible sur *Ministère de la Culture.fr*, <http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/deco-190399.htm> (page consultée le 25 mars 2025).

- MINISTÈRE DE LA CULTURE, « Discours du ministre de la Culture Renaud Donnedieu de Vabres pour la cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frédéric Raynal », 13 mars 2006. Disponible sur *Ministère de la Culture.fr*,

<http://www2.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>
(page consultée le 25 mars 2025).

- MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, « Collection Spotlight : Video Games », sur *Museum of the Moving Image.org*, https://movingimage.org/collection/collection-spotlight_video-games/ (page consultée le 27 mars 2025).
- RAM RAM GAMES, « Press Kit : 30 Birds », sur le site internet du jeu *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 19 juin 2023).
- SLOVIN, Rochelle, « Hot Circuits : Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game », sur *Museum of the Moving Image Source.us*, 15 janvier 2009, <https://movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115> (page consultée le 27 mars 2025).
- TALE OF TALES, « And the sun sets... », sur le blog de développement du jeu vidéo *Sunset*, 21 juin 2015, disponible via The Wayback Machine, <https://web.archive.org/web/20150621214545/http://tale-of-ales.com/Sunset/blog/index.php/and-the-sun-sets/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- TILLMANNS, Katharina, « Notgames Fest (2011-2015) », sur le site internet de Katharina TILLMANNS, <http://www.katharinatillmanns.de/portfolio/notgames-fest-2013/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- THE ROOKIES, plateforme pour les aspirants artistes et étudiants dans le domaine des industries créatives, <https://www.therookies.co/> (page consultée le 30 novembre 2024).
- THE ROOKIES, « Howest University of Applied Sciences – Digital Arts and Entertainment », page de l'établissement sur le site THE ROOKIES, plateforme pour les

aspirants artistes et étudiants dans le domaine des industries créatives, <https://www.therookies.co/schools/howest-university-of-applied-sciences-digital-arts-and-entertainment#achievements> (page consultée le 30 novembre 2024).

- UNIVERSITÉ DE LIÈGE, « L’ULiège participe à la création du chapitre DiGRA Belgium », sur le site de L’UNIVERSITÉ DE LIÈGE, 12 octobre 2022, https://www.news.uliege.be/cms/c_16979739/fr/l-uliege-participe-a-la-creation-du-chapitre-digra-belgium (page consultée le 4 janvier 2024).

T. Presse et revues diverses

- ANONYME (Galeriste), « Carnet d’Istanbul », sur *Karoo.me* [en ligne], 23 novembre 2015, <https://karoo.me/articles/carnet-distanbul-1/> (page consultée le 19 juin 2023).
- ARVERS, Isabelle, « Super Mario au musée : quand le jeu vidéo repousse les frontières de l’art », dans *Connaissances des Arts* [en ligne], 30 juin 2023, <https://www.connaissancesdesarts.com/arts-expositions/metz/super-mario-au-musee-quand-le-jeu-video-repousse-les-frontieres-de-lart-11183590/> (page consultée le 3 avril 2025).
- BBC, « Nintendo Playstation : Ultra-rare prototype sells for £230,000 », sur *BBC.com* [en ligne], 6 mars 2020, <https://www.bbc.com/news/technology-51628836> (page consultée le 30 mars 2025).
- BOONEN, Martin, « Carnet d’Istanbul : rêve de jeu vidéo », sur *Karoo.me* [en ligne], 27 novembre 2015, <https://karoo.me/articles/carnet-distanbul/> (page consultée le 19 juin 2023).
- BRAVE LITTLE BELGIUM, « Lisa Carletta : from Mons to Brussels, from London to Milan », sur *Brave Little Belgium* [en ligne], 15 juillet 2022, <https://bravelittlebelgium.be/we-dont-take-ourselves-too-seriously-thats-quite-different-abroad/> (page consultée le 12 juin 2023).

- BUEHNER, Abram, « [Interview] Talking The Almost Gone with Happy Volcano », sur *Big Daddy Gaming* [en ligne], 27 juin 2020, <https://bigdaddygaming.co.uk/interview-talking-the-almost-gone-with-happy-volcano/> (page consultée le 15 juin 2023).

- CAMUS, Samuel, « Gaming / La RTBF lance iXPé, son nouveau média gaming et culture 2.0 », sur *RTBF.be* [en ligne], 8 octobre 2021, <https://www.rtb.be/article/gaming-la-rtbf-lance-ixpe-son-nouveau-media-gaming-et-culture-2-0-10855946> (page consultée le 10 juillet 2025).

- CHAPUIS, Marius, « Jeu vidéo : “Mouthwashing”, vaisseau spécial, génial et glaçant », sur *Libération.fr* [en ligne], 18 janvier 2025, https://www.liberation.fr/culture/jeu-video-mouthwashing-vaisseau-special-20250118_HZE4AV3ZIJDKVIYKKAH2Y2DUTY/ (page consultée le 3 avril 2025).

- CURTIS, Tom, « NEA awards grant to video games that celebrate and promote the arts », sur *Game Developer.com*, 25 avril 2012, <https://www.gamedeveloper.com/business/nea-awards-grants-to-video-games-that-celebrate-and-promote-the-arts> (page consultée le 30 novembre 2025).

- DE BONT, Christophe, « The Belgian woman who created a mobile game before mobile games existed », sur le site *FLEGA.be*, 24 janvier 2020, <https://www.flega.be/the-belgian-woman-who-created-a-mobile-game-before-mobile-games-existed/> (page consultée le 5 janvier 2024).

- DEBORD, Guy et WOLMAN, Gil J. [sous les signatures Aragon et André Breton], « Mode d’emploi du détournement », dans *Les Lèvres Nues*, n°8, mai 1956, p. 2-9. Texte disponible sur le site *Infokiosques.net*, <https://infokiosques.net/spip.php?article320> (page consultée le 22 mars 2025).

- DEVILLERS, P., GYSEBERGET, J., WÉRY, M. et DUMONT, L., « Rencontre avec un chasseur d’images virtuelles », sur *RTC Liège* [en ligne], 11 mai 2021,

https://www.rtc.be/video/culture/expos/rencontre-avec-un-chasseur-d-images-virtuelles_1509188_325.html (page consultée le 11 juin 2023).

- GREENSPAN, David, BOYD, S. Gregory et PUREWAL, Jas, « Jeux vidéo et propriété intellectuelle : une perspective mondiale », dans *Le Magazine de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle* [en ligne], 30 avril 2014, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo-magazine/articles/video-games-and-ip-a-global-perspective-38773> (page consultée le 26 mars 2025).
- HECHT, Florian, « Baldur's Gate 3 : le jeu vidéo belge est le premier de l'histoire à réussir cet exploit », sur *RTBF.be* [en ligne], 19 avril 2024, <https://www.rtbf.be/article/baldur-s-gate-3-le-jeu-video-belge-est-le-premier-de-l-histoire-a-reussir-cet-exploit-11361554> (page consultée le 22 avril 2024).
- KREIT, Clémence et LOTA, Laxmi, « Pixel Museum : le premier musée dédié au jeu vidéo s'installe à Tour et Taxis », sur *RTL Info.be* [en ligne], 19 octobre 2020, <https://www.rtl.be/actu/pixel-museum-le-premier-musee-dedie-aux-jeux-video-en-belgique-sinstalle-tour-et/2020-10-19/article/344087> (page consultée le 20 avril 2024).
- LADEVEZE, Mathieu, « Dernière chance pour visiter le Pixel Museum et le Musée du jouet à Tour & Taxis, ils ferment leurs portes le 29 décembre : “on nous a laissés mourir” », sur la *Dernière Heure.be* [en ligne], 10 décembre 2024, <https://www.dhnet.be/regions/bruxelles/2024/12/10/derniere-chance-pour-visiter-le-pixel-museum-et-le-musee-du-jouet-a-tourtaxis-ils ferment-leurs-portes-le-29-decembre-on-nous-a-lairesses-mourir-2IWSPIODQNFZXIP26WGU2ISB5I/> (page consultée le 20 avril 2025).
- LONG, Neil, « Why thatgamecompany nearly fell apart after releasing Journey – and what's next for the studio », dans *Edge*, 30 mai 2013, archivé sur *Internet Archive Wayback Machine*, <https://web.archive.org/web/20150213043344/http://www.edge-online.com/features/why-thatgamecompany-nearly-fell-apart-after-releasing-journey-and-whats-next-for-the-studio/> (page consultée le 18 mars 2025).

- MCV STAFF, « Inside Rockstar North – Part 2 : The Studio », sur *MCV/Developp.com*, 4 octobre 2013, <https://mcvuk.com/development-news/inside-rockstar-north-part-2-the-studio/> (page consultée le 3 avril 2025).

- MIELKE, James, « The OPM Interview : Hideo Kojima », dans *Official Playstation Magazine*, n°101, février 2006, p. 36-41. Disponible sur *Internet Archive.org*, <https://archive.org/details/official-us-playstation-magazine-issue-101-february-2006/mode/2up> (page consultée le 13 avril 2025).

- MEVORA, Vera, « The Rise of Video Game Art », sur *Widewalls.ch*, 30 avril 2017, <https://www.stage.widewalls.ch/magazine/video-game-art> (page consultée le 3 avril 2025).

- LE MONDE, « “Game Over City” démêle virtuel et réalité par l’art vidéo », sur *Le Monde.fr* [en ligne], 10 juillet 2002, https://www.lemonde.fr/archives/article/2002/07/10/game-over-city-demele-virtuel-et-realite-par-l-art-video_284309_1819218.html (page consultée le 29 mars 2025).

- OWENS, Trevor, « Yes, the Library of Congress Has Video Games : An Interview with David Gibson », sur *Library of Congress Blogs.loc.gov* [en ligne], 26 septembre 2012, <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (page consultée le 26 mars 2025).

- PARZONKO, Karolina, « Rencontre avec Ennio Dal Farra : *Reditum*, à la croisée du jeu vidéo et du recueil d’illustrations animées », dans *Lettres Numériques* [en ligne], 11 décembre 2020, <https://www.lettresnumeriques.be/2020/12/11/rencontre-avec-ennio-dal-farra-reditum-a-la-croisee-du-jeu-video-et-du-recueil-dillustrations-animees/> (page consultée le 5 juin 2023).

- PIECHÓWKA, Anna, « Quand les jeux vidéo rencontrent le droit de la propriété intellectuelle », dans *Le Magazine de l’Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle* [en ligne], 25 juin 2021, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo->

[magazine/articles/when-video-games-meet-ip-law-41991](#) (page consultée le 26 mars 2025).

- RAMOS GIL DE LA HAZA, Andy, « Jeux vidéo : programmes d'ordinateur ou œuvres de création ? », dans *Le Magazine de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle* (OMPI) [en ligne], 20 août 2014, <https://www.wipo.int/fr/web/wipo-magazine/articles/video-games-computer-programs-or-creative-works-38930> (page consultée le 26 mars 2025).
- RIVOIRE, Annick, « Critique : le jeu vidéo reconnu mais confondu », sur *Libération.fr* [en ligne], 27 juillet 2002, https://www.liberation.fr/culture/2002/07/27/le-jeu-video-reconnu-mais-confondu_411248/ (page consultée le 29 mars 2025).
- SMITH, Edward, « Why Game Matters Blog – Indie Games Aren't Art Games », sur le site *International Business Times UK*, 24 janvier 2013, <https://www.ibtimes.co.uk/why-games-matter-indie-movie-fez-meat-427544> (page consultée le 13 avril 2025).
- STROILI, Marine, « Pourquoi la Belgique a-t-elle autant de retard dans la préservation du jeu vidéo ? », sur *RTBF.be* [en ligne], 6 juillet 2025, <https://www.rtbf.be/article/pourquoi-la-belgique-a-t-elle-autant-de-retard-dans-la-preservation-du-jeu-video-11566673> (page consultée le 10 juillet 2025).
- TEROUINARD, Zoé, « Une brève histoire des relations entre l'art et les jeux vidéo (1/6) : l'Amiga 500, un micro-ordinateur pensé pour les artistes », sur *Fisheye Immersive.com*, 22 août 2024, <https://fisheyeimmersive.com/article/une-breve-histoire-des-relations-entre-lart-et-les-jeux-video-1-6-lamiga-500-un-micro-ordinateur-pense-pour-les-artistes/> (page consultée le 3 avril 2025).
- TREBBE, Ann L., « Corcoran's Video ARTcade », sur *The Washington Post.com* [en ligne], 19 février 1983, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1983/02/19/corcorans-video-artcade/028daa66-23e7-4ad9-9200-cb90a35d7dc4/> (page consultée le 27 mars 2025).

