

Symposium Annuel Histoire du Jeu 2017
Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques

Montréal, 28-30 juin

www.sahj.ca

Les problématiques associées à l'histoire et à l'évolution des genres traversent plusieurs disciplines et jalonnent le développement de plusieurs médias. Dans le champ de la littérature, par exemple, les travaux de plusieurs théoriciens dédient une place particulière aux questions reliées aux genres; notamment les travaux de Todorov (*Introduction à la littérature fantastique*, 1970), de Fowler (*Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, 1982) et de Genette (*Introduction à l'architexte*, 1979; *Théorie des genres*, 1986). Du côté du cinéma, l'étude des dimensions génériques fait également l'objet de plusieurs ouvrages théoriques. C'est le cas, entre autres, des contributions de Tudor (*Theories of film*, 1979), d'Altman (*Film/Genre*, 1999), de Neale (*Genre and Hollywood*, 2000) et de Moine (*Les genres du cinéma*, 2002). Comme pour ces disciplines, l'étude des genres s'impose aussi pour le jeu et le jeu vidéo. Force est d'admettre que les étiquettes génériques comme «jeux de plateforme», «jeux de tir à la première personne», «jeux d'aventure», «jeux d'action» ou encore «jeux de stratégie en temps réel» définissent en partie les horizons d'attentes et les dynamiques des échanges entre les joueurs, les développeurs et les journalistes. Pourtant, il existe encore peu de littérature savante intéressée aux genres (vidéo)ludiques, sans compter la carence alarmante d'études sur les genres dans le contexte des jeux de plateau (où l'on ne remarque que la revue *Analog Game Studies* de Trammell, Torner et Waldron, 2016). Seulement quelques auteurs ont dédié un ouvrage entier à la question (*Computer Games: Text, Narrative and Play* de Carr *et al.* en 2006; *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games* de Barton en 2008; *Horror Video Games* de Perron, 2009; *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games* de Voorhees, Call et Whitlock en 2012). Autrement, la documentation sur le sujet se disperse à travers des articles scientifiques («Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres» d'Apperley en 2006; «Video Game Genre, Evolution and Innovation» d'Arsenault en 2009; «Generic Structures, Generic Experiences: A Cognitive Experientialist Approach to Video Game Analysis» de Gregersen en 2014), des chapitres d'ouvrages collectifs (*The Medium of the Video Game* de Wolf en 2001) et des sections de thèses («Games without Frontiers Methods for Game Studies and Design» de Järvinen en 2008; «Story as a Function of Gameplay in First Person Shooters and an Analysis of FPS Diegetic Content 1998-2007» de Pinchbeck en 2009).

La dissémination des études génériques est symptomatique de la démultiplication et de l'imprécision de la notion de genre en elle-même (par exemple, la typologie de Mark J.P. Wolf compte à elle seule une quarantaine de genres). La prolifération des classifications soulève toujours plus de questionnements qu'elle n'apporte de réponses. Il n'en reste pas moins que le genre demeure un outil de communication et de classification fonctionnel dans plusieurs communautés. C'est ce qui mènera Arsenault, dans sa thèse de doctorat consacré au sujet intitulée «Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo», à définir le genre non pas comme un phénomène structurel, mais plutôt comme un phénomène discursif découlant de la «cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun» (2011, p. 334). C'est bien parce que les

caractéristiques d'un genre relèvent d'un consensus – et non pas d'une autorité spécifique ou d'un structuralisme rigide – qu'une myriade de formes génériques apparaît, disparaît et réapparaît sous des morphologies ou des appellations différentes (qu'on pense au *first-person shooter*, d'abord connu comme *maze game* ou *3D maze game* puis comme *Doom-like*, avant de se décliner en *first-person tactical shooter* ou autres dénominations plus précises; ou encore au cas du *jumping game* qui peut devenir un *action-adventure*, puis un *platformer* et enfin un *Metroidvania*). Or, si certains genres vidéoludiques jouissent d'un consensus fort, d'autres suscitent davantage de contestation et souffrent d'un manque de reconnaissance (c'est le cas des *walking simulators*, des *serious games*, des *art games*, des *hidden object games* ou encore des jeux érotiques). Cette dynamique transformative et discursive se trouve au cœur des processus d'innovation, de réitération et de ruptures qui animent et redéfinissent perpétuellement les contours des genres.

