
Politiques du jeu vidéo : le nouvel âge de l'éducation aux images

[Point de vue] Le jeu vidéo est-il condamné à devoir éternellement jouer le rôle du mauvais objet par excellence de l'éducation aux images ? Cela fait maintenant plus de 30 ans qu'il occupe en France une place culturelle (et économique) considérable. Il alimente depuis plus longtemps encore les loisirs de la jeunesse française. Les Game & Watch faisaient déjà sensation dans les cours de récréation dans les années 1980 (ou occupaient les enfants pendant les longs trajets en train ou en voiture), tandis que la Game Boy a marqué les années 1990. Nous sommes en 2020... Ne serait-il pas temps de clore définitivement le chapitre du discours sur les « nouveaux médias », « les nouvelles technologies », et « l'émergence du jeu vidéo » ? Tout cela n'a plus rien de nouveau et il n'est pas si extraordinaire de croiser des joueurs et joueuses de quarante ou cinquante ans. De plus, ces dernières années, le secteur de l'éducation aux images a largement entamé son aggiornamento en intégrant les cultures numériques à ses actions. Du point de vue de l'éducation aux images, faut-il envisager le jeu vidéo comme un ensemble, ou bien à l'instar du cinéma opérer des distinctions entre « jeu vidéo commercial », « jeu vidéo d'auteur », entre « industrie » et « indépendants » ? Entre « divertissement » et « art » ? À partir du constat de l'évolution de l'image sociale du jeu vidéo, le présent article questionne l'enjeu de la « transition numérique » au regard des salles de cinéma et de l'éducation aux images, et défend une approche socio-culturelle du jeu à même de concilier pratiques des publics, enjeux sociétaux, transmission, formation et éducation de la jeunesse.

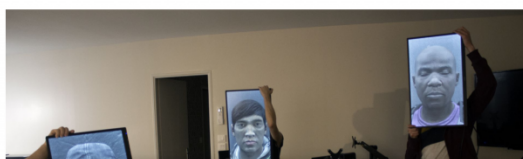
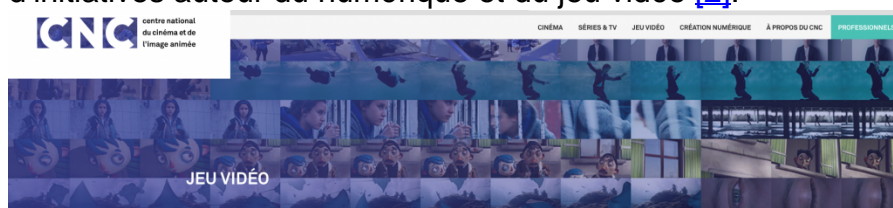
Par Mehdi Derfoufi



Objet des paniques morales des années 1990 / 2000 (discours sur l'addiction [\[1\]](#), la violence, la déconnexion du réel,...) ou assimilé à l'impérialisme culturel et économique étasunien, le médium vidéoludique pourrait sembler, de prime abord, entrer en contradiction directe avec les principes d'une éducation aux images historiquement et initialement centrée sur le cinéma,

comme art et moteur d'un éveil des consciences et de l'esprit critique. Par ailleurs associé, à ses débuts, à l'essor de l'informatique, le jeu vidéo est souvent présenté par ses détracteurs comme un objet standardisé dépourvu des qualités singulières de l'œuvre d'art. Fort heureusement, cette vision caricaturale s'est progressivement nuancée au cours des années 2010. L'opposition schématique entre « art » et « industrie » a montré ses limites : Stephen King est désormais considéré comme un grand écrivain, on a compris que les films dits d'auteur répondaient aussi à des formes de standardisation, les séries télévisées sont désormais prises au sérieux – en dépit de leurs narrations et de leurs formats très codifiés, elles apparaissent comme le refuge de la créativité audiovisuelle.

