Document généré le 17 juil. 2025 15:19

Loading
The Journal of the Canadian Game Studies Association

La culture vidéoludique au Québec
Le besoin d'une histoire du jeu, de ses pratiques et de ses discours
Video game culture in Quebec
The Need for a History of Discourses and Practices around Video Games

Francis Lavigne

Volume 14, numéro 23, 2021

Le jeu vidéo au Québec
The Video Game in Quebec

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1078732ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1078732ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Canadian Game Studies Association

ISSN

1923-2691 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Lavigne, F. (2021). La culture vidéoludique au Québec : le besoin d'une histoire du jeu, de ses pratiques et de ses discours. *Loading*, *14*(23), 133–158. https://doi.org/10.7202/1078732ar

Résumé de l'article

Comment parle-t-on des jeux vidéo au fil du temps dans la Belle Province? Peut-on parler d'une culture vidéoludique spécifiquement québécoise? Voilà les deux questions auxquelles nous tentons de répondre dans cet article. Prenant notre départ dans le catalogue général de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), nous recensons les documents sur le jeu vidéo, nous attachant aux publications ou discours produits par des Québécois à l'intention d'un public québécois entre 1978 et 2018. Au fil de l'argumentation, nous signalons certaines limites du catalogue de BAnQ, discutons de l'accessibilité à la culture du jeu vidéo au Québec et des problèmes que pose sa préservation, et analysons quelques-uns des documents trouvés par le moteur de recherche de BAnQ.

Copyright (c) Francis Lavigne, 2021

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association
Vol 14(23): 133-158
http://loading.gamestudies.ca

La culture vidéoludique au Québec : le besoin d'une histoire du jeu, de ses pratiques et de ses discours

Video game culture in Quebec : The Need for a History of Discourses and Practices around Video Games

Francis Lavigne
Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques
Université de Montréal
francis.lavigne@umontreal.ca

Résumé

Comment parle-t-on des jeux vidéo au fil du temps dans la Belle Province? Peut-on parler d'une culture vidéoludique spécifiquement québécoise? Voilà les deux questions auxquelles nous tentons de répondre dans cet article. Prenant notre départ dans le catalogue général de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), nous recensons les documents sur le jeu vidéo, nous attachant aux publications ou discours produits par des Québécois à l'intention d'un public québécois entre 1978 et 2018. Au fil de l'argumentation, nous signalons certaines limites du catalogue de BAnQ, discutons de l'accessibilité à la culture du jeu vidéo au Québec et des problèmes que pose sa préservation, et analysons quelques-uns des documents trouvés par le moteur de recherche de BAnQ.

Mots-clés

Jeu vidéo, histoire, culture, Québec, analyse de discours, magazines, industrie.

Abstract

How are video games discussed through time in the Belle Province? Do Quebecers share a common and specific video game culture? We try to answer those two questions in this paper through an analysis of Bibliothèque and Archives nationales du Québec (BAnQ) catalogue. We compiled and analyzed a variety of discourses created and presented by (and for) Quebecers between 1978 and 2018. As we talk about different trends animating discourses on video games, we also discuss the limitations of BAnQ's catalogue and the state of video game preservation in Quebec. We focus on a few key items pinpointed during our research at the Collection nationale.

Keywords

Video game, history, culture, Quebec, discourse analysis, magazines, industry.

Introduction

Écrits sur la culture du jeu vidéo au Québec

Dans une entrée du *Oxford Handbook of Canadian Cinema*, Bruno Lessard se penche sur la création de jeux vidéo et les *game studies* à l'échelle canadienne. À la suite d'une analyse des thèmes narratifs de certaines productions de la franchise *Assassin's Creed* (série principalement développée dans les studios canadiens de l'entreprise française Ubisoft), il écrit : « Of course, studies of digital games could still be undertaken in a national context, but the industry's transnational production model somewhat precludes asking questions relating to, say, the symbolic aspects of the nation or Canadian identity » (2019, p. 435). La même question se pose lorsque l'on tente d'étudier des œuvres vidéoludiques produites au Québec : comment déceler la culture québécoise dans des contenus pensés pour un marché mondial? Dans son mémoire intitulé « Le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo », la Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec[1] défend l'idée que les valeurs québécoises se décèlent dans des jeux qui visent un public transnational.

> Si Montréal jouit aujourd'hui d'une réputation enviable comme pôle mondial de création de jeux vidéo, ce n'est pas simplement en raison de l'abondance d'emplois et de l'effervescence économique, mais aussi par les représentations de personnages et la sensibilité à divers enjeux culturels qui se manifestent dans les jeux produits ici. Les impacts culturels du jeu vidéo pour le Québec doivent ainsi être pensés comme ceux du Cirque du Soleil ou de l'Office national du film. Quand les jeux de l'iconique série *Assassin's Creed*, largement reconnue comme une création montréalaise, commencent avec le message « Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities », c'est une image de multiculturalisme, de tolérance et d'ouverture qui se déploie pour un public international. Et ce n'est pas un hasard si toutes les filiales de propriétés étrangères apposent le nom de la métropole, maintenant gage de prestige et de raffinement, à leurs studios (Ubisoft Montréal, WB Games Montréal, BioWare Montréal, Eidos Montréal, etc.)
>
> Arsenault, Dagenais, Malouin et Noury, p. 6 (2016)