- VANONI, Louise, « 7 jeux vidéo où l'art est aux manettes », dans *Beaux Arts Magazine* [en ligne], 24 mai 2018, <https://www.beauxarts.com/lifestyle/7-jeux-video-ou-lart-est-aux-manettes/> (page consultée le 3 avril 2025).
- VEROONE, Sam, « La nouvelle génération de jeux vidéo à BOZAR Arcade », sur le site internet de BOZAR, 6 mars 2024, <https://www.bozar.be/fr/regardez-lisez-ecoutez/la-nouvelle-generation-de-jeux-video-bozar-arcade> (page consultée le 20 avril 2025).
- WEST, Dick, « Video Technology as Art », sur *United Press International.com* [en ligne], 21 février 1983, <https://www.upi.com/Archives/1983/02/21/Video-technology-as-art/6846414651600/> (page consultée le 27 mars 2025).
- WILES, Will, « What does it mean to regard video games as works of arts ? », dans *Apollo Magazine.com* [en ligne], 6 mai 2020, <https://apollo-magazine.com/computer-games-art-realism/> (page consultée le 3 avril 2025).
- WINSLOW, Levi, « TGA's Geoff Keighley Weighs In On *Dave the Diver* Nomination Controversy », sur *Kotaku.com*, 27 novembre 2023, <https://kotaku.com/tgas-dave-the-diver-indie-game-geoff-keighley-debate-1851049334> (page consultée le 18 mars 2025).

U. Réseaux divers

- ALLAEYS, Sabine, profil LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/sabineallaeys> (page consultée le 5 janvier 2024).
- ARTS&PUBLICS, « Tous les projets », sur le site internet d'ARTS&PUBLICS, https://artsetpublics.be/projets/?filtre_types_dactivits=31382&discipline=33093&projets_archives=projetencours (page consultée le 21 avril 2025).
- CARLETTA, Lisa, site internet, <https://www.lisacarletta.com/> (page consultée le 12 juin 2023).

- CREW, site internet, <https://crew.brussels/en> (page consultée le 3 juin 2023).
- DAL FARRA, Enio, site internet, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra> (page consultée le 5 juin 2023).
- DAL FARRA, Enio (APOPHENIA 23), page Itch.io, <https://apophenia-23.itch.io/> (page consultée le 5 juin 2023).
- DAL FARRA, Enio, page LinkedIn, <https://be.linkedin.com/in/ennio-dal-farra-04a865254> (page consultée le 5 juin 2023).
- DIGRA BELGIUM, page officielle du chapitre belge, sur le site internet de DIGRA, <https://digra.org/chapter/digra-belgium/> (page consultée le 4 janvier 2024).
- EPISTORY : TYPING CHRONICLES, site officiel du jeu, <https://www.epistorygame.com/> (page consultée le 22 juin 2023).
- ENTROPY8 (Auriea Harvey), site internet, <http://entropy8.com/> (page consultée le 8 décembre 2024).
- ENTROPY8ZUPER! (Auriea Harvey et Michaël Samyn), site internet, <http://entropy8zuper.org/> (page consultée le 8 décembre 2024).
- FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Aide au développement/prototypage de jeux vidéo », sur le site internet de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/autres-aides/developpement-jeux-videos/> (page consultée le 22 avril 2025).
- FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, « Tax Shelter jeux vidéo », sur le site internet de la FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES CULTURE, <https://audiovisuel.cfwb.be/aides/tax-shelter/jeux-video/> (page consultée le 22 avril 2025).
- FISHING CACTUS, site internet du studio, <http://www.fishingcactus.com/> (page consultée le 22 juin 2023).

- FLEMISH GAMES ASSOCIATION (FLEGA), site officiel, <https://www.flega.be/> (page consultée le 22 avril 2024).
- GROUP Z (Michaël Samyn), site internet, <http://www.adaweb.com/~GroupZ/index.html> (page consultée le 8 décembre 2024).
- GUERRA COLMENARES, Laura, site internet, <https://ulara.org/> (page consultée le 8 juin 2023).
- HAPPY VOLCANO, site internet du studio, <https://www.happyvolcano.com/> (page consultée le 15 juin 2023).
- LES INTERACTIFS ASSOCIÉS ASBL, page Facebook, https://www.facebook.com/iaasbl?locale=fr_FR (page consultée le 21 avril 2025).
- JANNE, Alice, site internet, <http://alicejanne.com/> (page consultée le 3 juin 2023).
- LARBITSSISTERS (Bénédicte et Laure-Anne JACOBS), site internet, <https://www.larbitlab.be/> (page consultée le 7 juin 2023).
- LARBITSSISTERS, site de l'œuvre *MyMiniMaxiLoveLife*, <https://myminimaxilovelife.myminimaxilovelife.com/> (page consultée le 7 juin 2023).
- LARBITSSISTERS site de l'œuvre *TubePlot*, <https://tubeplot.net/> (page consultée le 7 juin 2023).
- LARIAN STUDIOS, site internet du studio, <https://larian.com/> (page consultée le 22 avril 2024).
- LIKE CHARLIE, site internet du studio, <https://www.likecharlie.com/> (page consultée le 15 juin 2023).
- MÉDIATHÈQUE NOUVELLE, site internet, <https://www.mediatheque.be/> (page consultée le 21 avril 2025).

- MORTIS GHOST, compte Twitter, <https://x.com/mortisghost> (page consultée le 5 janvier 2024).
- RETROLUDIX, site internet, <https://retroludix.be/> (page consultée le 10 juillet 2025).
- RTBF, « Tout le contenu : le jeu vidéo en Belgique », sur *RTBF.be* [en ligne], <https://www.rtbf.be/archive/jeu-video-en-belgique> (page consultée le 10 juillet 2025).
- SAUER, Franck, site internet, <https://francksauer.com/> (page consultée le 4 janvier 2024).
- SAUVAND, Coline, site internet (ancien site), <https://colinesauvand.wixsite.com/site> (page consultée le 19 juin 2023).
- SAUVAND Coline, site internet (nouveau site), <http://colinesauvand.be/> (page consultée le 19 juin 2023).
- SMITHFIELD, page Flickr,
<https://www.flickr.com/photos/smithfield01/with/49937871008> (page consultée le 11 juin 2023).
- SONG OF SONGS, site internet, <https://song-of-songs.org/> (page consultée le 8 décembre 2024).
- TALE OF TALES, *Notgames Forum*, <https://notgames.org/forum/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- TALE OF TALES, *The old Blog of Tale of Tales* (2005-2010), <https://tale-of-tales.com/blog/> (page consultée le 9 décembre 2024).
- TALES OF TALES, site internet, <https://tale-of-tales.com/index.php> (page consultée le 8 décembre 2024).
- THE ALMOST GONE, site internet officiel du jeu, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 15 juin 2023).

- VLAAMSE AUDIOVISUEEL FONDS, « Fonds audiovisuel de Flandre (VAF) », sur le site internet du VLAAMSE AUDIOVISUEEL FONDS, <https://www.vaf.be/fr> (page consultée le 22 avril 2025).
- WALLONIA GAMES ASSOCIATION (WALGA), site officiel, <https://www.walga.be/> (page consultée le 22 avril 2024).

V. Revues scientifiques

- ANDRIN, Muriel, « De l'existence (ou non) du cinéma belge. Entre norme et écart », sur *Koregos : revue et encyclopédie multimédia des arts* [en ligne], 19 mai 2014, <https://koregos.org/fr/muriel-andrin-de-l-existence-ou-non-du-cinema-belge.-entre-norme-et-ecart/> (page consultée le 22 avril 2025).
- BENGHOZI, Pierre-Jean et CHANTEPIE, Philippe, « Jeux vidéo : d'une industrie technique à une industrie culturelle », dans *Regards croisés sur l'économie*, n°30-31 : *Les deux sous de la culture. Financer le secteur culturel*, 2022/1, p. 75-84. Disponible sur *Hal.science*, https://hal.science/hal-03889395v1/file/RCE_030_0075.pdf (page consultée le 12 mars 2025).
- BRUCH, Madeleine, « Et s'il y avait de l'art dans ces écrans ? », dans *Médiamorphoses*, 2001, n° 3, p. 39. Disponible sur *Persée.fr*, https://www.persee.fr/doc/memor_1626-1429_2001_num_3_1_2440 (page consultée le 25 mars 2025).
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime, « Amour et haine de la marche : évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », dans *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*. Numéro spécial : *Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques*, mai 2019, p. 138-155. Disponible sur *Kinephanos.ca*, <https://www.kinephanos.ca/ojs/index.php/revue/article/view/121> (page consultée le 10 avril 2025).

- DESRICARD, Yves, compte rendu du livre *Qui a peur des jeux vidéo ?* par Alain et Frédéric Le Diberder, dans *Bulletin des bibliothèques de France*, 1994, n°2, p. 100-101. Disponible sur *Bulletin des bibliothèques de France.fr*, <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1994-02-0100-018> (page consultée le 25 mars 2025).
- DEVAUX, Frédérique, « Guy Debord, du lettrisme au détournement », dans *Tausend Augen*, 2000, p. 1-15. Disponible sur *Hal.science*, <https://hal.science/hal-01782272v1> (page consultée le 20 mars 2025).
-
- DEYZIEUX, Agnès, « Les grands courants de la bande dessinée », dans *Le français aujourd'hui*, 2008/02, n°161, p. 59-68. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-2-page-59?lang=fr#s2n1> (page consultée le 22 avril 2025).
- GERBER, David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », dans *RESET* [en ligne], n°4 : *Les mondes du jeu*, 2015, p. 1-18. Disponible sur *OpenEdition Journals.org*, <https://journals.openedition.org/reset/451> (page consultée le 10 avril 2025).
- HEINICH, Nathalie, « La signature comme indicateur d'artification », dans *Sociétés & Représentations*, n°. 25, 2008/1, p. 97-106. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-societes-et-representations-2008-1-page-97?lang=fr#re14no14> (page consultée le 12 mars 2025).
- HUREL, Pierre-Yves, « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », dans *Sciences du jeu* [en ligne], n°7 : *Les marges du jeu*, 2017, p. 10-11. Disponible sur *OpenEdition Journals.org*, <https://journals.openedition.org/sdj/766> (page consultée le 11 avril 2025).
- IBATA, Hélène, « Le street art selon Banksy : jeu, récupération et palimpseste », dans *Recherches anglaises et nord-américaines*, n°45, 2012, p. 159-171. Disponible sur *Persée.fr*, https://www.persée.fr/doc/ranam_0557-6989_2012_num_45_1_1433 (page consultée le 22 mars 2025).

- PERTICOZ, Lucien, « Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques », dans *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n°12, 2011/1, p. 125-142. Disponible sur *Cairn.info*, <https://shs.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2011-1-page-125?lang=fr> (page consultée le 12 mars 2025).

- PICARD, Martin, « Machinima : Video Game as an Art Form ? », dans *Loading : The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 1, n°1, 2007, p. 1-6. Disponible sur [Loading.journals.publicknowledgeproject.org](https://loading.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/loading/issue/view/1), <https://loading.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/loading/issue/view/1> (page consultée le 22 mars 2025).