Afin d'éclaircir la multidimensionnalité des ramifications génériques, l'édition 2017 du symposium est dédiée à l'exploration historique et théorique des genres ludiques et vidéoludiques. Nous invitons les chercheuses et les chercheurs à soumettre une proposition qui fait écho aux questionnements énoncés dans l'un des trois axes proposés:

1^{er} axe : Forme et expérience des genres

Le premier axe du colloque adopte une perspective historique sur les transformations formelles et expérientielles des genres (vidéo)ludiques. Si un genre, suivant Thomas Schatz (*Hollywood Genres*, 1981), offre un éventail d'expression aux créateurs et un éventail d'expériences aux consommateurs, il convient d'étudier les mutations dans ces expériences et ces formes expressives au fil de l'histoire. L'objectif est d'interroger la généalogie des genres en termes de jouabilité, d'esthétique, de thématique, d'iconographie, d'hybridation, de remédiation, de plateformes, etc. Les questions relevant de cet axe peuvent prendre les formes suivantes :

- De quelle manière peut-on ou doit-on historiciser les spécificités formelles d'un genre (vidéo)ludique, sachant que celles-ci sont multiples, changeantes et souvent hybrides ?
- Quels rôles jouent les développements technologiques dans l'émergence, l'évolution ou le déclin des genres ?
- Comment l'histoire des genres (vidéo)ludiques est-elle traversée par la remédiation de motifs formels issus d'autres médias ou d'autres activités ludiques ?
- Comment les approches formalistes ou narratologiques peuvent-elles s'engager dans la micro-analyse de formes ludiques afin de renouveler le savoir historique sur les genres ?
- Quelle place accorder aux sous-genres « disparus » ou « marginaux » dans l'historiographie plus large des genres ?
- De quelle manière les récentes innovations ou réitérations génériques peuvent-elles dynamiser le regard historique sur le passé, le présent et le futur des genres ?
- Quelles sont les avenues possibles pour remettre en question les continuités et les ruptures génériques « dominantes » afin d'établir des trajectoires historiques alternatives ?

2^e axe : Discours et communautés autour des genres

Le deuxième axe du colloque se veut une exploration des logiques discursives qui animent l'histoire et l'historiographie des genres (vidéo)ludiques. Si l'on souscrit à la thèse d'un Andrew Tudor (1979) qui considère qu'un genre ne décrit jamais une réalité formelle d'objets, mais plutôt une idée construite collectivement et socialement, on peut se demander comment une même expérience ludique (ou une suite d'expériences à travers une période historique donnée) est décrite successivement par une communauté ou synchroniquement par plusieurs communautés au sein du paysage évolutif de l'industrie du jeu vidéo. Il s'agit de s'intéresser à la manière dont les discours dynamisent, négocient ou reflètent le consensus culturel commun autour des genres. Les questions relevant de cet axe peuvent prendre les formes suivantes :

- Suivant quelles logiques les différentes communautés (joueurs, journalistes/critiques, concepteurs, universitaires, artistes, publicitaires, etc.) produisent-elles des discours sur les genres (vidéo)ludiques et quels aspects du genre constituent l'objet de leur discours ?
- Quelles sont leurs conditions d'expression (outils, plateformes, publics cibles, intérêts, formats d'expression, stratégies communicatives, etc.) et comment celles-ci participent-elles à la construction discursive des genres ?
- Comment chaque communauté développe-t-elle une vision singulière du genre (son apparition, son évolution, son déclin, sa renaissance, etc.) et de quelle manière pouvons-nous tenir compte d'une pluralité des visions dans une perspective historique ?
- Quels sont les rapports de pouvoir, relations d'influence, échanges et transferts entre les diverses communautés qui parlent des genres et quelle place cette discussion occupe-t-elle ?
- Comment les jeux ou les jeux vidéo eux-mêmes peuvent-ils être utilisés comme moyen de produire un (méta)discours ou un commentaire sur les genres (vidéo)ludiques ?