Les auteurs citent quelques œuvres précises pour appuyer sur l'importance des œuvres vidéoludiques comme produits culturels. Ce positionnement est à l'avantage des membres de la Guilde, une coopérative regroupant les studios québécois indépendants : le document a été présenté dans le contexte d'une consultation publique menée par le ministère de la Culture et des Communications du Québec pour établir les grandes lignes de sa politique culturelle (intitulée Partout, la culture) pour la période 2018-2023. La Guilde et ses membres ont financièrement intérêt à faire reconnaître l'apport culturel de la production de jeux vidéo au sein de la société québécoise : divers programmes de prêts et de subventions encouragent la mise sur pied de nouveaux studios, l'embauche d'une main-d'œuvre spécialisée, les projets de création de jeux. Il nous semble toutefois difficile d'analyser un vaste corpus de jeux vidéo développés dans la province sous l'angle des valeurs québécoises puisque le nombre d'œuvres traitant spécifiquement du Québec est limité. En fait, deux jeux seulement nous viennent à l'esprit. Il y a *Sang-Froid – Un conte de loups-garous* (Artifice Studio, 2013), jeu de stratégie mêlant les mécaniques des genres *tower*

defense et *hack-and-slash*. L'action se déroule dans le village fictif de Val-aux-loups (situé dans le coin du Saguenay-Lac-Saint-Jean) durant la deuxième moitié du XIXe siècle. Les personnages (des bûcherons, des religieux, des membres de la nation Mashteuiatsh), les lieux (la forêt au cœur de l'hiver, l'église, le marché général, la scierie, etc.) et l'intrigue reflètent des préoccupations, anciennes ou contemporaines (la place de la religion, l'importance des contes oraux, les relations avec les peuples autochtones), de la société québécoise. L'auteur Bryan Perro, spécialiste des loups-garous, a activement participé à la création de ce monde fictionnel et prête sa voix aux capsules d'information. La bande sonore reprend des succès de groupes de musique traditionnelle tels que la Volée d'Castors, les Charbonniers de l'enfer et La Nef. De son côté, *Kona* (Parabole, 2016), qui reprend les éléments du jeu d'aventure et du jeu de simulation de marche, met l'accent sur la culture québécoise en alliant événements historiques et phénomènes surnaturels. En effet, l'histoire (narrée en grande partie par l'acteur Guy Nadon) se déroule dans le nord du Québec, dans un village profitant de l'exploitation de la coupe forestière en octobre 1970. Que ce soit à pied, en auto ou sur un *Ski-Doo* de Bombardier, la joueuse est chargée d'investiguer sur des disparitions soudaines en explorant la forêt et les maisons abandonnées. Au fil des indices accumulés et des cinématiques, on découvre les relations tendues entre le principal employeur du village (un anglophone), les habitants travailleurs, et les membres de la communauté autochtone établie près du village. Il y a de nombreuses références à la culture populaire de l'époque (des cartes de hockey, des affiches d'Expo 67, des produits comme la Labatt 50, etc.), aux événements qui ont fait la crise d'Octobre et à certaines légendes (principalement autour du windigo, l'antagoniste). Il est plutôt aisé d'étudier la culture et les valeurs québécoises dans ces deux jeux vidéo puisqu'ils tirent directement leur inspiration d'événements ou de phénomènes culturels connus. Toutefois, ils représentent l'exception plutôt que la règle dans l'ensemble des œuvres développées au Québec. Les développeurs et les joueurs de la province ont aussi accès aux jeux créés par des studios établis dans d'autres pays et tiennent des discours sur l'ensemble des œuvres disponibles. Comment alors étudier l'émergence d'une culture du jeu vidéo qui soit propre au Québec?

Étudier la culture vidéoludique

Définir précisément ce qu'est la culture relève du défi. Le terme est commun et lié à plusieurs domaines (les arts, la langue, voire le sport). La culture concerne des savoir-être et des savoir-faire qui sont assimilés ou expérimentés sur les plans individuel et collectif au fil du temps. Voici comment le sociologue québécois Guy Rocher la définit :

> [La culture est] *un ensemble lié de manières de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisées qui, étant apprises et partagées par une pluralité de personnes, servent, d'une manière à la fois objective et symbolique, à constituer ces personnes en une collectivité particulière et distincte*.
>
> Guy Rocher, p. 109 (2010).

Ainsi, il n'est pas possible d'analyser une culture en la détachant de la communauté où elle émerge. Étudier la culture du jeu, c'est nécessairement tenter de comprendre comment le jeu est vécu, pratiqué et discuté en fonction de contextes individuels, puis communautaires. C'est le point de vue également défendu par Frans Mäyrä dans son livre d'introduction aux *game studies* : il considère la culture du jeu (vidéo) comme une sous-culture (*subculture*) existant au sein d'une

société plus large (2008, p. 24-25). L'auteur précise que la culture du jeu (vidéo) est elle-même traversée par divers objets et pratiques menant à des regroupements de passionnés (2008, p. 25-26).

En faisant la liste des documents publiés au Québec et qui ont pour sujet les jeux vidéo, nous pouvons possiblement mieux comprendre l'émergence d'une culture vidéoludique propre à cette société. Notre texte détaille certains des discours sur le jeu que l'on trouve dans cette masse documentaire diverse : discours spécialisé ou généraliste ; articles ou publicités ; documents textuels, audiovisuels ou sonores ; documents papier ou électroniques. Pour brosser ce tableau, nous avons divisé notre argumentation en deux parties. La première fait état de nos bases méthodologiques et théoriques en ce qui a trait à l'étude de la culture du jeu et à notre démarche historiographique. Nous y évoquons les écueils rencontrés et rendons compte des choix que nous avons opérés pour nous assurer d'un nombre suffisant de résultats concrets. Dans la seconde partie, nous livrons les observations qu'appelle notre collecte de données et analysons en détail plusieurs documents. Nous avons réparti les documents trouvés entre trois périodes distinctes, ce qui nous permet d'observer les variations — dans les types de discours, dans les contenus — d'une période à l'autre.

Approches théoriques et méthodologiques

Histoire et historiographie

De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma (Michèle Lagny, 1992) est notre principale référence théorique pour penser l'écriture et la méthodologie de l'histoire du jeu vidéo. Ce livre très dense offre un résumé des diverses perspectives historiographiques adoptées entre 1895 et 1990. Michèle Lagny y présente plusieurs pistes ou angles de recherche susceptibles de faire émerger d'autres facettes de l'histoire du cinéma.

Nous retenons quatre points en ce qui a trait à l'histoire de la critique en jeu vidéo : 1) la localisation (territoires et spécificités nationaux), qui comprend les possibles échanges entre diverses populations (1992, p. 99-102) ; 2) la périodisation, c'est-à-dire la mise en œuvre de moyens pour opérer dans la masse des écrits historiques une division en périodes plus ou moins fermées (p. 103-121) ; 3) une écriture de l'histoire qui demande à mettre les événements, les documents et les informations en séries, ces dernières étant susceptibles de rendre visibles des variations porteuses de sens et à partir desquelles le discours historique pourra se construire (1992, p. 43-47 et 64) ; 4) et le risque de distorsion que présente le fait de recourir à des sources de seconde main quand l'accès aux documents originaux est contrarié (1992, p. 55-56).