Symboliquement, l'engagement du CNC (création du [Fonds d'aide au jeu vidéo](#) en 2008) a permis de consolider une vision du jeu vidéo comme art et industrie, sur le modèle du cinéma. L'évolution des pratiques des publics mais aussi le renouvellement générationnel au sein même des acteurs de l'éducation aux images a par ailleurs entraîné la multiplication d'initiatives autour du numérique et du jeu vidéo [2].



Rien d'étonnant à cela : la centralité du cinéma dans l'éducation aux images est le produit d'un contexte socio-historique donné. Serait-elle née en 2020, l'éducation aux images aurait probablement d'emblée intégré les médias, la bande dessinée, en même temps que le cinéma, la télévision et... les jeux vidéo. Ainsi, les nouvelles pratiques générationnelles dans les années 1990-2000 sont venues bousculer un modèle hérité à la fois des luttes sociales des années 1970-1980 (elles-mêmes portées par les mouvements plus anciens d'éducation populaire) et des politiques publiques pilotées par Jack Lang, Ministre de la Culture, dans les années 1980-1990.

Transition numérique et bouleversement des hiérarchies culturelles

Actuellement, l'intégration du milieu associatif aux politiques publiques étant largement accomplie, une forme de consensus s'est installée. L'éducation aux images s'organise autour d'objectifs généraux portés notamment par les dispositifs scolaires et hors-temps scolaire : acquérir une culture commune fondée sur un corpus d'œuvres et d'auteurs ; développer une pratique artistique ; sensibiliser aux métiers du cinéma. Mais aussi autour d'objectifs plus précis, investis par les éducateurs et éducatrices : développer la conscience critique individuelle ; contribuer à la cohésion sociale. Or, tout en étant lui-même le produit d'innovations technologiques renouvelées, c'est le cinéma, requalifié en 7^e Art, qui a constitué jusqu'à la fin des années 2000 l'objet quasi-exclusif, en tout cas central et idéal de l'éducation aux images. En modifiant l'accès aux œuvres, leurs modalités de diffusion et de production, mais aussi en redonnant aux publics la part d'expertise et de pouvoir prescripteur qui leur était

déniée, la transition numérique a bousculé les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel à tous les niveaux.

Ainsi, tandis que la Société des Réalisateurs de Films (SRF) emprunte à Buñuel pour célébrer la salle de cinéma, affirmant que « la salle de cinéma est le seul lieu de diffusion d'un film qui nous invite à sortir de chez nous, croiser des inconnus, à prendre des nouvelles du dehors » [3], dans le même temps le mode de visionnement du film, de la série et des images en général ne passe plus prioritairement par des lieux de diffusion culturelle. Pour la tranche des 12-39 ans, l'usage du visionnement sur smartphone est majoritaire. Au-delà, on bascule sur l'ordinateur/la télévision. Par ailleurs, le marché du DVD est jugé quasiment mort alors que les médiathèques par exemple ont acquis des fonds conséquents.

Il en va de même pour la VOD, supplantée par la S-VOD. Si les plateformes du cinéma d'art et d'essai existent, elles demeurent confidentielles et peinent parfois à suivre le rythme. LaCinetek (8000 abonnés), Mubi et Tënk fonctionnent avec une formule d'abonnement mensuel, mais visent un public ultra-cinéphile. UniversCiné, lancée en 2007, dispose de loin du catalogue le plus conséquent (plus de 7000 titres, sept fois plus que LaCinetek) devrait enfin changer de modèle. Une question demeure : à quelles pratiques/attentes des publics correspondent ces plateformes ? Vont-elles se substituer aux défunts vidéo-clubs auprès d'une frange du public cinéphile ? La question mérite d'être posée dans la mesure où l'exclusivité faite au film semble contredire les habitudes contemporaines. Y compris parmi des cinéphiles qui passent plus de temps à regarder des séries et qui fréquentent volontiers les multiplexes où l'on peut voir des films en V.O. ...