- REED, Emilie M., « Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions : Blank Arcade 2016 », dans *Transactions of the Digital Games Research Association*, novembre 2018, vol. 4, n°2, p. 103-135. Disponible sur *toDiGRA.org*, <https://todigra.org/index.php/todigra/issue/view/36> (page consultée le 27 mars 2025).

- SCHLEINER, Anne-Marie, « Cracking the Maze Online Exhibit : Game Plug-Ins and Patches as Hacker Art », dans *SWITCH*, vol. 12, n°1, 16 juillet 1999, article 2. Disponible sur *San José State University Scholar Works.edu*, <https://scholarworks.sjsu.edu/switch/vol12/iss1/2/> (page consultée le 29 mars 2025).

W.Vidéos

- ARTE, *Art of Gaming*, émission, playlist disponible sur le site *Arte.tv*, <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014296/art-of-gaming/> (page consultée le 3 avril 2025).

- ARTE, *Jour de Play*, émission, playlist disponible sur la chaîne Youtube d'ARTE, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLCwXWOyIR22uOW53cRNDsrMmdrCijarZx> (page consultée le 3 avril 2025).
- ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), « Jérôme Hatton raconte la genèse du Pixel Museum », vidéo postée sur le site de L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR LE JEU VIDÉO (AFJV), 26 juin 2017, https://afjv.com/news/7701_jerome-hatton-raconte-la-genese-du-pixel-museum.htm (page consultée le 20 avril 2024)
- BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, « Des jeux vidéo à la BnF ! », disponible sur la chaîne Youtube de la BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=7VcE4cunj0&list=PLtRFEzn7EZGIcfTOKEQB-ma9Q7ixUJH_j&index=18 (page consultée le 26 mars 2025).
- HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone – Zoom Interview with Writer Joost Vandecasteele*, 24 juin 2020. Vidéo disponible sur la page Youtube du studio HAPPY VOLCANO, <https://www.youtube.com/watch?v=mnuIEnDqdnQ> (page consultée le 15 juin 2023).
- KIDULT CONSO, « La Vérité sur la fermeture du Pixel Museum : un combat contre les mauvaises langues ! », entretien entre Richard Blin (Toys Discovery Museum) et Jérôme Hatton (Pixel Museum). Vidéo postée sur la chaîne Youtube KIDULT CONSO, 3 janvier 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=uBmdfKHeTkw> (page consultée le 20 avril 2025).

ILLUSTRATIONS

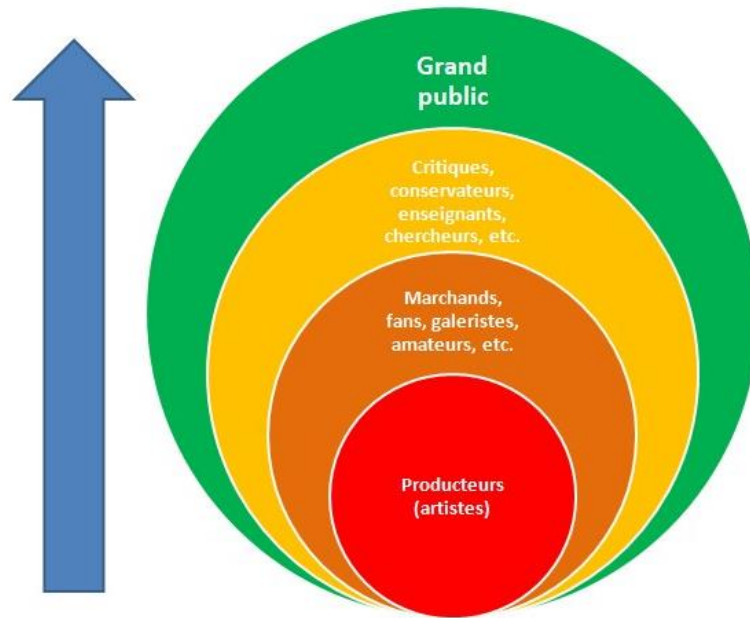


Fig. 1. Les quatre cercles de l'artification. Schéma réalisé d'après les théories de N. Heinrich et R. Shapiro (MICHEL, L., 2024).

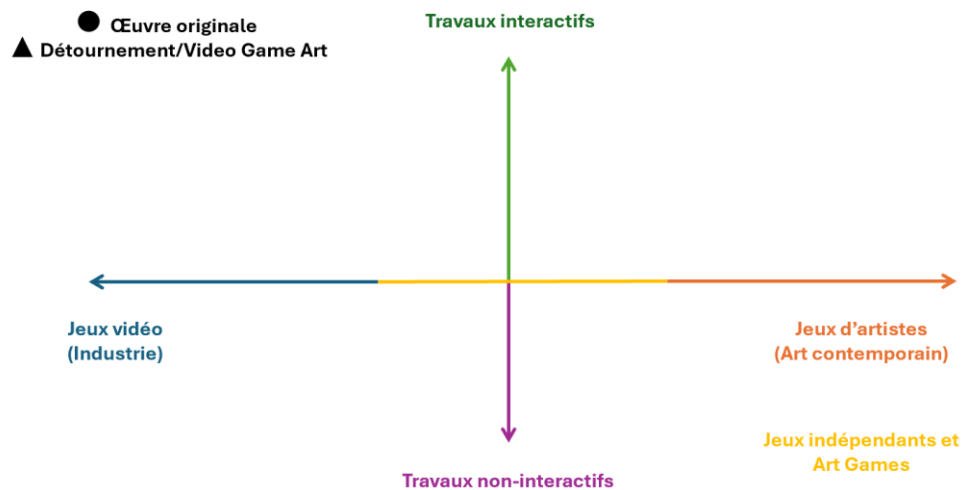


Fig. 2. Classification des arts du jeu vidéo, quadrant (MICHEL, L., 2025).

**Join in and design your lovelife
It's free!**

Your first name

Your last name

Choose a name

Your e-mail address

Confirm your e-mail address

I live in

I was born

I am

Your password

Fig. 3. LARBITS SISTERS, *MyMiniMaxiLoveLife*, 2012, œuvre numérique interactive et application, capture d'écran. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/myminimaxilovelife/> (page consultée le 15 avril 2025).

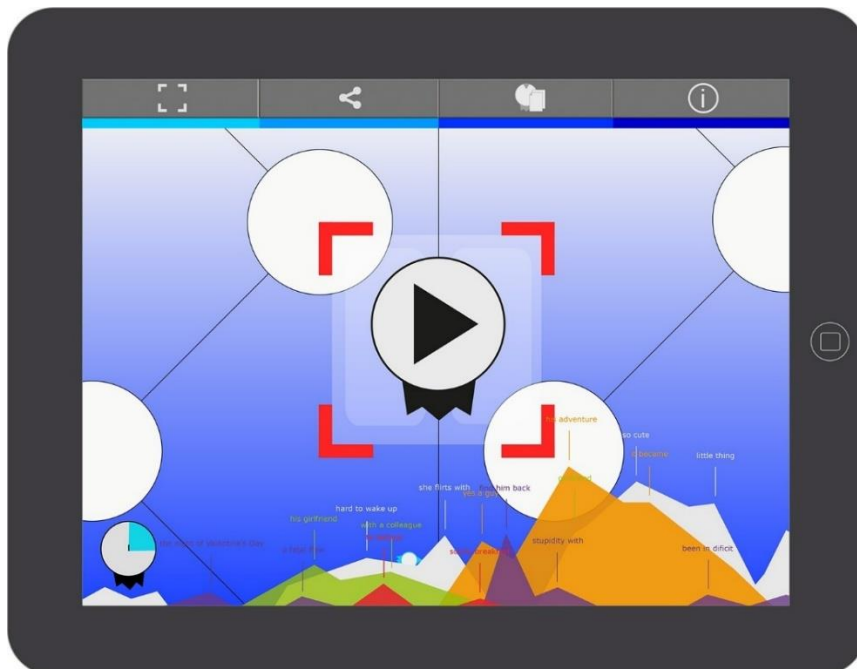


Fig. 4. LARBITS SISTERS, *MyMiniMaxiLoveLife*, 2012, œuvre numérique interactive et application, capture d'écran. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/myminimaxilovelife/> (page consultée le 15 avril 2025).

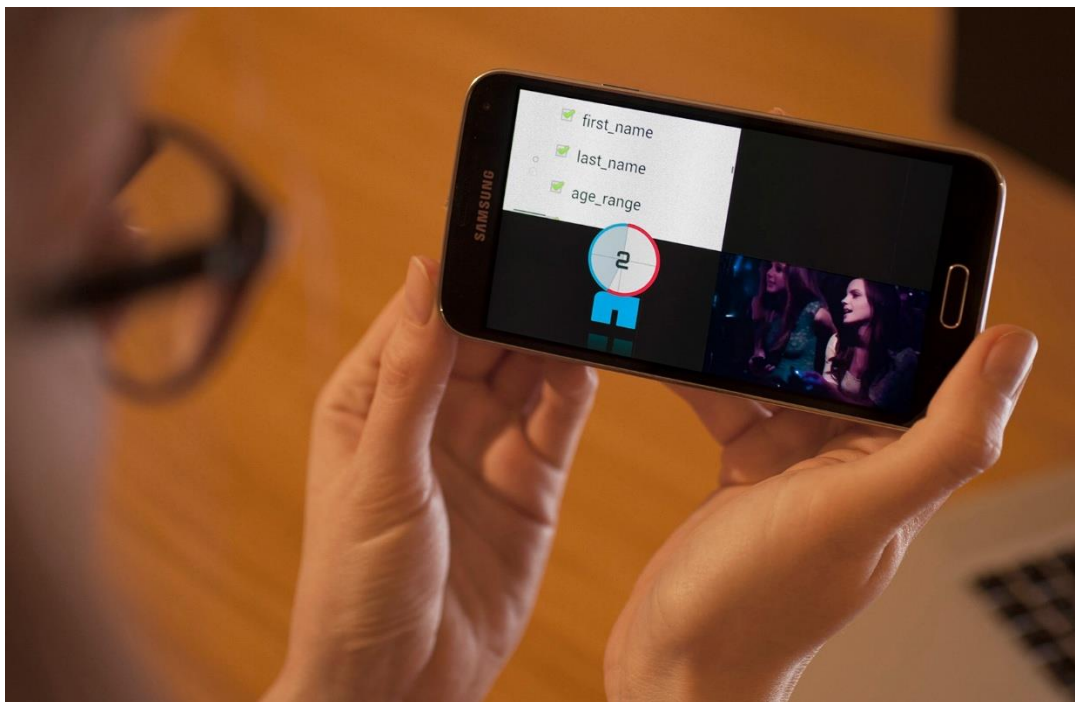


Fig. 5. LARBITS SISTERS, *Tubeplot*, 2014, œuvre numérique interactive et application. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/tubeplot/> (page consultée le 15 avril 2025).

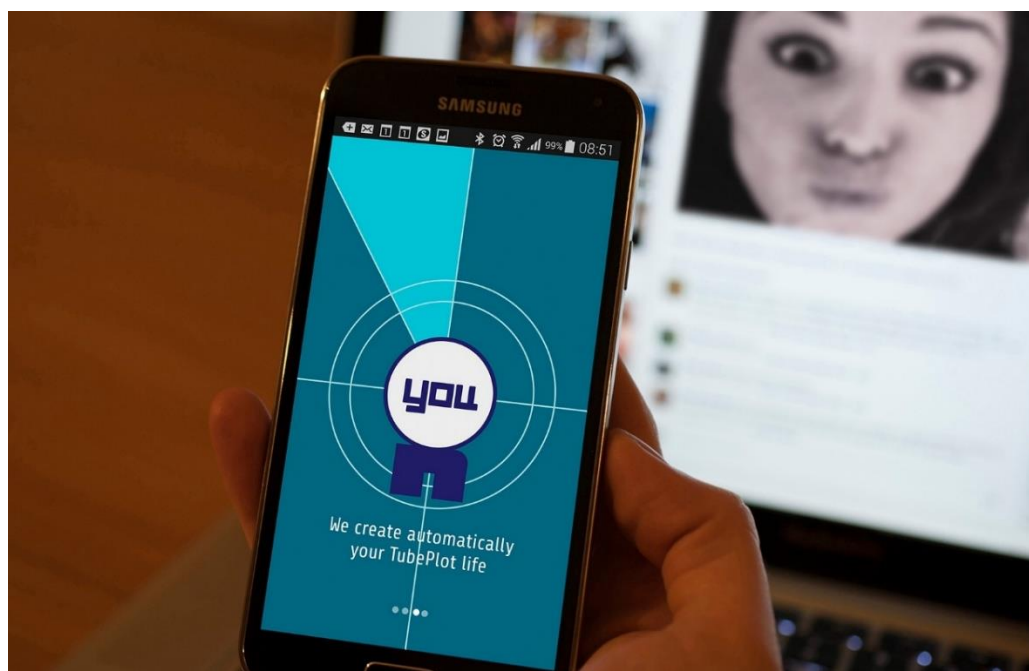


Fig. 6. LARBITS SISTERS, *Tubeplot*, 2014, œuvre numérique interactive et application. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/tubeplot/> (page consultée le 15 avril 2025).