Ces quatre grands enjeux ont guidé notre travail de dépouillement des notices bibliographiques et des sources de première main.

Choix du corpus, clés de recherche et collecte des données

Afin d'avoir un portrait global des discours sur le jeu vidéo au fil du temps, nous nous sommes concentrés sur une portion des collections de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ). Plus précisément, nous n'avons consulté que le catalogue général (en ligne, alors appelé catalogue Iris). Notre démarche est près de la méta-analyse : à partir des informations du catalogue et en consultant plusieurs des documents, nous avons regroupé les publications en fonction de

l'angle adopté. Par conséquent, il nous est possible d'observer les grandes tendances dans les thématiques et les questionnements au fil du temps. Il importe de noter que nous n'avons pas de formation en bibliothéconomie. Notre compréhension des méthodes de catalogage et d'indexation est celle d'un utilisateur moyen. Un des évaluateurs de notre texte a porté à notre attention le fonctionnement de l'indexation de documents. Son commentaire est trop pertinent pour ne pas le citer intégralement :

> BAnQ emploie le Répertoire des vedettes-matières de l'Université Laval (RVM) pour indexer ses documents. Par souci de cohérence et de standardisation, il n'est pas autorisé d'utiliser des termes d'indexation ne figurant pas dans le RVM. BAnQ n'utilise ainsi le terme « jeu vidéo » que depuis son intégration au RVM. Finalement, aucune bibliothèque ne procède à un catalogage « à rebours » pour indexer les documents auxquels ce nouveau terme aurait pu s'appliquer. Le travail serait trop important.
>
> Évaluateur anonyme (2020)

Les termes ayant changé au cours des années, il est normal d'avoir à utiliser plusieurs mots-clés. Nous avons fait la recherche à l'aide des mots-clés « jeu d'ordinateur », « jeu électronique », « arcade » et « jeu vidéo », termes d'indexation que l'on trouve dans le RVM.

Si le choix de ce catalogue comme source principale peut sembler contre-productif, reste que « [BAnQ] a pour mission d'acquérir, de conserver et de diffuser le patrimoine documentaire québécois ou relatif au Québec » (BAnQ, 2021a). Aussi la recension des documents qui ont comme objet principal le jeu vidéo, qui ont été publiés au Québec et qui figurent dans le catalogue de BAnQ nous apparaît-elle une manière sûre de tracer un premier portrait de la culture du jeu vidéo à l'échelle provinciale. De plus, la Loi sur les archives, qui impose le dépôt légal (institutionnel) obligatoire pour les livres (1968), pour les magazines, les journaux et les revues (1968) et pour les logiciels (1992) (Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2021b), nous assure (*a priori*) d'une présence significative de documents portant sur les jeux vidéo. Nous notons que l'édition numérique de logiciels n'est pas soumise au dépôt légal (BAnQ, 2021c et 2021d) malgré l'importance grandissante, sur diverses plateformes en ligne (Steam, Apple Store, Google Play, Epic Store, Good Old Games, etc.), des transactions liées aux jeux vidéo « dématérialisés ». BAnQ offre depuis peu un regroupement des sites Web les plus « importants » dans ses collections patrimoniales (BAnQ, 2021e), mais les sources sur le jeu vidéo sont plutôt limitées[2]. Nous n'avons pas tenu compte de ces sites Web puisqu'ils ne sont pas représentatifs de ce que nous pouvons ou pouvions trouver sur Internet en fait de contenus créés par des Québécois et destinés aux Québécois. Nous avons également écarté les jeux vidéo répertoriés dans le catalogue général, et ce, pour trois raisons : 1) la collection d'œuvres vidéoludiques s'est en bonne partie constituée après 2012, à la suite de dons faits par Warner Bros, Electronic Arts et Ubisoft (Delacour, 2012; Lalonde, 2012; Laroche, 2012; Ville de Montréal, 2012) ; 2) plusieurs des œuvres vidéoludiques publiées par ces compagnies multinationales n'ont pas nécessairement été développées au Québec, et il est difficile de connaître la provenance des jeux sans mener un exercice de contre-vérification pour chacun des titres ; 3) bien qu'il y ait des jeux répertoriés avant 2012 dans le catalogue général et qu'ils reflètent une (très petite) portion des jeux disponibles au Québec, les écrits sur les jeux vidéo (peu importe le type de texte, le genre de publication ou le mode de diffusion) nous semblent de meilleurs témoins de la culture du jeu vidéo. En nous penchant sur les discours sur le jeu vidéo

que porte à notre attention le catalogue général de BAnQ, il apparaît possible de comprendre (à tout le moins en partie) la manière dont les Québécois voient les jeux vidéo entre la fin des années 70 et 2018.

Après avoir pris rendez-vous, nous avons pu consulter, le 22 juin 2018, un membre du service de référence de BAnQ. Nous avons été surpris qu'il n'y ait pas de dossier déjà constitué sur les jeux au Québec[3]. À la suite de cette rencontre, nous avons entrepris la consultation de l'ensemble des catégories et des références portées à notre attention. Le nombre de références était considérable à ce stade de la recherche (plus de cinq mille). Devant la grande quantité de notices, nous avons resserré nos critères de recherche et nous sommes borné à quelques termes de recherche. Nous l'avons dit, les mots-clés utilisés pour indexer les documents où il est question de jeux vidéo varient au fil du temps. Nous avons circonscrit la recherche aux documents publiés au Québec (« Lieu de publication : Québec ») et diffusés en français uniquement. Les frontières nationales ne sont pas hermétiques, ce que Lagny souligne dans son passage sur la question du territoire (1992, p. 101), et la particularité de la situation linguistique québécoise — une forte proportion de francophones a une bonne compréhension de l'anglais[4] — nous permet de supposer des interactions avec les discours en anglais chez les francophones qui avaient des ordinateurs ou des consoles de jeu. Toutefois, il y a beaucoup de recherche à faire relativement aux magazines (sur les jeux vidéo, les jeux d'ordinateur ou les ordinateurs) importés au Québec : les documents édités hors du territoire ont probablement été accessibles à certains lecteurs (ce qui peut influer sur la formation de la culture du jeu).