En témoigne la recherche de formules hybrides, aussi sympathiques que vouées à toucher un public de *happy few* : en juin 2019 au Festival de La Rochelle, le quotidien *Le Monde* (dont on se souvient qu'il avait opportunément proposé avec son édition du soir, dans les années 2000, une série de films du patrimoine en DVD issus du « catalogue » de Films sans Frontières) s'est associé à LaCinetek pour lancer un projet de « Ciné-Club ». La réalisatrice Pascale Ferran (une des initiatrices de la plateforme) explique ainsi : « Biberonnés il y a bien longtemps par la passion et les choix cinématographiques de Claude Jean-Philippe et de Patrick Brion à la télévision, nous voulions inventer un endroit qui permette de poursuivre ce travail de transmission. Très vite, l'idée de créer un Ciné-club numérique a surgi. » [4] On le voit : pour les quarantennaires et cinquantennaires, le goût des images ne s'est pas forgé forcément dans les salles mais via la télévision et les vidéo-clubs. Pour la génération d'aujourd'hui, c'est le smartphone et l'ordinateur. Avec, inévitablement, un impact sur le type de production : le format du film de deux heures trouve difficilement sa place en dehors de la salle [5].

Jeu vidéo et action culturelle

Le 18 avril 2019, la Chaire Innovation et Régulation des Services Numériques de Télécom ParisTech a organisé une journée d'étude consacrée à la transition numérique au cours de laquelle différents chercheurs et professionnels ont émis un constat sévère : le modèle français de l'exception culturelle et du financement du cinéma a atteint ses limites, la chronologie des médias à peine révisée est déjà obsolète et est appelée à disparaître [6].



Dans le même temps, les séries télé se sont imposées comme un espace de créativité particulièrement dynamique, la sériephilie prenant même le dessus sur la cinéphilie « traditionnelle ». La culture geek au sens large est sortie du ghetto et s'est imposée comme étalon culturel (en témoignent les succès et les analyses savantes de *Game of Thrones* ou *The Hunger Games*) [7]. La VR (réalité virtuelle), le « divertissement immersif », le jeu vidéo en streaming (Google Stadia) et le e-sport ont pris leur essor, promesse de nouveaux bouleversements des pratiques à venir.

Contrairement aux médiathèques par exemple, les salles de cinéma publiques et associatives ont tardivement pris la mesure des cultures numériques. Elles jouent pourtant un rôle non négligeable dans le maillage socio-culturel du territoire et sont des relais pour l'action culturelle. Freinés par le manque de moyens et de personnels (et parfois la peur du changement), des configurations de salle obsolètes et/ou rigides, une réglementation qui ne permet pas beaucoup de souplesse dans l'expérimentation de la diffusion des images hors-film, les lieux historiques de diffusion culturelle sur lesquels s'est longtemps appuyée l'éducation aux images ont ainsi vu le jeu vidéo investir d'autres espaces. Les musées, les écoles d'art, les médiathèques, les MJC, l'université même, prennent désormais au sérieux la création vidéoludique.



Les Rendez-vous de l'Histoire à Blois intègrent le jeu vidéo à la programmation depuis plusieurs années. La Bibliothèque Nationale de France organise régulièrement des rencontres sur le sujet, dans le prolongement de sa mission de préservation du patrimoine vidéoludique. En mars 2019 à Lyon, se tenait un colloque intitulé « Le jeu vidéo, au carrefour de l'histoire,