3^e axe : Appropriation, circulations et détournement des genres

Le troisième axe du colloque compte examiner le rôle des pratiques culturelles dans le déploiement historique des genres (vidéo)ludiques. L'appropriation peut se faire en aval comme en amont; on peut penser aux conversions ou *remakes* clandestins de fans qui créent des niveaux de *Super Mario Bros.* à la difficulté extrême, et qui trouve maintenant un portail corporatif sanctionné pour poursuivre cette pratique dans *Mario Maker*, ou à l'émergence du MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) à partir d'une carte de *Warcraft III, Defense of the Ancients*. Or, diverses autres formes de circulation existent; on a souvent décrit la 4^e édition de *Donjons & Dragons* comme étant une transposition du MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) vers le jeu de rôle sur table et les critiques ont été nombreux à remarquer des séquences de *first-person shooter* au sein de films où il s'agissait d'une évidence (*Doom*, Andrzej Bartkowiak, 2005) ou d'un choix artistique plus singulier (*Elephant*, Gus Van Sant, 2003). L'étude du prolongement des genres à travers divers modes d'appropriation, de circulations et de détournement permettra d'évaluer les effets rétroactifs de la créativité culturelle sur les genres eux-mêmes. Les questions relevant de cet axe peuvent prendre les formes suivantes :

- Quels rôles jouent les stratégies d'appropriation des jeux dans la création, l'hybridation ou la disparition des genres ?
- Comment les genres (vidéo)ludiques se prolongent-ils à travers diverses pratiques ou productions culturelles qui sont périphériques aux jeux ou aux jeux vidéo (*fan art, cosplay, e-sport, modding, walkthroughs*, guides de stratégies, chaîne de webdiffusion, etc.) ?
- Qu'est-ce que les méthodes de détournement (tricherie, piratage, utilisation de programmes-tiers, chasse aux *glitches*, *speedrunning*, le *griefing/trolling*, etc.) ont à révéler sur l'histoire des genres, ses acteurs, ses objets, ses dynamiques, ses trajectoires alternatives, son écriture, etc. ?
- Comment certaines formes génériques cristallisées dans les jeux ou les jeux vidéo sont-elles remédiatisées ou réemployées par d'autres activités ludiques ?
- Comment relever les défis historiographiques que représentent les différents modes d'appropriation et de détournement pour l'histoire des genres (vidéo)ludiques ?

Conférenciers invités

- Andreas Gregersen, professeur agrégé au Department of Media, Cognition, and Communication de l'University of Copenhagen.
- Gerald Voorhees, professeur adjoint au Department of Drama and Speech Communications de l'University of Waterloo.
- Invité/e surprise.

Caractéristiques du symposium

- Événement ludique : *Laser Quest*.
- Publication d'articles choisis dans un journal universitaire.
- Tarifs hôteliers préférentiels pour les participants.
- Situé près du centre-ville et du Quartier des Spectacles.
- 38ème festival international de Jazz de Montréal.

Propositions

- 500 mots, plus bibliographie.
- SVP, faites parvenir votre proposition **anonymisée** à <GameHistoryMTL@gmail.com>.
- Date limite pour la réception des propositions : 1^{er} février 2017.
- Les propositions seront évaluées à l'aveugle par les organisateurs avec le soutien du comité scientifique (www.sahj.ca).

L'édition 2017 du symposium Histoire du Jeu est un projet réalisé en collaboration avec la Faculté des Arts et des Sciences de l'Université de Montréal, LUDOV (Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques, Université de Montréal), Homo Ludens (UQAM) et TAG (Technoculture, Arts and Games, Université Concordia).