Écarter d'emblée les publications en langue anglaise ou les maisons d'édition qui ne sont pas établies au Québec peut sembler très limitatif. Cela dit, à l'échelle mondiale, la quantité phénoménale de publications (papier, puis Web) accumulée depuis les années 70 nous indique qu'il vaut mieux procéder à une première analyse qui ne tient pas compte des publications en dehors du Québec (ni même en anglais). Une analyse subséquente tenant compte des documents publiés hors Québec, mais en circulation dans la province, et de la documentation d'expression anglaise pourrait indéniablement nous éclairer davantage sur la situation de la culture vidéoludique au Québec, dans une perspective historique. À la suite de la lecture des différentes entrées (descriptions, résumés, etc.), nous avons conservé un peu moins de 300 notices de documents en français sur le jeu (principalement « vidéo ») publiés au Québec entre 1978 et aujourd'hui. De ces 300 notices, nous avons mis de côté quelque 80 documents publiés au Québec, mais importés d'éditeurs français ou directement traduits de l'anglais. Par exemple, le livre *The Commodore 64 Games Book: 21 Sensational Games*, d'Owen Bishop, publié en 1983, a été traduit l'année suivante et publié, sous le titre *Jeux sur le Commodore 64*, par Belin en Europe et Modulo au Québec.

Périodisation

Suivant Lagny, l'écriture de l'histoire est une opération de mise en récit, et la division en périodes (dans une visée chronologique) permet de produire du sens dans le franchissement de l'intervalle qui sépare des éléments ayant leur contexte propre.

> Si la chronologie est indispensable, ce n'est pas parce qu'il s'agit d'une réalité « concrète » […], mais parce qu'elle est construction intellectuelle opératoire : en effet, les divers « temps » ne se rythment différentiellement et le récit ne se modalise que par rapport au fil qu'elle propose.
>
> Michèle Lagny, p. 43 (1992)

Le fait de diviser l'histoire de la culture du jeu vidéo au Québec en trois périodes plutôt égales (une dizaine d'années chacune) fait ressortir les grandes tendances qui traversent les discours et les pratiques. La périodisation proposée correspond aux variations (quant aux types de discours et aux contenus) qu'a mises en relief l'examen des informations recueillies dans le catalogue général de BAnQ, mais aussi la consultation de certains des documents (préalablement repérés) disponibles à la Grande Bibliothèque (principalement à la Collection nationale).

Sous le rapport des moyens de diffusion, les périodes ne peuvent manquer de chevaucher. Durant les années 70 et 80 règne l'édition imprimée : magazines, journaux, livres, etc. Il va sans dire que l'accès de plus en plus important à Internet dans le courant des années 90 ne change pas le mode d'édition du jour au lendemain, mais de nombreux indices (comme nous le verrons) trahissent l'influence grandissante du Web. Le milieu des années 90 est une période charnière dans le développement des infrastructures qui soutiennent Internet et aussi pour le développement des services de connexion offerts par des compagnies de télécommunications au Québec et aux États-Unis. Les dépôts de rapports marquent un engagement politique dans le développement d'Internet. Il y a notamment le Plan d'action pour la mise en œuvre de l'autoroute de l'information (Québec, 1995) et le Telecommunications Act of 1996 (États-Unis, 1996). La troisième période témoigne de la place grandissante de l'industrie du jeu vidéo par suite de l'adoption du plan Mercure par le gouvernement de Lucien Bouchard en 1996 (Simon, 2002, p. 24-30; Pineault, 2014, p. 28-29 et 65-71; Jolicoeur, 2017).

Analyse de la documentation

La période 1978-1989

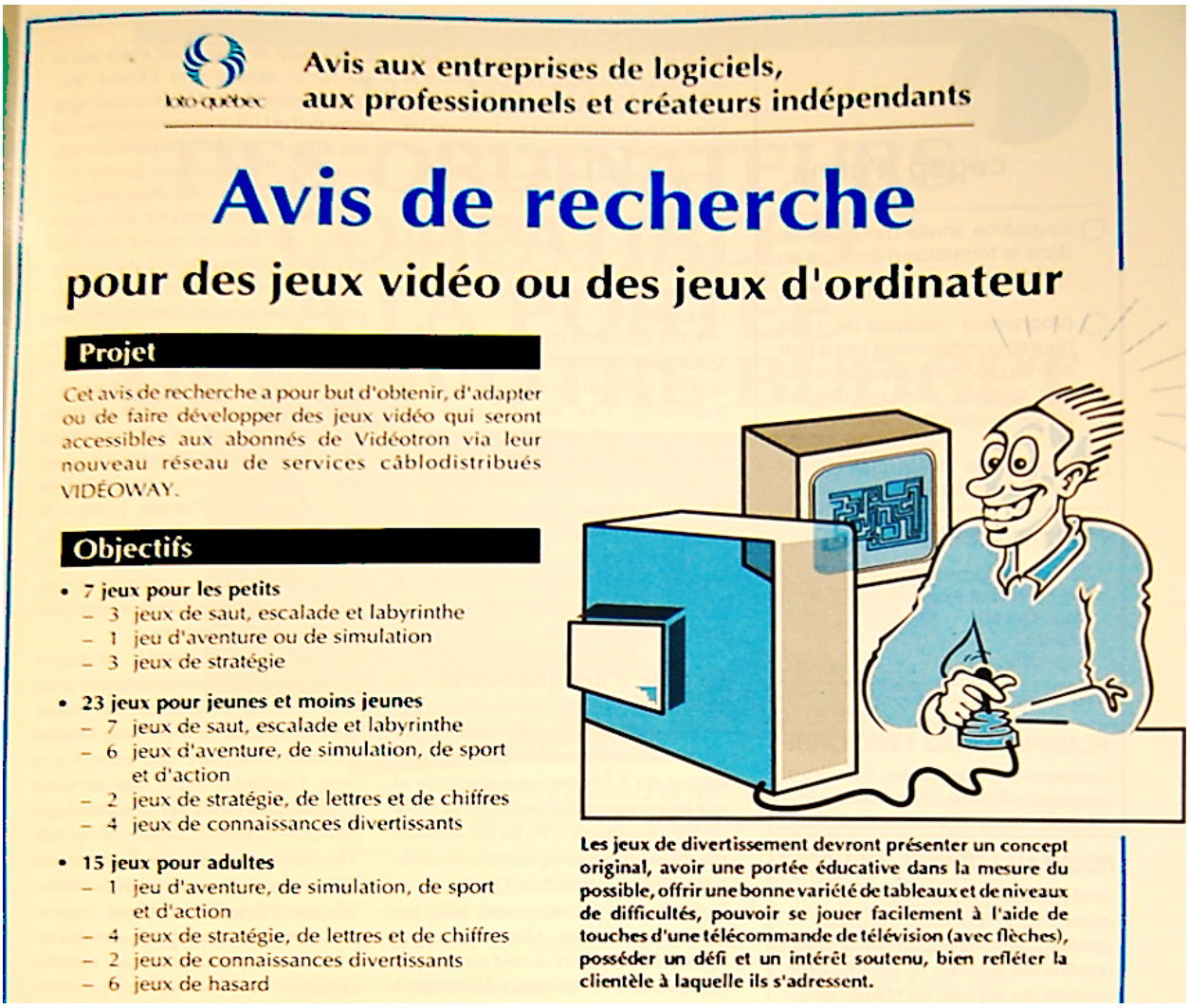
Entre 1978 et 1989, nous avons recensé 58 documents portant sur les jeux vidéo ou les ordinateurs en général dans le catalogue de BAnQ. Il est surprenant de constater qu'une proportion importante des publications (guides ou magazines) est consacrée (en tout ou en partie) aux ordinateurs, alors que seulement 14,1 % des ménages québécois possédaient alors ce type d'équipement (Québec, 2009, p. 68).