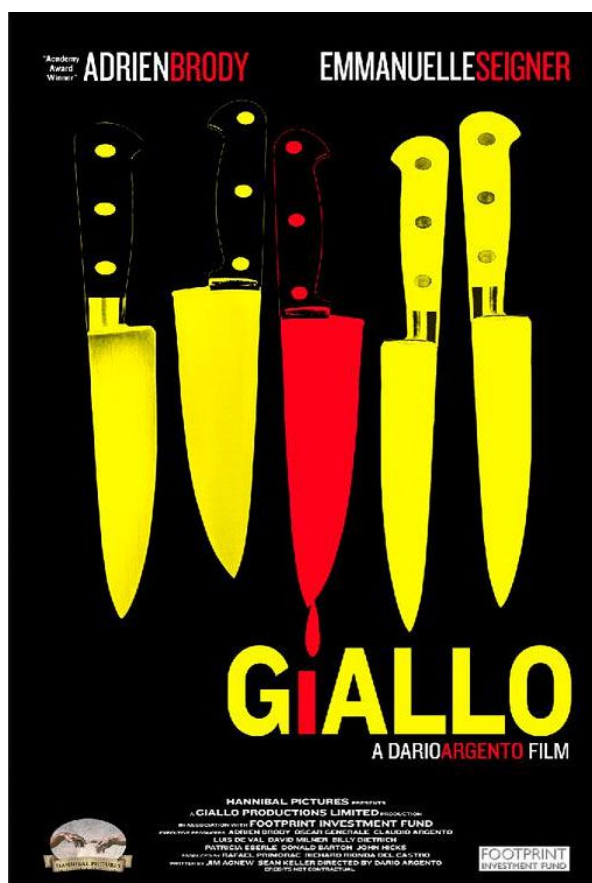
des arts et des médias ». Des manifestations populaires comme Virtual Calais (Hauts-de-France) ou le Stunfest (Rennes), en passant par les initiatives autour du e-sport et le travail éducatif impliquant les outils de la réalité virtuelle, les cultures numériques et le jeu vidéo investissent tous les champs : celui du loisir, de l'enseignement scolaire, de la programmation culturelle et artistique, de l'action sociale et jusque dans les hôpitaux où le jeu vidéo est utilisé par certains praticiens à des fins thérapeutiques. Des enseignants et enseignantes utilisent le jeu vidéo dans leurs cours, en se basant non pas sur les propositions de jeux sérieux (*serious games*) promues par l'Éducation nationale, mais sur une lecture critique des jeux vidéo auxquels jouent vraiment les jeunes.

Pour ne parler que des pays francophones, la Suisse voit se multiplier les manifestations et actions culturelles et éducatives autour du jeu vidéo [8], tandis qu'en Belgique francophone où l'ancrage de l'éducation permanente (équivalent de l'éducation populaire française) est important, le jeu vidéo est intégré aux réflexions éducatives comme en témoigne l'action de For'J, Fédération de Maisons de Jeunes et Organisations de Jeunesse [9]. Au Canada, l'implantation de l'un des principaux studios de la multinationale française Ubisoft à Montréal a engendré tout un écosystème. De plus, le département d'études cinématographiques de l'Université de Montréal a été précurseur en ouvrant des spécialisations en *game studies* et en études de la Télévision.

En France, nous n'en sommes pas encore à voir une salle de cinéma programmer du jeu vidéo comme on programme du cinéma. L'expérience du Quai 10 à Charleroi est exemplaire des obstacles et des limites de ce qu'il est possible ou pas de réaliser dans un lieu qui n'est pas conçu dès le départ (y compris sur le plan architectural) comme un espace hybride. Trop souvent en effet, le jeu vidéo et les cultures numériques demeurent un prétexte, un moyen d'accrocher ponctuellement un public qui ne vient plus, un « à-côté » du cinéma dont on veut à tout prix préserver la centralité au nom de la capacité supposée des films d'auteur à éveiller l'esprit critique. Dans les Hauts-de-France, à l'initiative de la DRAC et du réseau de salles De la Suite dans les Images, [un projet au long cours lancé en 2019](#) vise à former les responsables, animateurs et animatrices de salles à l'action vidéoludique, mais aussi à accompagner les salles de cinéma dans la mise en place d'actions de programmation sur la durée [10], souvent sur des territoires jugés « difficiles ».

Le jeu vidéo, objet social

J'ai déjà par le passé longuement argumenté en faveur d'une éducation à l'image élargie à d'autres objets que le cinéma, qui soit autonome tout autant que partenaire des politiques publiques, et qui s'inscrive dans une perspective critique capable de répondre aux attentes sociales concernant le sexisme, le racisme, mais aussi le classisme [11]. Lorsqu'elle distingue le cinéma des autres images, l'éducation à l'image reconduit une vision de l'autonomie de l'œuvre d'art qui a pourtant été largement remise en cause par les travaux sur la culture de ces dernières décennies [12]. Le bouleversement des hiérarchies culturelles que nous vivons depuis les années 1990 n'est pas uniquement le produit de la transition numérique, mais celle-ci a indéniablement accéléré les choses.