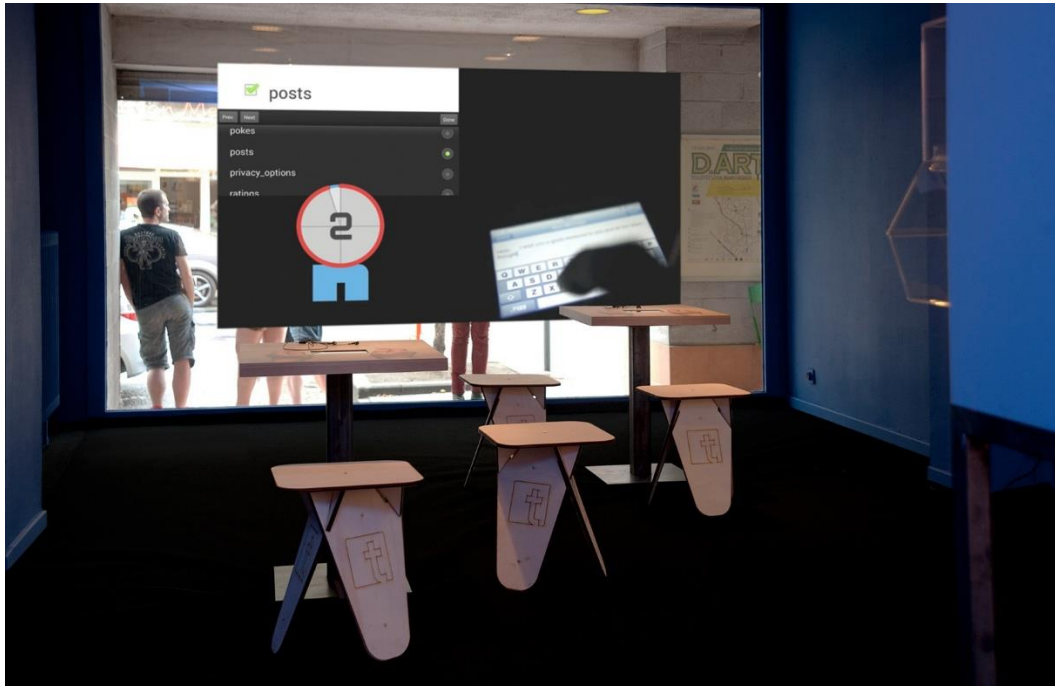


Fig. 7. LARBITSSISTERS, *Algorithmic Tube Tales*, 2015, œuvre numérique interactive, application et installation. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/algorithmic-tube-tales/> (page consultée le 15 avril 2025).



Fig. 8. LARBITSSISTERS, *Algorithmic Tube Tales*, 2015, œuvre numérique interactive, application et installation. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/algorithmic-tube-tales/> (page consultée le 15 avril 2025).

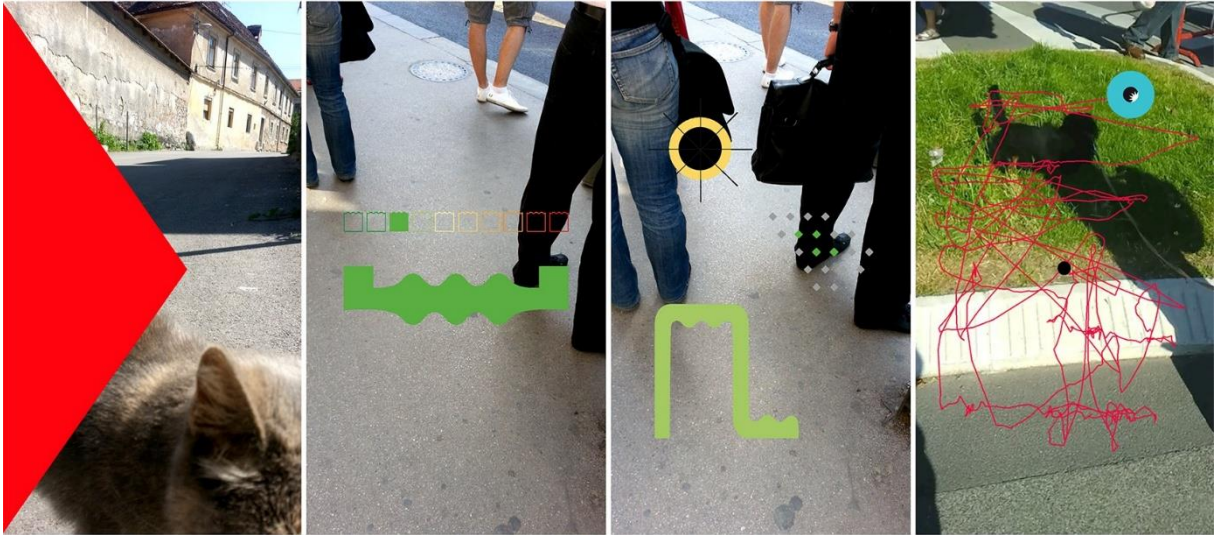


Fig. 9. LARBITS SISTERS, *Metropolitan Views - Flanograph*, 2013-2014, œuvre numérique interactive, application en réalité augmentée. Images disponibles sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/metropolitan-views-flanograph/> (page consultée le 15 avril 2025).

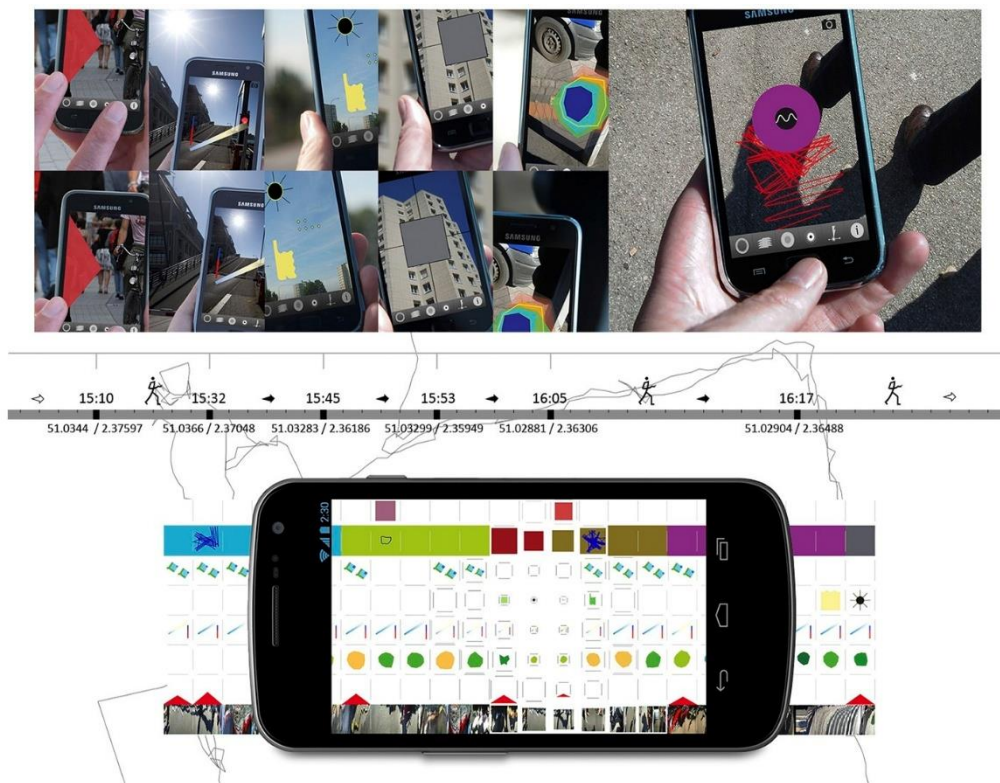


Fig. 10. LARBITS SISTERS, *Metropolitan Views - Flanograph*, 2013-2014, œuvre numérique interactive, application en réalité augmentée. Images disponibles sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/metropolitan-views-flanograph/> (page consultée le 15 avril 2025).

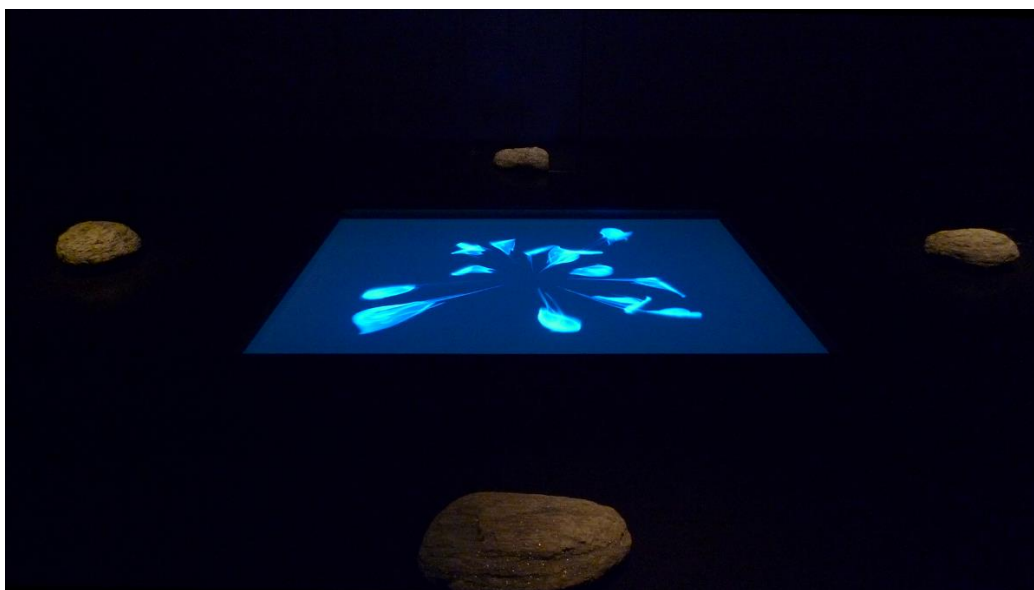


Fig. 11. LAURA COLMENARES GUERRA, *Lungs [The Breather]*, 2009, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lungs-breather> (page consultée le 15 avril 2025).