Certains titres de périodiques présentent les ordinateurs et leurs logiciels en marge d'autres appareils audiovisuels tels que les magnétoscopes, l'équipement pour audiophiles, les téléviseurs ou les vidéocassettes en location. Quelques-unes de ces revues sont destinées au grand public ou, à tout le moins, à ceux qui s'intéressent aux nouveautés technologiques. Par exemple, dans *Vidéos ordinateurs* (Litho Prestige, 1983-1985), outre un palmarès mensuel des films proposés en location, on trouve des articles sur les nouveautés en matière d'équipement. Il s'agira, par exemple, d'une comparaison entre des consoles de jeu vidéo : l'Intellivision de Mattel, la ColecoVision de Coleco et l'Atari 2600 d'Atari sont analysées à partir de leurs adaptations du jeu d'arcade *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) (Giard, 1983, p. 12-13). On retrouve ce type de comparaison (souvent sous la forme de dossiers spéciaux) dans les magazines (spécialisés en jeux vidéo ou non) publiés au

même moment en France (*Tilt*, 1982-1994; ou *Science et Vie Micro*, 1983-2010), aux États-Unis (*Softalk*, 1980-1984; ou *Computer Gaming World*, 1981-2006) et au Royaume-Uni (*Computer and Video Games*, 1981-2004; ou *Crash*, 1982-1994)[5]. En ce sens, la manière de présenter les jeux dans *Vidéos ordinateurs* ne diffère pas de ce qui se fait dans les autres pays et ce type de contenu pensé comme un banc d'essai traverse l'ensemble de l'histoire du jeu vidéo. Ce que l'on peut noter de différent dans le contexte québécois, c'est l'absence de périodique exclusivement consacré au jeu vidéo. Cela s'explique possiblement par le lectorat (donc le marché) plutôt restreint, mais aussi pas la possibilité de consulter des documents venus d'ailleurs (États-Unis, Europe). À ce propos, nous avons deux anecdotes. D'une part, des Québécois ont fait don au Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) de deux magazines édités et publiés en France, soit six numéros de *Casus Belli* (Fédération française des jeux de simulations stratégiques et tactiques, 1980-) parus en 1984 et 1985, et de vingt-quatre numéros de *Jeux et Stratégie* (Excelsior, 1980-1990) publiés entre 1980 et 1988. Ils les avaient achetés à Montréal, dans des magasins spécialisés, à l'époque de leur publication. D'autre part, la boutique de jeux de société le Valet d'Cœur (1981-) importe de l'étranger des publications (en anglais) qui ne sont pas recensées dans le catalogue général de BAnQ. On peut penser que ce genre d'initiative a permis la diffusion de certains textes et d'idées par-delà les frontières, à travers de petits canaux d'importation d'imprimés qui échappent à l'obligation du dépôt légal. Les clubs d'ordinateur ont peut-être contribué à la circulation de certains écrits en dehors des grands réseaux de distribution (tels que Québecor Média dans le cas du Québec).

À partir de nos recherches dans le catalogue de BAnQ, nous avons repéré d'autres publications, comme *Informateur-Logiciel* (Information-logiciel, 1986-1993) ou *Micro Mag* (Éditions Micro Mag, 1984-1986), qui sont plutôt destinées aux professionnels et aux entrepreneurs. En effet, on y trouve des articles sur des produits développés au Québec ou des compagnies qui y sont installées (Cauchon, 1984, p. 42-45), des index de clubs informatiques (Marcil, 1988, p. 8-11) ou des articles de fond sur les programmes de formation en multimédia : Information-Logiciel leur consacre un numéro complet en 1987. On peut également lire dans les pages de ces magazines des articles présentant les enjeux liés à la recherche universitaire. Entre autres, Carole Caron passe en revue les groupes de recherche en informatique et détaille leurs réalisations. Elle cite notamment le film *Vol de rêve* (1982), réalisé entièrement sur ordinateur par le groupe MIRALab de l'Université de Montréal (Caron, 1988, p. 10-11; MIRALab, 2018 [1982]). Les lecteurs peuvent y trouver des tableaux pour comparer les jeux qui viennent de sortir (Adam, 1984, p. 29-35), voire des offres d'emploi et des occasions d'affaires. On le constate dans la Figure 1, c'est par une invitation à soumissionner parue dans le magazine *Informateur-Logiciel* que Vidéotron se lançait dans le développement et la sélection des jeux de la plateforme Vidéoway (Vidéotron, 1989-2006).