Ainsi, l'apparition des réseaux sociaux a permis l'affirmation médiatique de communautés de fans particulièrement actives, qui ont fait exploser les frontières de la cinéphilie que nous connaissons, avec son panthéon d'œuvres et d'auteurs. Des cinéastes comme John Carpenter, ou Dario Argento, longtemps moqués pour leur ancrage dans la série B, sont désormais présentés à la Cinémathèque française. Plus personne ne conteste la dimension artistique de la bande dessinée. À sa sortie, le jeu vidéo *Red Dead Redemption 2* a fait la Une du quotidien *Libération*. Ce brouillage des hiérarchies s'accompagne d'une réappropriation par les publics des discours sur les productions culturelles, au détriment des prescripteurs traditionnels (programmateurs culturels, critiques, enseignants,...). Ces derniers doivent dès lors repenser leur rôle de façon moins vertical. Il ne s'agit plus seulement de transmettre un corpus d'œuvres relevant de la « bonne » culture, mais plutôt de donner les outils qui permettent de comprendre comment les productions culturelles font sens dans notre société.

Ce n'est donc pas un hasard si les communautés vidéoludiques sont parties prenantes des controverses socio-médiatiques qui intéressent la société française dans son ensemble. Qu'il s'agisse des conditions de travail dans l'industrie du jeu [\[13\]](#) ou du sexisme, les joueurs et joueuses débattent des mêmes sujets que tout un chacun. On peut voir dans les nombreux articles et débats sur les réseaux sociaux le signe que l'esprit critique ne se porte pas plus mal chez les ludophiles qu'ailleurs... Avant #MeToo, avant la polémique dans le secteur du cinéma et la prise de parole de Adèle Haenel, des joueuses féministes se sont mobilisées pour dénoncer le sexisme dans la culture geek [\[14\]](#). Enfin, en janvier 2020, un documentaire consacré à la « masculinité hégémonique » dans le jeu vidéo a été diffusé sur YouTube et a rencontré un accueil enthousiaste [\[15\]](#), preuve que non seulement le jeu vidéo ne rend pas idiot, mais que les publics du jeu vidéo se sentent concernés par les débats sociaux les plus prégnants. En janvier 2020, le collectif Le Stream Reconductible avait recueilli via Twitch plus de 130 000 euros pour soutenir les grèves en cours.



Sur un plan plus artistique, le jeu vidéo possède aussi son histoire, ses auteurs et autrices, ses classiques et ses objets cultes. Une partie de la légitimation culturelle du jeu vidéo s'est construite à travers des figures comparables à celle des Auteurs de la cinéphilie forgée par les *Cahiers du Cinéma*. Ainsi du japonais Hideo Kojima dont le dernier jeu, *Death Stranding* (2019), était attendu par les fans comme on attendait le nouveau Lynch ou Almodovar dans les années 1990. Le magazine en ligne *Gamekult* commente ainsi : « Si le jeu vidéo est un art, alors *Death Stranding* en est incontestablement l'un de ses chefs d'œuvre », ajoutant : « dans *Death Stranding*, la frontière entre jeu vidéo et film s'estompe totalement pour nous offrir un titre aussi envoûtant que passionnant. » [16] En France, Benoît Sokal (venu de la bande dessinée) s'est imposé un temps avec sa série *Syberia*, tandis qu'aujourd'hui c'est plutôt les grosses productions de David Cage (*Detroit : Become Human*) ou la franchise *Assassin's Creed* (Ubisoft) qui occupent le devant de la scène.