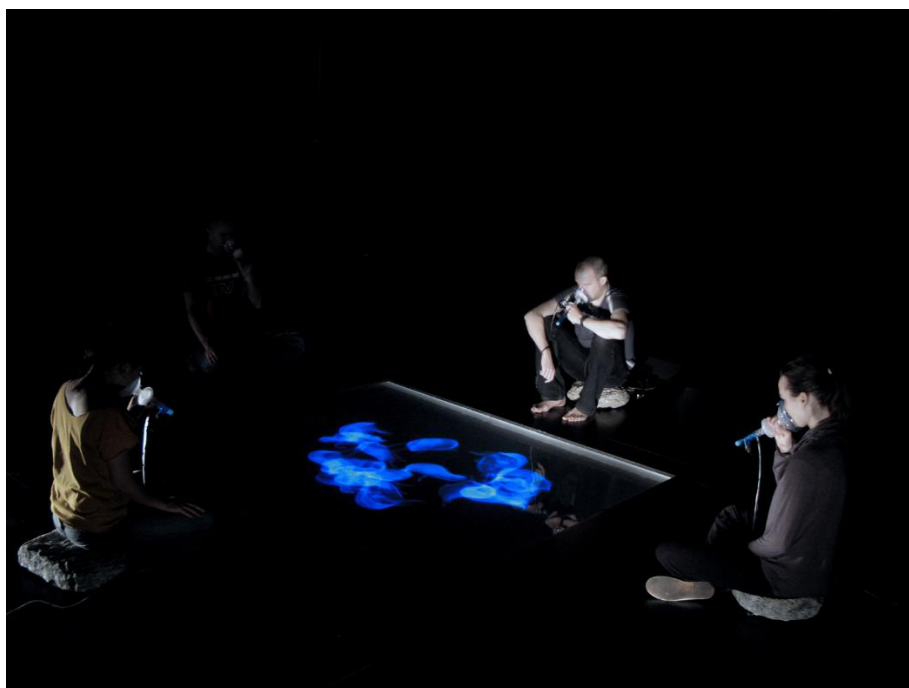


Fig. 12. LAURA COLMENARES GUERRA, *Lungs [The Breather]*, 2009, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lungs-breather> (page consultée le 15 avril 2025).



Fig. 13. LAURA COLMENARES GUERRA, *Lagunas*, 2017, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lagunas> (page consultée le 15 avril 2025).



Fig. 14. LAURA COLMENARES GUERRA, *Lagunas*, 2017, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lagunas> (page consultée le 15 avril 2025).



Fig. 15. ENNIO DAL FARRA, *Reditum*, en développement (2017-aujourd'hui), Microsoft Windows, MacOS, Linux et navigateur. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet d'Ennio Dal Farra, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/reditum> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 16. ENNIO DAL FARRA, *Reditum*, en développement (2017-aujourd'hui), Microsoft Windows, MacOS, Linux et navigateur. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet d'Ennio Dal Farra, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/reditum> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 17. TALE OF TALES, 8, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de 8, <https://tale-of-tales.com/8/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 18. TALE OF TALES, 8, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de 8, <https://tale-of-tales.com/8/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 19. TALE OF TALES, *The Endless Forest*, 2005-présent, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Endless Forest*, [https://tale-of-
tales.com/TheEndlessForest/index.html](https://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/index.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 20. TALE OF TALES, *The Endless Forest*, 2005-présent, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Endless Forest*, [https://tale-of-
tales.com/TheEndlessForest/index.html](https://tale-of-
tales.com/TheEndlessForest/index.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 21. TALE OF TALES, *The Graveyard*, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *The Graveyard*, <https://taleoftales.itch.io/the-graveyard> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 22. TALE OF TALES, *The Graveyard*, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *The Graveyard*, <https://taleoftales.itch.io/the-graveyard> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 23. TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de *The Path*, [https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html](https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 24. TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de *The Path*, [https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html](https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 25. TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de *The Path*, [https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html](https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html) (page consultée le 16 avril 2025).

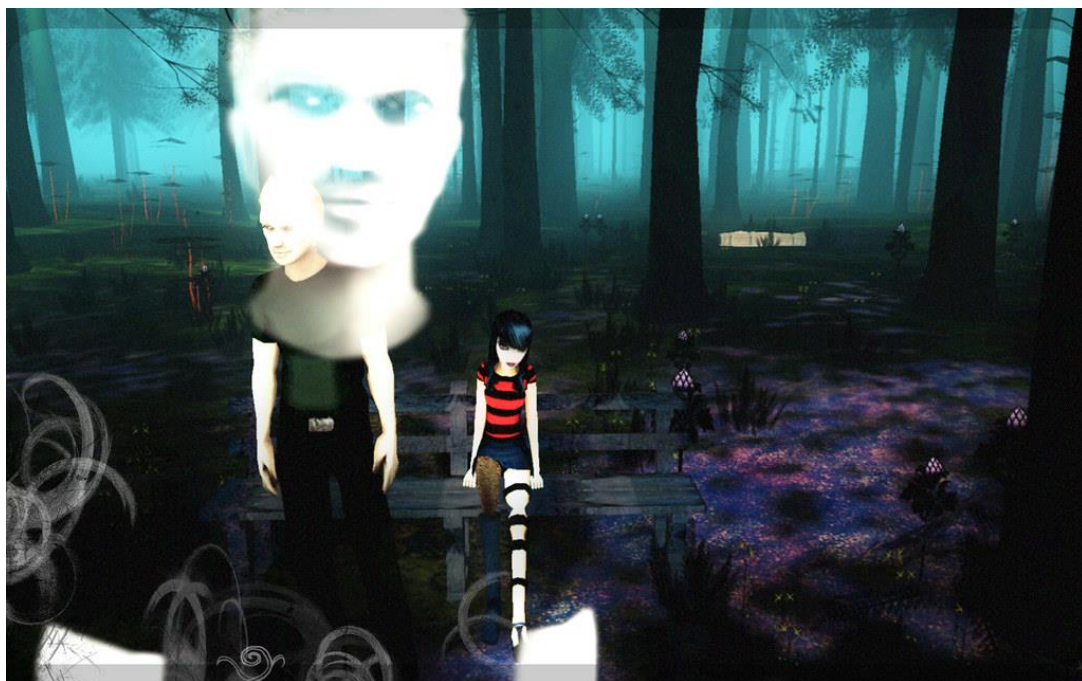


Fig. 26. TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de *The Path*, [https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html](https://tale-of-
tales.com/ThePath/gallery.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 27. TALE OF TALES, *Fatale*, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux. Capture d'écran.
Image disponible sur la page Itch.io de *Fatale*, <https://taleoftales.itch.io/fatale> (page consultée le 16 avril 2025).

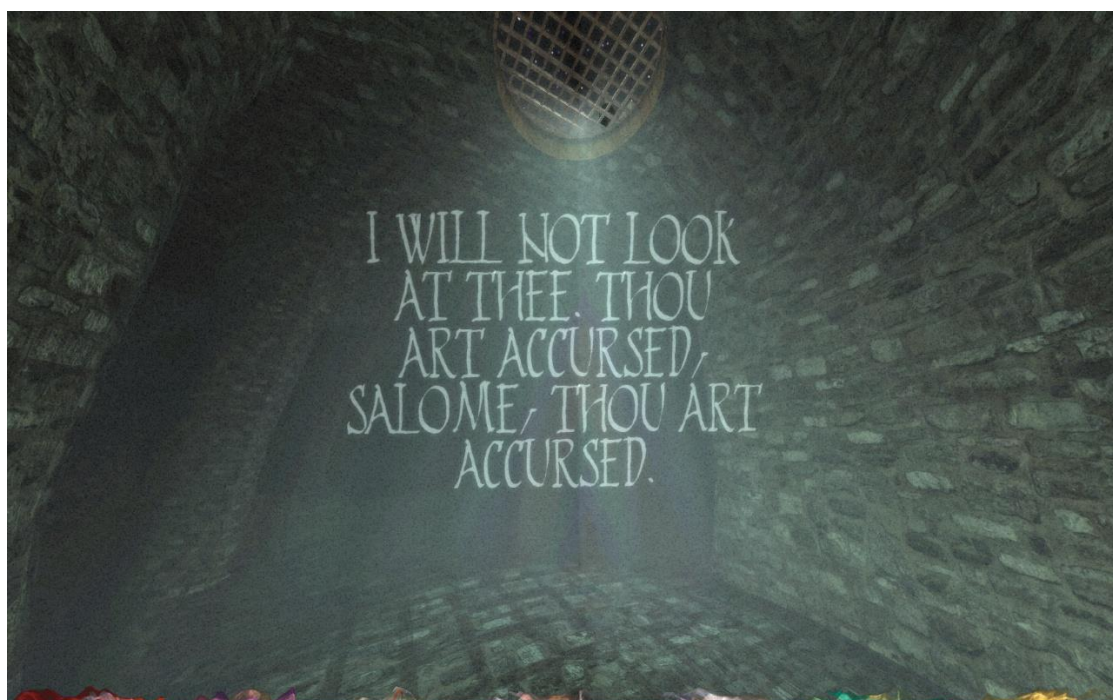


Fig. 28. TALE OF TALES, *Fatale*, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux. Capture d'écran.
Image disponible sur la page Itch.io de *Fatale*, <https://taleoftales.itch.io/fatale> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 29. TALE OF TALES, *Vanitas*, 2010, Android, iOS. Captures d'écran. Images disponibles sur le Press Kit de *Vanitas*, <https://tale-of-tales.com/presskit/sheet.php?p=vanitas#screenshots> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 30. TALE OF TALES, *Vanitas*, 2010, Android, iOS. Photographie du jeu *Vanitas* sur différents supports mobiles. Images disponibles sur le Press Kit de *Vanitas*, <https://tale-of-tales.com/presskit/sheet.php?p=vanitas#screenshots> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 31. TALE OF TALES, *Bientôt l'été*, 2012, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de Tale of Tales, [https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html](https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html) (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 32. TALE OF TALES, *Bientôt l'été*, 2012, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran.

Image disponible sur le site internet de Tale of Tales, [https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html](https://tale-of-
tales.com/bientotlete/index.html) (page consultée le 16 avril 2025).

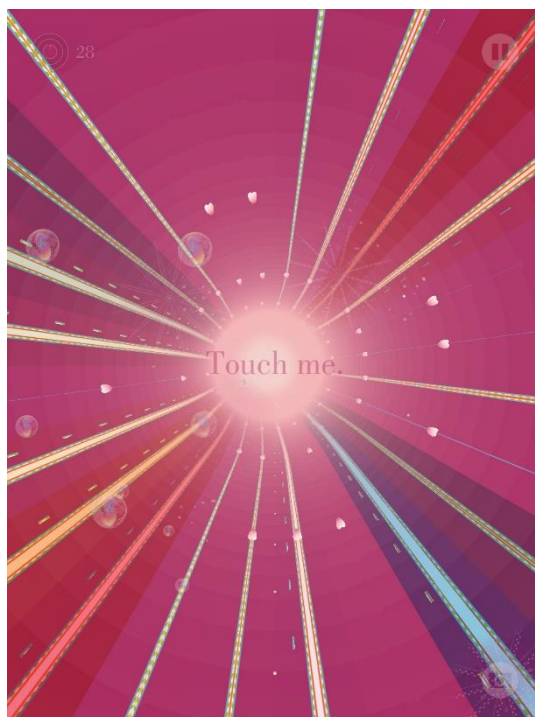


Fig. 33. TALE OF TALES, *Luxuria Superbia*, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Luxuria Superbia*, <https://taleoftales.itch.io/luxuria-superbia> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 34. TALE OF TALES, *Luxuria Superbia*, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Luxuria Superbia*, <https://taleoftales.itch.io/luxuria-superbia> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 35. TALE OF TALES, *Sunset*, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux. Capture d'écran.
Image disponible sur la page Itch.io de *Sunset*, <https://taleoftales.itch.io/sunset> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 36. TALE OF TALES, *Sunset*, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux. Capture d'écran.
Image disponible sur la page Itch.io de *Sunset*, <https://taleoftales.itch.io/sunset> (page consultée le 16 avril 2025).