Le décodeur Vidéoway (assorti d'un abonnement payant) permettait de se connecter à des services de visionnement sur demande, d'accéder aux résultats des tirages de Loto-Québec, de prendre part à des émissions interactives en votant, ou même, pour certains employés du gouvernement du Québec, d'avoir accès à leurs bulletins de paie. Il était possible de jouer à des jeux vidéo à l'aide de la télécommande (semblable à n'importe quelle manette de téléviseur). Le service aurait été en activité jusqu'en 2006 (Raton, 2008). Parmi les jeux vidéo, on retrouvait entre autres des adaptations (possiblement maison) de jeux d'arcade, tels que *BurgerTime* (Data East Corporation, 1982), *QIX* (Taito America Corporation, 1981) ou *Q*bert* (D. Gottlieb & Co., 1982), qui se jouaient avec une télécommande (de télévision) munie d'une croix directionnelle. Il y avait un *Mini-Putt* qui n'était pas sans rappeler le réseau de terrains de mini-golf présents dans plusieurs



loto-québec

Avis aux entreprises de logiciels, aux professionnels et créateurs indépendants

Avis de recherche

pour des jeux vidéo ou des jeux d'ordinateur

Projet

Cet avis de recherche a pour but d'obtenir, d'adapter ou de faire développer des jeux vidéo qui seront accessibles aux abonnés de Vidéotron via leur nouveau réseau de services câblodistribués VIDÉOWAY.

Objectifs

- **7 jeux pour les petits**
  - 3 jeux de saut, escalade et labyrinthe
  - 1 jeu d'aventure ou de simulation
  - 3 jeux de stratégie
- **23 jeux pour jeunes et moins jeunes**
  - 7 jeux de saut, escalade et labyrinthe
  - 6 jeux d'aventure, de simulation, de sport et d'action
  - 2 jeux de stratégie, de lettres et de chiffres
  - 4 jeux de connaissances divertissants
- **15 jeux pour adultes**
  - 1 jeu d'aventure, de simulation, de sport et d'action
  - 4 jeux de stratégie, de lettres et de chiffres
  - 2 jeux de connaissances divertissants
  - 6 jeux de hasard

Les jeux de divertissement devront présenter un concept original, avoir une portée éducative dans la mesure du possible, offrir une bonne variété de tableaux et de niveaux de difficultés, pouvoir se jouer facilement à l'aide de touches d'une télécommande de télévision (avec flèches), posséder un défi et un intérêt soutenu, bien refléter la clientèle à laquelle ils s'adressent.

Figure 1. « Avis de recherche pour des jeux vidéo ou des jeux d'ordinateur » [Publicité de Loto-Québec], Informateur-Logiciel*, 4 (6), décembre 1989, s.p.*

villes au Québec, et les compétitions télévisées diffusées sur la chaîne du Réseau des sports (RDS). Le style visuel des jeux ressemblait beaucoup à celui des ports développés pour des ordinateurs et des systèmes d'exploitation des années 80 (Commodore 64, IBM PC/PC Booter, MS-DOS). Il est très difficile de retrouver des captures d'écran ou même des informations précises sur les jeux vidéo disponibles durant toute la période d'activité de Vidéoway. Il y a pourtant plusieurs indications selon lesquelles les services offerts par Vidéotron, plus particulièrement les jeux vidéo, étaient populaires et ont marqué l'imaginaire des Québécois. Là-dessus on peut consulter des discussions en ligne (Raton, 2008), des articles commémoratifs (Lasalle, 2018), et même une adaptation du jeu d'aventure *Temporel Inc.* par Francis Giguère (2015) : il est diffusé sur un support physique sous le nom de *Dead Tomb* pour la Nintendo Entertainment System (Limited Run Games, 2021). Le Vidéoway est comparable au Minitel (en France, 1982-2012) ou au BBC Micro (au Royaume-Uni, 1981-1994) par ses possibilités de jeu et la place qu'occupait le décodeur télévisuel dans les foyers.

La langue des logiciels est un enjeu important dans les publications de la période 1978-1989. On

peut le constater dans *LogiGuide : catalogue français des logiciels* (s.a., 1985), qui détaille la langue utilisée pour l'emballage et le logiciel (ils diffèrent parfois) pour chacun des jeux catalogués (section qui constitue le tiers de la publication d'une centaine de pages). On remarque aussi plusieurs publicités ou articles qui soulignent les spécificités de la langue québécoise dans le domaine de l'informatique (matériel et logiciel). Comme en témoignent l'extrait de l'article et la caricature (*Figure 2*), il y a entre la France et le Québec des différences dans l'usage de la langue aussi bien que de l'ordinateur.

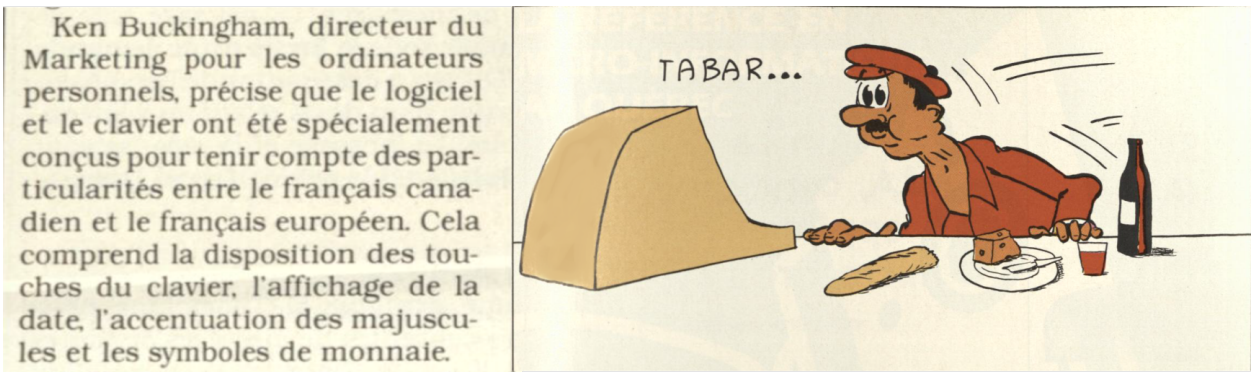


Figure 2. « Digital lance la version canadienne-française du traitement de texte Dexmate III », Micro Mag*, 1 (6), avril 1985, p. 46-47.*