Comme pour le cinéma, le jeu vidéo possède ses blockbusters, ses chefs-d'oeuvre et ses œuvres indépendantes, ses codes et ses genres. Le survival horror, un des genres vidéoludiques les plus populaires et qui a donné des jeux remarquables (*Silent Hill*, *The Evil Within*, *Alan Wake*,...), doit beaucoup au cinéma. En effet, les frontières ne sont pas toujours nettes : un jeu comme *Dead Space* revisite brillamment l'horreur SF en proposant une expérience digne du premier *Alien*. Les qualités narratives et artistiques de *The Last of Us* (2013) ou de *Life is Strange* (2015) ont été unanimement saluées. Des jeux inventifs aux francs partis pris, comme *Journey* ou *Limbo*, ont su toucher un large public en proposant des choix esthétiques affirmés.

Enfin, la création indépendante, extrêmement diverse et dynamique, s'est structurée dans la deuxième moitié des années 2010 pour occuper aujourd'hui une position non négligeable. La plateforme itch.io consacrée aux jeux vidéo indépendants donne une idée de la profusion des œuvres de tous genres et de tous formats qu'une action culturelle bien informée pourrait exploiter intelligemment. Le livre de Bounthavy Suvilay, *Indie Games: Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants* (2018) permet aussi de se faire une bonne idée de l'ampleur et de la qualité de la création indépendante.



Le mouvement du *Queer gaming* a contribué à imposer dans l'espace vidéoludique les enjeux LGBTQI+, parfois avec une pertinence et une conscience qui en remontent au milieu plus conservateur du cinéma et de l'audiovisuel en général. De plus, cela donne de la visibilité à une jeunesse pour qui le jeu vidéo est aussi une question d'engagement social et politique. S'il existe pléthore de jeux indépendants sur le sujet (un des plus connus étant *Dys4ia* de Anna Anthropy), des titres plus grand public comme *Gone Home* ou *Dragon Age : Inquisition* proposent aussi des critiques des représentations dominantes, comme Almodovar ou John Waters le firent au cinéma dans les années 1980 [\[17\]](#).

Qui a peur des jeux vidéo ?



En reprenant ici le titre du livre précurseur d'Alain et Frédéric Le Diberder paru en 1993 (et réédité en 1998 sous le titre *L'univers des jeux vidéo*, signe que déjà une évolution était en cours), je voudrais souligner que si les paniques morales sont peut-être passées, leur empreinte demeure trop souvent prégnante dans les milieux éducatifs. Il faut encore parfois lutter contre certains préjugés et pensées pratiques, dans lesquelles la jeunesse est assujettie à un discours de protection "paternaliste". Pourtant, la France est historiquement un des premiers pays du jeu vidéo, avec par exemple une société comme Infogrames [\[18\]](#) qui éditera le fameux jeu d'horreur *Alone in the Dark* (1992), lui-même précurseur du genre survival horror. Reprendre ce titre, c'est aussi une manière de souligner que nous n'en sommes plus là et que l'ouverture de l'éducation à (la bonne) image vers une éducation (sociale, politique, culturelle) par les images est déjà mise en œuvre par de nombreux acteurs sur le terrain.

Si les notions d'œuvre et d'auteur s'en trouvent bousculées, les cultures numériques et vidéoludiques permettent en quelque sorte de réinvestir et de renouveler pour le 21^e siècle les

principes émancipateurs de l'éducation populaire, de co-construction de l'esprit critique par les publics et les créateurs et créatrices, où les œuvres ne sont pas que des reliques embaumées destinées à être adorées éternellement, mais des objets de notre temps, que l'on s'approprie, que l'on discute, qui nous font vivre une expérience (émotionnelle, esthétique) dont l'intérêt premier est de pouvoir être partagée avec d'autres.

Ancien programmateur de salles d'Art et d'Essai et directeur d'un réseau national d'éducation à l'image, Mehdi Derfoufi est actuellement enseignant-chercheur en cinéma et études vidéoludiques et formateur en éducation à l'image. Il est l'auteur de nombreux articles et du livre Devine qui vient jouer ce soir ? Racisme et jeu vidéo, à paraître au printemps 2020 aux Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.