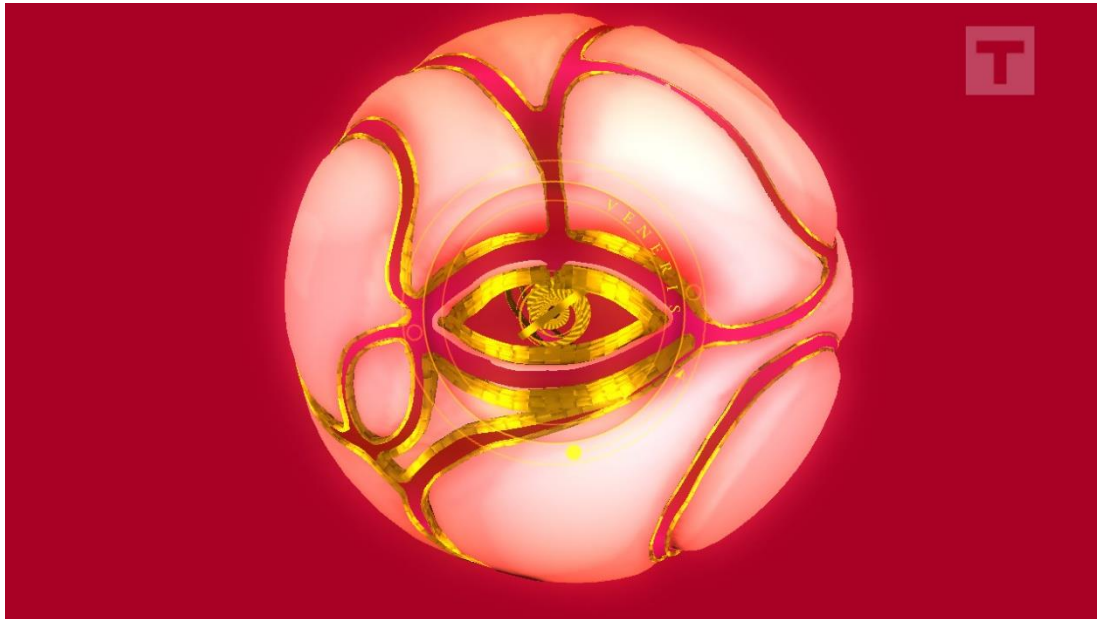


Fig. 37. TALE OF TALES, *L.O.C.K. [Loci Omnes Caelesistis Kyries]*, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de la Triennale Game Collection, https://store.steampowered.com/app/538880/Triennale_Game_Collection/ (page consultée le 16 avril 2025).

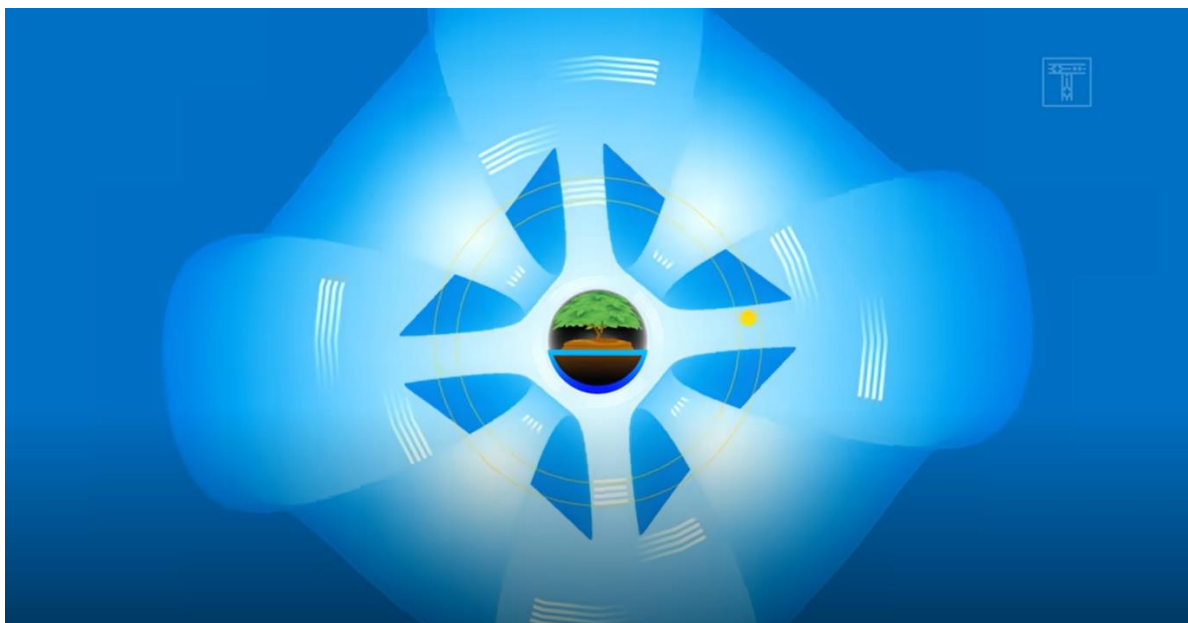


Fig. 38. TALE OF TALES, *L.O.C.K. [Loci Omnes Caelesistis Kyries]*, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de la Triennale Game Collection, https://store.steampowered.com/app/538880/Triennale_Game_Collection/ (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 39. SONG OF SONGS, *Cathedral-in-the-Clouds (The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration)*, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration*, https://store.steampowered.com/app/2350480/The_Viriditas_Chapel_of_Perpetual_Adoration/ (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 40. SONG OF SONGS, *Cathedral-in-the-Clouds (Compassie)*, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Compassie*, <https://cathedral-in-the-clouds.net/Compassie/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).

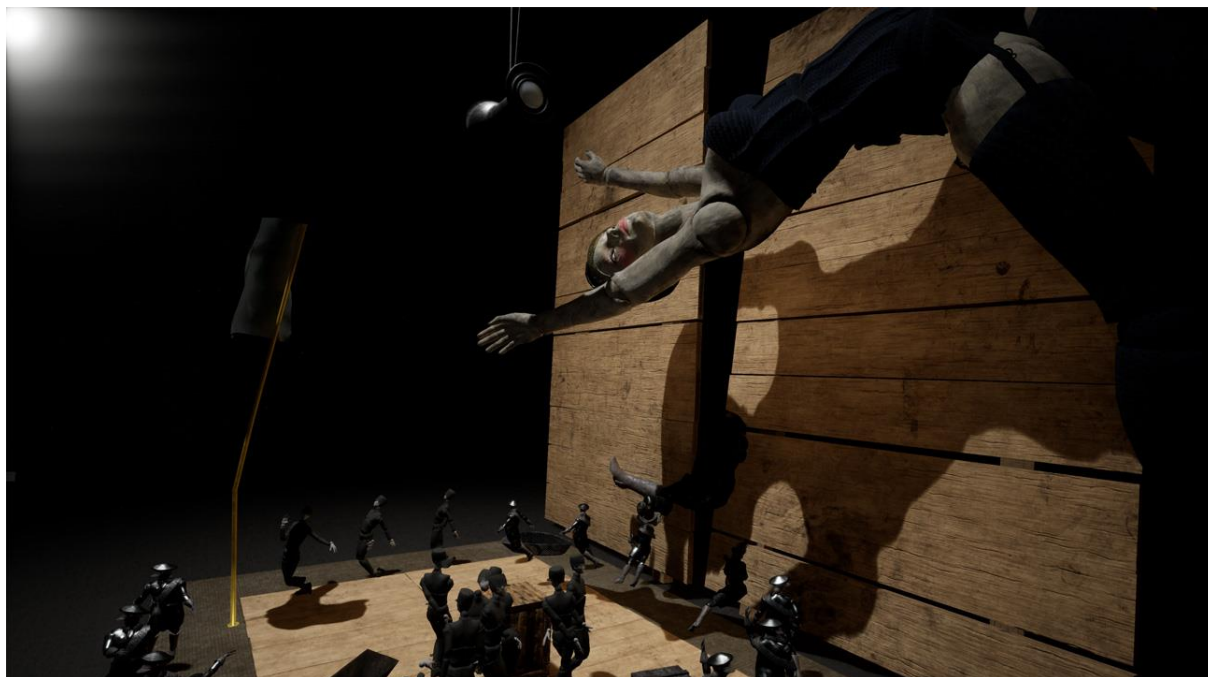


Fig. 41. SONG OF SONGS, *Cricoterie*, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Cricoterie*, <https://song-of-songs.org/cricoterie/> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 42. SONG OF SONGS, *Cricoterie*, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Cricoterie*, <https://song-of-songs.org/cricoterie/> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 43. SONG OF SONGS, *Generato non Creato* #3, 2025, œuvre en NFT. Capture d'écran.
Image disponible sur *FX(Hash).xyz* , <https://www.fxhash.xyz/project/generato-non-creato>
(page consultée le 16 avril 2025).

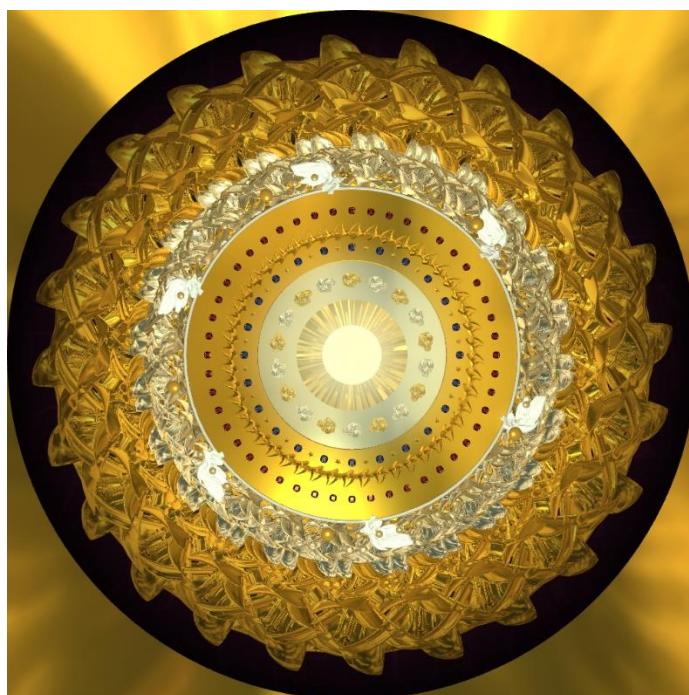


Fig. 44. SONG OF SONGS, *Generato non Creato* #28, 2025, œuvre en NFT. Capture d'écran.
Image disponible sur *FX(Hash).xyz* , <https://www.fxhash.xyz/project/generato-non-creato>
(page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 45. SAUVAND, Coline et TOULOUSE, Laurent, *Le carnet d'Istanbul*, 2014, œuvre graphique, plume et pinceaux sur papier. Pages tirées du livre. Image disponible sur le site internet de Coline Sauvand, <https://colinesauvand.wixsite.com/site/istanbul> (page consultée le 16 avril 2025).

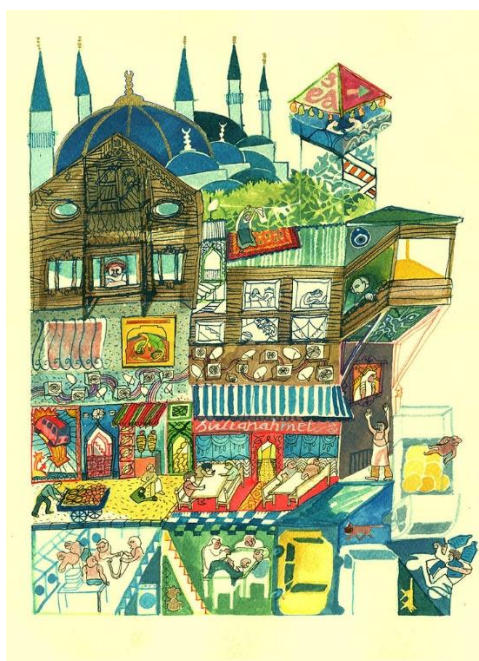


Fig. 46. SAUVAND, Coline et TOULOUSE, Laurent, *Le carnet d'Istanbul*, 2014, œuvre graphique, plume et pinceaux sur papier. Page tirée du livre. Image disponible sur le site internet de Coline Sauvand, <https://colinesauvand.wixsite.com/site/istanbul> (page consultée le 16 avril 2025).