On note aussi que plusieurs publications québécoises sont orientées vers les aspects éducatifs (ou pédagogiques) des ordinateurs (et en partie des jeux vidéo). Dans les résultats de recherche que nous avons écartés (traductions de publications anglophones et livres édités en France), il y a de nombreux livres présentant des codes sources de jeux qui servaient à la fois de moyen de diffusion des jeux et de méthode d'apprentissage des langages de programmation pour les ordinateurs de l'époque. Dans le catalogue général de BAnQ, nous avons repéré quelques publications de ce genre créées au Québec pour divers systèmes informatiques (Atari, Commodore). Il y a également une affiche annonçant *Octo-giciel* (Radio-Québec, 1985), émission de télévision où l'on enseignait la programmation en BASIC et l'utilisation de logiciels. Des émissions de ce genre ont été diffusées au Canada (*Bits and Bytes*, TVOntario, 1983-1984 et 1991) et au Royaume-Uni (*The Computer Programme*, BBC, 1982).

Il y a quelques absents dans les résultats de recherche de cette période[6]. Le guide des jeux et des jouets du magazine *Protégez-vous* (Office de la protection du consommateur, 1973-), publié chaque mois de novembre depuis 1983, ne figurait pas dans nos résultats puisque les numéros (et les articles) ne sont pas répertoriés individuellement dans le catalogue général de BAnQ. Le magazine intègre en 1988 des évaluations de « jouets » comme la Nintendo Entertainment System (Nintendo, 1983) (Boisvert et Marchand, 1988 [?]). Une étude systématique des guides publiés par *Protégez-vous* pourrait offrir un panorama différent du jeu (vidéo) au Québec depuis le début des années 80 jusqu'à aujourd'hui. En effet, on trouve relativement peu de documents publiés au Québec sur les consoles de jeu, leurs utilisations et les jeux disponibles pour ce type de plateforme.

Autre fait à souligner : la recherche dans le catalogue général de BAnQ a fait émerger la mention d'un article sur les jouets électroniques, écrit par Andrée LeBel pour le quotidien *La Presse* (Lebel, 1978a, p. D-1). C'est un des seuls articles de la presse généraliste que répertorie le catalogue général de BAnQ. Or la suite de l'article, qui paraît le lendemain, ne figure pas dans les résultats

de recherche (Lebel, 1978b, p. F-1). Les différences dans le traitement des articles (c'est-à-dire le manque de classement systématique des divers articles) rendent la recherche difficile dans le catalogue en ligne. Il faudrait dès lors passer en revue tous les journaux grand public de l'époque pour avoir un meilleur portrait de la situation. Enfin, notons que la consultation des documents (sauf pour les articles de grands périodiques) doit se faire sur place (après réservation pour certains), c'est-à-dire à la Collection nationale (à la Grande Bibliothèque, à Montréal)[7]. Force est d'admettre que l'accès limité aux documents réduit les possibilités d'analyse. La numérisation de ces documents non seulement les rendrait disponibles à plus de chercheurs, mais ouvrirait aussi de nouvelles perspectives à la recherche, à l'instar de ce qu'il est possible de faire à partir des collections constituées par les groupes Abandonware-Magazines et Abandonware-Vidéos en Europe francophone ou par l'Internet Archive (et qui ne se limite pas aux documents états-uniens ou provenant de pays anglophones).

La période 1990-1999

Nous avons recensé 43 documents publiés au cours de cette période. Quelques entrées du catalogue général de BAnQ qui ont attiré notre attention correspondent à des périodiques ayant eu une (très) courte durée de vie et ne portant pas exclusivement sur les jeux vidéo : il y est aussi question d'ordinateurs, de location de films ou plus spécialement du groupe Vidéotron. Il y a plusieurs guides d'utilisation et de programmation pour les ordinateurs ainsi que des compilations de trucs et astuces pour les jeux vidéo. Ces documents se situent dans le prolongement de que ce qui s'est publié auparavant, que ce soit au Québec ou ailleurs. Seulement, si l'ensemble des documents publiés dans les années 70 et 80 semblait répondre à un besoin de familiarisation, quelques documents de la deuxième période font davantage que prolonger : en représentant la pratique du jeu vidéo, trois romans jeunesse en soulignent l'importance grandissante dans la culture populaire. Et dans le livre *Ils jouent au Nintendo… Mais apprennent-ils quelque chose?* (1991), l'analyse de Jacques de Lorimier (l'auteur est un spécialiste en sciences de l'éducation) tend à son tour vers une normalisation des pratiques des joueurs et joueuses de la console Nintendo Entertainment System, et ce, en comparant les jeux vidéo avec d'autres jeux non électroniques, ou en faisant un parallèle entre l'imaginaire fictionnel véhiculé par les œuvres vidéoludiques et celui des contes traditionnels.

Cela dit, comparativement à ce que l'on observe dans d'autres pays, le Québec compte peu de publications ayant les jeux vidéo comme sujet principal, phénomène qui se remarque aussi au Canada. Aux États-Unis, au Royaume-Uni et en France, on dénombre de nombreux titres de périodiques durant la décennie 1990-1999, et un simple coup d'œil sur les sites RetroMags ou Abandonware-Magazine*s* suffit pour constater les différences importantes dans le volume de publications. Les chercheurs Björn-Olav Dozo et Boris Krywicki qualifient même la période 1990-1997 d'âge d'or — les années 1997-2003 relevant de la « professionnalisation » — de la presse française spécialisée en jeu vidéo (2018, p. 211), un constat que l'on pourrait étendre au journalisme en jeu vidéo aux États-Unis. Les années 90 voient l'émergence de nombreux sites Web spécialisés tels qu'IGN (1996-), GameSpy (1996-2013), GameSpot (1996-) et Jeuxvidéo.com (1997-). Ces sites ont eu une influence considérable sur les publications (sur support papier) existantes, qui elles-mêmes se sont progressivement tournées vers le Web (ou qui ont fait l'objet de rachats massifs).