[1] Ces discours, initialement conçus dans une logique préventive, continuent malheureusement de diffuser une vision des jeux vidéos uniquement sous l'angle d'une potentielle dérive de ses usages, comme la campagne de prévention lancée par la Mission Interministérielle de Lutte contre les drogues et les conduites addictives en partenariat avec l'éditeur catholique Bayard jeunesse. [« Jeux vidéo, alcool, tabac : je dis NON aux addictions »](#)

[2] Dès mars 2008, j'organisais au Centre Wallonie-Bruxelles un colloque professionnel de deux jours, intitulé « À quoi sert le cinéma ? », au cours duquel plus de 200 professionnels et institutions de toute la France avaient pu débattre de l'évolution des salles et de nos métiers à l'aune du numérique, des pratiques des publics et du jeu vidéo en tant que forme culturelle majeure.

[3] « Cette salle obscure, objet du désir », communiqué de presse de la SRF du 12 mai 2019.

[4] https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/06/24/le-monde-et-lacinetek-s-associent-pour-creer-un-cine-club-classique-et-numerique_5480854_3246.html

[5] L'exemple récent de *The Irishman* (Martin Scorsese, 2019), diffusé en exclusivité sur Netflix et présenté seulement pour des séances « premium » en salle de cinéma est intéressant. Netflix ne fournit pas des données d'audience transparentes et communique des chiffres difficilement vérifiables. Cependant, la plateforme a annoncé que le film de Scorsese avait été vu par 26,4 millions de foyers abonnés dès sa première semaine de diffusion. Dans le même temps, une étude du cabinet Nielsen annonçait que seuls 18 % des abonnés avaient en réalité visionné le film jusqu'au bout ! Source :

<https://www.programme-tv.net/news/evenement/netflix-series-films-et-documentaires-sur-netflix/245506-the-irishman-netflix-devoile-laudience-du-film-de-martin-scorsese-et-elle-est-impressionnante/>

[6] Depuis plusieurs années, on parle du déclin du modèle de financement adossé à Canal +, de la fusion TF1-M6, ou de l'échec annoncé de la plateforme Salto censée concurrencer les géants de la SVOD

[7] Matthieu Potte-Bonneville (dir.), *Game of Thrones : série noire*, Les Prairies Ordinaires, 2016. Catherine Driscoll et Alexandre Heatwole, *The Hunger Games : Spectacle, Risk, and the Girl Action Hero*, Routledge, 2018

[8] Par exemple de mars à juillet 2019, l'exposition jouable des Bibliothèques municipales de la ville de Genève, sHeroes – les imaginaires de genre dans les jeux vidéo. Ou encore les activités du GameLab de l'Université de Lausanne, la programmation de la Maison d'Ailleurs et le festival Numerik Games à Yverdon-les-Bains (<https://www.numerik-games.ch>)

[9] Lire en particulier le manuel Jeux vidéo et éducation, disponible en ligne : <https://www.quai10.be/wp-content/uploads/2018/10/Jeu-video-et-education.pdf> Je renvoie également au site du Laboratoire Jeux et Mondes virtuels : <https://labjmv.hypotheses.org/membres-du-lab-jm>

[10] Opération pilotée par David Broutin à l'initiative de Cyril Cornet, conseiller DRAC

[11] Lire Mehdi Derfoufi, « Les dispositifs d'éducation à l'image en France?: comment résister à l'institutionnalisation pour repenser la démocratie culturelle », *Décadrages*, n°31, dossier « Éducation au cinéma », automne 2015.

[12] Eric Maigret et Eric Macé (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, INA, 2005.

[13] <https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/01/14/conflits-larves-chez-ankama-la-pepette-ch-timi-du-jeu->

[video_6025755_4408996.html](#)

[14] <https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

[15] **Plus de 80 000 vues à l'heure où j'écris ces lignes.**

[16] <https://www.gamekult.com/publicite/death-stranding-les-recettes-du-chef-d-oeuvre-de-kojima-3050823137.html>

[17] Je détaille plus longuement ces enjeux dans un article récent : « Sexe, race et gaming », *La Revue du Crieur*, n°14, octobre 2019. <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2019-3-page-74.htm>

[18] Fondée en 1983, la société porte aujourd'hui le nom « mythique » d'Atari après l'absorption de la société étasunienne.