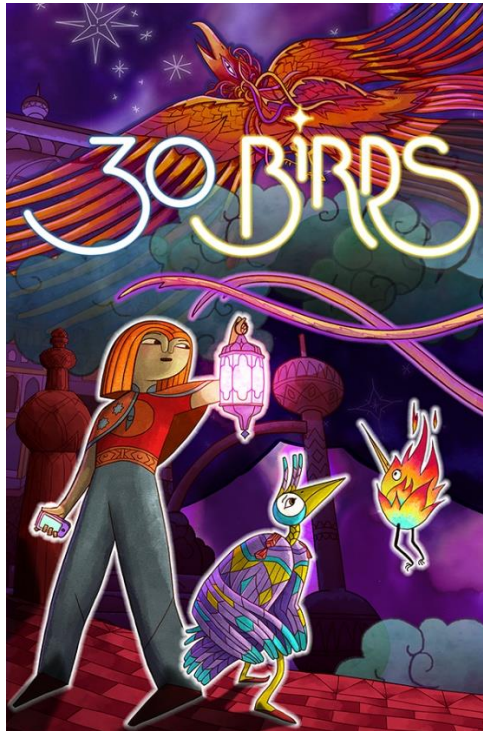


Fig. 47. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Affiche du jeu. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.net/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 48. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.net/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 49. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.net/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).

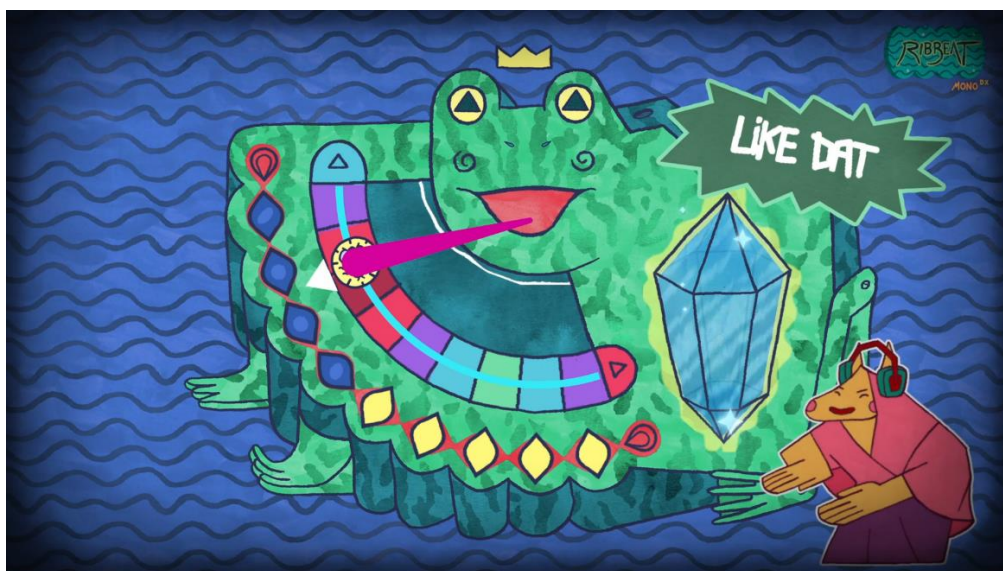


Fig. 50. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.net/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 51. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Affiche du jeu.

Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*,
<https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).

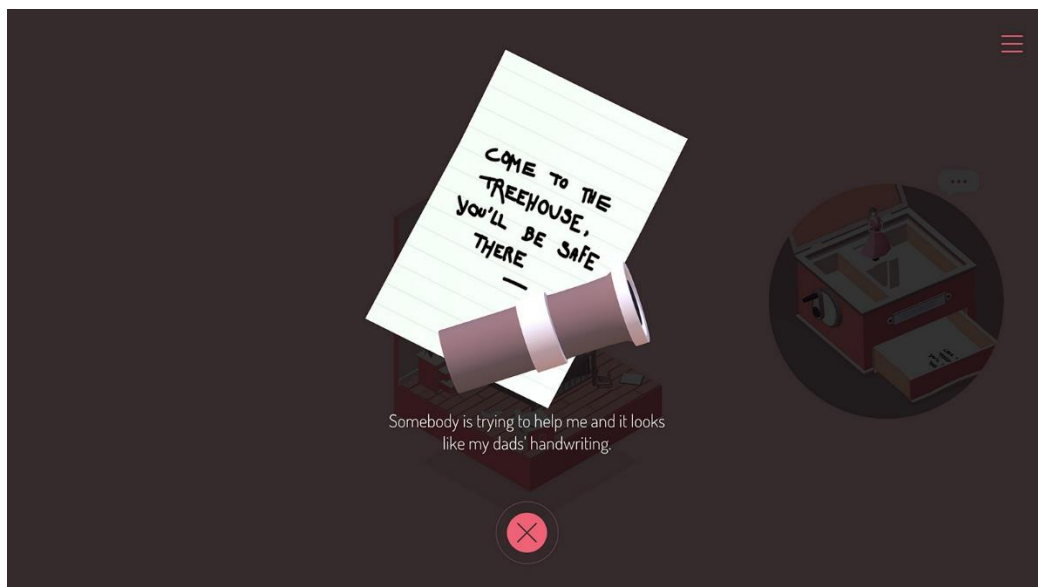


Fig. 52. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*,
<https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).

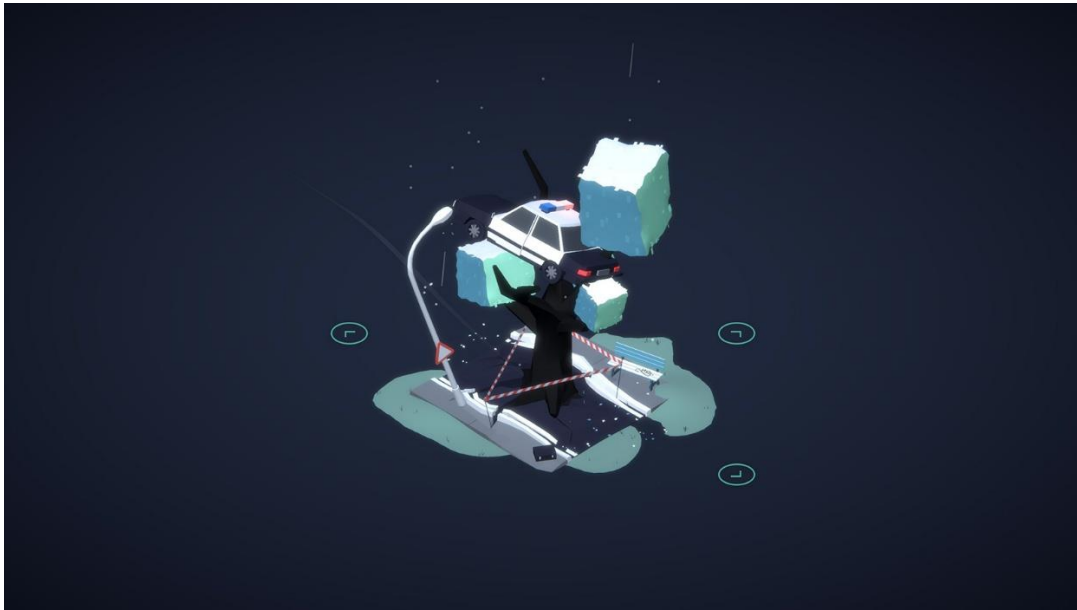


Fig. 53. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 54. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 55. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Affiche du jeu. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 56. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 57. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 58. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).



Fig. 59. SMITHFIELD, *Her Name is S*, 2019, photographie In-Game capturée dans le jeu vidéo *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Image disponible sur le compte Flickr de Smithfield, <https://www.flickr.com/photos/smithfield01/46368567615/> (page consultee le 19 avril 2025).



Fig. 60. SMITHFIELD, *Mrs. Abigail Marston and Arthur Morgan during the spring 1899, Clemens Point*, 2020, photographie In-Game capturée dans le jeu video *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Image disponible sur le compte Flickr de Smithfield, <https://www.flickr.com/photos/smithfield01/49937092593/> (page consultee le 19 avril 2025).



Fig. 61. CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, 2017, film machinima, 4 min 2 s. Capture d'écran. Visible sur le site internet de Lisa Carletta, <https://www.lisacarletta.com/paradise-found> (page consultée le 12 juin 2023).



Fig. 62. CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, 2017, film machinima, 4 min 2 s. Capture d'écran. Visible sur le site internet de Lisa Carletta, <https://www.lisacarletta.com/paradise-found> (page consultée le 12 juin 2023).



Fig. 63. PIXEL MUSEUM, Bruxelles, photographie du parcours d'exposition, octobre 2020.

Photographie publiée sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/Attraction_Review-g188644-d21349530-Reviews-Pixel_Museum-Brussels.html#/media/21349530/?albumid=-160&type=ALL_INCLUDING_RESTRICTED&category=-160 (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 64. PIXEL MUSEUM, Bruxelles, photographie du parcours d'exposition, octobre 2020.

Photographie publiée sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/Attraction_Review-g188644-d21349530-Reviews-Pixel_Museum-Brussels.html#/media/21349530/?albumid=-160&type=ALL_INCLUDING_RESTRICTED&category=-160 (page consultée le 16 avril 2025).



Fig. 65. QUAI10, Charleroi, espace jeux vidéo, août 2017. Photographie disponible sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/LocationPhotoDirectLink-g188646-d11924203-i274556338-Quai10-Charleroi_Hainaut_Province_Wallonia.html (page consultée le 26 avril 2025).



Fig. 66. QUAI10, Charleroi, activité au sein de l'espace jeux vidéo, s.d. Photographie disponible sur *Quai10.be*, <https://www.quai10.be/pedagogie/pedagogie-jeu-video> (page consultée le 26 avril 2025).

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Fig. 1. Les quatre cercles de l’artification. Schéma réalisé d’après les théories de N. Heinich et R. Shapiro (MICHEL, L., 2024).....	198
Fig. 2. Classification des arts du jeux vidéo, quadrant (MICHEL, L., 2024).....	198
Fig. 3. LARBITS SISTERS, <i>MyMiniMaxiLoveLife</i> , 2012, œuvre numérique interactive et application, capture d’écran. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/myminimaxilovelife/ (page consultée le 15 avril 2025).....	199
Fig. 4. LARBITS SISTERS, <i>MyMiniMaxiLoveLife</i> , 2012, œuvre numérique interactive et application, capture d’écran. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/myminimaxilovelife/ (page consultée le 15 avril 2025).....	199
Fig. 5. LARBITS SISTERS, <i>Tubeplot</i> , 2014, œuvre numérique interactive et application. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/tubeplot/ (page consultée le 15 avril 2025).....	200
Fig. 6. LARBITS SISTERS, <i>Tubeplot</i> , 2014, œuvre numérique interactive et application. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/tubeplot/ (page consultée le 15 avril 2025).....	200
Fig. 7. LARBITS SISTERS, <i>Algorithmic Tube Tales</i> , 2015, œuvre numérique interactive, application et installation. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/algorithmic-tube-tales/ (page consultée le 15 avril 2025).....	201
Fig. 8. LARBITS SISTERS, <i>Algorithmic Tube Tales</i> , 2015, œuvre numérique interactive, application et installation. Image disponible sur le site internet des LarbitsSisters, https://larbitlab.info/project/algorithmic-tube-tales/ (page consultée le 15 avril 2025).....	201

- Fig. 9.** LARBITS SISTERS, *Metropolitan Views - Flanograph*, 2013-2014, œuvre numérique interactive, application en réalité augmentée. Images disponibles sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/metropolitan-views-flanograph/> (page consultée le 15 avril 2025).....202
- Fig. 10.** LARBITS SISTERS, *Metropolitan Views - Flanograph*, 2013-2014, œuvre numérique interactive, application en réalité augmentée. Images disponibles sur le site internet des LarbitsSisters, <https://larbitlab.info/project/metropolitan-views-flanograph/> (page consultée le 15 avril 2025).....202
- Fig. 11.** LAURA COLMENARES GUERRA, *Lungs [The Breather]*, 2009, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lungs-breather> (page consultée le 15 avril 2025).....203
- Fig. 12.** LAURA COLMENARES GUERRA, *Lungs [The Breather]*, 2009, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lungs-breather> (page consultée le 15 avril 2025).....203
- Fig. 13.** LAURA COLMENARES GUERRA, *Lagunas*, 2017, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lagunas> (page consultée le 15 avril 2025).....204
- Fig. 14.** LAURA COLMENARES GUERRA, *Lagunas*, 2017, installation numérique interactive. Image disponible sur le site internet de Laura Colmenares Guerra, <https://ulara.org/selected-work/lagunas> (page consultée le 15 avril 2025).....204
- Fig. 15.** ENNIO DAL FARRA, *Reditum*, en développement (2017-aujourd'hui), Microsoft Windows, MacOS, Linux et navigateur. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet d'Ennio Dal Farra, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/reditum> (page consultée le 16 avril 2025).....205
- Fig. 16.** ENNIO DAL FARRA, *Reditum*, en développement (2017-aujourd'hui), Microsoft Windows, MacOS, Linux et navigateur. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet d'Ennio Dal Farra, <https://enniod.wixsite.com/enniodalfarra/reditum> (page consultée le 16 avril 2025).....205

- Fig. 17.** TALE OF TALES, 8, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de 8, <https://tale-of-tales.com/8/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....206
- Fig. 18.** TALE OF TALES, 8, 2002-2004 [projet inachevé], Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de 8, <https://tale-of-tales.com/8/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....206
- Fig. 19.** TALE OF TALES, *The Endless Forest*, 2005-présent, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Endless Forest*, <https://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....207
- Fig. 20.** TALE OF TALES, *The Endless Forest*, 2005-présent, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Endless Forest*, <https://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....207
- Fig. 21.** TALE OF TALES, *The Graveyard*, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *The Graveyard*, <https://taleoftales.itch.io/the-graveyard> (page consultée le 16 avril 2025).....208
- Fig. 22.** TALE OF TALES, *The Graveyard*, 2008, Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *The Graveyard*, <https://taleoftales.itch.io/the-graveyard> (page consultée le 16 avril 2025).....208
- Fig. 23.** TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Path*, <https://tale-of-tales.com/ThePath/gallery.html> (page consultée le 16 avril 2025).....209
- Fig. 24.** TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Path*, <https://tale-of-tales.com/ThePath/gallery.html> (page consultée le 16 avril 2025).....209
- Fig. 25.** TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Path*, <https://tale-of-tales.com/ThePath/gallery.html> (page consultée le 16 avril 2025).....210
- Fig. 26.** TALE OF TALES, *The Path*, 2009, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *The Path*, <https://tale-of-tales.com/ThePath/gallery.html> (page consultée le 16 avril 2025).....210

Fig. 27. TALE OF TALES, *Fatale*, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Fatale*, <https://taleoftales.itch.io/fatale> (page consultée le 16 avril 2025).....211

Fig. 28. TALE OF TALES, *Fatale*, 2009, Microsoft Windows, Mac, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Fatale*, <https://taleoftales.itch.io/fatale> (page consultée le 16 avril 2025).....211

Fig. 29. TALE OF TALES, *Vanitas*, 2010, Android, iOS. Captures d'écran. Images disponibles sur le Press Kit de *Vanitas*, <https://tale-of-tales.com/presskit/sheet.php?p=vanitas#screenshots> (page consultée le 16 avril 2025).....212

Fig. 30. TALE OF TALES, *Vanitas*, 2010, Android, iOS. Photographie du jeu *Vanitas* sur différents supports mobiles. Images disponibles sur le Press Kit de *Vanitas*, <https://tale-of-tales.com/presskit/sheet.php?p=vanitas#screenshots> (page consultée le 16 avril 2025).....212

Fig. 31. TALE OF TALES, *Bientôt l'été*, 2012, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de Tale of Tales, <https://tale-of-tales.com/bientotlete/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....213

Fig. 32. TALE OF TALES, *Bientôt l'été*, 2012, Microsoft Windows, Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de Tale of Tales, <https://tale-of-tales.com/bientotlete/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....213

Fig. 33. TALE OF TALES, *Luxuria Superbia*, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Luxuria Superbia*, <https://taleoftales.itch.io/luxuria-superbia> (page consultée le 16 avril 2025).....214

Fig. 34. TALE OF TALES, *Luxuria Superbia*, 2013, Iphone, Ipad, Android, Ouya, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Luxuria Superbia*, <https://taleoftales.itch.io/luxuria-superbia> (page consultée le 16 avril 2025).....214

- Fig. 35.** TALE OF TALES, *Sunset*, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Sunset*, <https://taleoftales.itch.io/sunset> (page consultée le 16 avril 2025).....215
- Fig. 36.** TALE OF TALES, *Sunset*, 2015, Microsoft Windows, Mac OS, Linux. Capture d'écran. Image disponible sur la page Itch.io de *Sunset*, <https://taleoftales.itch.io/sunset> (page consultée le 16 avril 2025).....215
- Fig. 37.** TALE OF TALES, *L.O.C.K. [Loci Omnes Caelesistis Kyries]*, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de la Triennale Game Collection, https://store.steampowered.com/app/538880/Triennale_Game_Collection/ (page consultée le 16 avril 2025).....216
- Fig. 38.** TALE OF TALES, *L.O.C.K. [Loci Omnes Caelesistis Kyries]*, 2016, Microsoft Windows, iOS, Android. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de la Triennale Game Collection, https://store.steampowered.com/app/538880/Triennale_Game_Collection/ (page consultée le 16 avril 2025).....216
- Fig. 39.** SONG OF SONGS, *Cathedral-in-the-Clouds (The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration)*, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *The Viriditas Chapel of Perpetual Adoration*, https://store.steampowered.com/app/2350480/The_Viriditas_Chapel_of_Perpetual_Adoration/ (page consultée le 16 avril 2025).....217
- Fig. 40.** SONG OF SONGS, *Cathedral-in-the-Clouds (Compassie)*, depuis 2016, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Compassie*, <https://cathedral-in-the-clouds.net/Compassie/index.html> (page consultée le 16 avril 2025).....217
- Fig. 41.** SONG OF SONGS, *Cricoterie*, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Cricoterie*, <https://song-of-songs.org/cricoterie/> (page consultée le 16 avril 2025).....218
- Fig. 42.** SONG OF SONGS, *Cricoterie*, 2018, réalité virtuelle, Windows et Mac OS. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet de *Cricoterie*, <https://song-of-songs.org/cricoterie/> (page consultée le 16 avril 2025).....218

Fig. 43. SONG OF SONGS, *Generato non Creato* #3, 2025, œuvre en NFT. Capture d'écran. Image disponible sur *FX(Hash).xyz* , <https://www.fxhash.xyz/project/generato-non-creato> (page consultée le 16 avril 2025).....219

Fig. 44. SONG OF SONGS, *Generato non Creato* #28, 2025, œuvre en NFT. Capture d'écran. Image disponible sur *FX(Hash).xyz* , <https://www.fxhash.xyz/project/generato-non-creato> (page consultée le 16 avril 2025).....219

Fig. 45. SAUVAND, Coline et TOULOUSE, Laurent, *Le carnet d'Istanbul*, 2014, œuvre graphique, plume et pinceaux sur papier. Pages tirées du livre. Image disponible sur le site internet de Coline Sauvand, <https://colinesauvand.wixsite.com/site/istanbul> (page consultée le 16 avril 2025).....220

Fig. 46. SAUVAND, Coline et TOULOUSE, Laurent, *Le carnet d'Istanbul*, 2014, œuvre graphique, plume et pinceaux sur papier. Page tirée du livre. Image disponible sur le site internet de Coline Sauvand, <https://colinesauvand.wixsite.com/site/istanbul> (page consultée le 16 avril 2025).....220

Fig. 47. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Affiche du jeu. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).....221

Fig. 48. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).....221

Fig. 49. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).....222

Fig. 50. RAM RAM GAMES, *30 Birds*, RAM RAM Games et Business Goose Studios (dév.), Arte France (éd.), 2024, Microsoft Windows, XBOX Series et Nintendo Switch. Capture d'écran. Image disponible dans le Press Kit de *30 Birds*, <https://arte-france.notion.site/Presskit-30-Birds-26d9af56cd434dc9b46ad2bf58dfb7ff> (page consultée le 16 avril 2025).....222

Fig. 51. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Affiche du jeu. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).....223

Fig. 52. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).....223

Fig. 53. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).....224

Fig. 54. HAPPY VOLCANO, *The Almost Gone*, studio Happy Volcano (dév.), Playdigious et XD Inc. (éd.), 2020, Microsoft Windows, Mac, Nintendo Switch, iOS et Android. Capture d'écran. Image disponible sur le site internet du jeu *The Almost Gone*, <https://www.thealmostgone.com/> (page consultée le 17 avril 2025).....224

Fig. 55. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Affiche du jeu. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).....225

Fig. 56. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*, https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).....225

Fig. 57. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's*

Hangover,

https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).....226

Fig. 58. DE CLERFAYT, Jean-Baptiste, *Lancelot's Hangover : The Quest for the Holy Booze*, 2020, Microsoft Windows. Capture d'écran. Image disponible sur la page Steam de *Lancelot's Hangover*,

https://store.steampowered.com/app/917380/Lancelots_Hangover_The_Quest_for_the_Holy_Booze/ (page consultée le 17 avril 2025).....226

Fig. 59. SMITHFIELD, *Her Name is S*, 2019, photographie In-Game capturée dans le jeu vidéo *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Image disponible sur le compte Flickr de Smithfield, <https://www.flickr.com/photos/smithfield01/46368567615/> (page consultée le 19 avril 2025).....227

Fig. 60. SMITHFIELD, *Mrs. Abigail Marston and Arthur Morgan during the spring 1899, Clemens Point*, 2020, photographie In-Game capturée dans le jeu vidéo *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Image disponible sur le compte Flickr de Smithfield, <https://www.flickr.com/photos/smithfield01/49937092593/> (page consultée le 19 avril 2025).....227

Fig. 61. CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, 2017, film machinima, 4 min 2 s. Capture d'écran. Visible sur le site internet de Lisa Carletta, <https://www.lisacarletta.com/paradise-found> (page consultée le 12 juin 2023).....228

Fig. 62. CARLETTA, Lisa, *Paradise Found*, 2017, film machinima, 4 min 2 s. Capture d'écran. Visible sur le site internet de Lisa Carletta, <https://www.lisacarletta.com/paradise-found> (page consultée le 12 juin 2023).....228

Fig. 63. PIXEL MUSEUM, Bruxelles, photographie du parcours d'exposition, octobre 2020. Photographie publiée sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/Attraction_Review-g188644-d21349530-Reviews-Pixel_Museum-Brussels.html#/media/21349530/?albumid=-

160&type=ALL_INCLUDING_RESTRICTED&category=-160 (page consultée le 16 avril 2025).....229

Fig. 64. PIXEL MUSEUM, Bruxelles, photographie du parcours d'exposition, octobre 2020. Photographie publiée sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/Attraction_Review-g188644-d21349530-Reviews-Pixel_Museum-Brussels.html#/media/21349530/?albumid=-160&type=ALL_INCLUDING_RESTRICTED&category=-160 (page consultée le 16 avril 2025).....229

Fig. 65. QUAI10, Charleroi, espace jeux vidéo, août 2017. Photographie disponible sur *TripAdvisor.fr*, https://www.tripadvisor.fr/LocationPhotoDirectLink-g188646-d11924203-i274556338-Quai10-Charleroi_Hainaut_Province_Wallonia.html (page consultée le 26 avril 2025).....230

Fig. 66. QUAI10, Charleroi, activité au sein de l'espace jeux vidéo, *s.d.* Photographie disponible sur *Quai10.be*, <https://www.quai10.be/pedagogie/pedagogie-jeu-video> (page consultée le 26 avril 2025).....230