C'est durant cette période qu'apparaît le seul magazine spécialisé en jeu vidéo, un magazine créé,

imprimé et publié pour les joueuses et joueurs de la province : *N64* (Groupe Mots & Images, 1998 [?]-2001), qui deviendra *N* en 2001-2002 le temps de quelques numéros. Puisqu'il s'agit de la seule publication de ce genre recensée dans le catalogue de BAnQ, nous l'examinerons en détail. Seules quelques informations bibliographiques sur cette publication sont disponibles dans le catalogue de BAnQ, et la consultation des numéros sur place suscite pas mal de questions, entre autres sur les dates de publication, sur les publications du même éditeur (mais qui ne semblent pas avoir été déposées aux Archives nationales) et sur des collaborations qui ont eu lieu parallèlement à la production du périodique. L'absence de date de publication fiable pour chacun des numéros et les « manquements » au dépôt légal pour les autres parutions du même éditeur pointent vers un certain amateurisme, dans les deux sens du terme : la revue est dirigée par des gens qui tentent de transmettre leur passion pour les jeux vidéo, mais n'ont pas nécessairement les qualifications pour mener le projet à bien. Même le papier utilisé (cartonné plutôt que glacé, une observation impossible à faire sans consulter les documents originaux) trahit un certain manque de sérieux : l'encre se détache de la page, la revue souffre davantage de l'humidité, bref sa préservation à long terme est compromise.

Dans *Playing with Videogames*, James Newman plaide en faveur de l'analyse des périodiques parce qu'ils ont un effet direct sur la culture vidéoludique (2008, p. 31). Dans *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995* (2015), Graeme Kirkpatrick abonde dans le même sens : « Reading computer gaming magazines […] enables us to address questions like how games were first interpreted, what kinds of signifiance people found in them and how they were compared with other cultural practices » (2015, p. 6). Une telle analyse est plus difficile à conduire au Québec à cause du corpus limité de la presse spécialisée en jeu vidéo. On peut toutefois s'inspirer des méthodes de Kirkpatrick. Il est possible de rendre compte de l'effet des textes publiés dans les pages de *N64* en les liant au contexte d'émergence et en observant ce qui, au fil des différentes sections, semble retenir l'attention ou représenter un centre d'intérêt.

La lecture du magazine permet d'observer les mouvements qui animent le monde du jeu vidéo dans le Québec de l'époque, les tendances qui s'y affirment. On constate l'importance des boutiques — les clubs vidéo — où les joueurs pouvaient louer des jeux (et des consoles dans le cas des clubs relevant de gros joueurs comme le groupe SuperClub Vidéotron ou la chaîne américaine Blockbuster Video). Voici ce qu'on peut lire dans l'éditorial du premier numéro :

> Vous trouverez également, en entrée de jeu, un Top 20 des meilleurs vendeurs, un classement qui devrait vous servir dans vos achats, car beaucoup de bons jeux peuvent se limiter à la location – alors qu'il est intéressant d'en posséder certains. Je ne me vois pas acheter Bomberman 64 par exemple (ceux qui connaissent ce jeu comprennent pourquoi), mais le louer, lorsque je joue avec 3 autres copains, je ne déteste franchement pas ça…
>
> Manuel Lemay, p. 3 (1998)

Dans certains passages de son essai *Vieille école* (2018), l'auteur et critique Alexandre Fontaine Rousseau témoigne du rôle des clubs vidéo dans la culture vidéoludique au Québec :

> Quand j'y repense aujourd'hui, je me dis que l'espèce de rituel entourant la location d'une cassette était presque aussi important que le fait de ramener un jeu à la maison.

> C'est sûr qu'on était contents d'avoir un *nouveau jeu* […], mais le fait d'aller au club vidéo et de se planter devant un vaste étalage de boîtes de carton en espérant que le jeu qu'on voulait soit là faisait partie du fun au même titre que tout le reste.
>
> Alexandre Fontaine Rousseau, p. 15 (2018)

Dans le magazine, quelques espaces publicitaires font la promotion de clubs vidéo de la Rive-Sud (Montréal — l'éditeur Groupe Mots & Images avait ses activités à Léry). On trouve aussi des interactions plus « localisées » (Coaticook, Chicoutimi, Saint-Constant, etc.) à travers les petites annonces, où quelques joueuses et joueurs tentent d'entrer en communication pour discuter principalement de jeux (N64, 1999, p. 51). Avec des sections comme « La poubelle du N64 », les premiers numéros présentent des opinions tranchées, phénomène qui s'amenuise au fil des publications au profit d'une couverture plutôt axée sur un nombre limité de titres spécifiques et une célébration des réussites de la marque Nintendo[8] face à Sony, son compétiteur principal à l'époque. Dans les premiers numéros de la revue, on présente les points forts et les points faibles de plusieurs jeux, alors que les derniers sont surtout consacrés à des guides de jeux approfondis[9]. Conséquemment, il y a beaucoup moins de textes d'opinion ou d'articles sur les nouveautés au fil des publications de *N64*. Une chose est claire dans les nombreux textes du magazine : ce sont des Québécois qui sont derrière la revue. La langue employée relève du registre oral familier (sans être vulgaire) et marque l'appartenance des contributeurs du magazine à la culture québécoise. Voici un exemple de ce qu'on peut y lire :

> Oubliez les Tamagotchi et tous ces animaux virtuels, c'est Pokémon qui pogne! À un point tel d'ailleurs, que le jeu est devenu une folie furieuse au Japon […]. Parlons-en un peu des produits dérivés de Pokémon. Des boîtes à lunch aux posters sans oublier les fameuses cartes de Pokémon. […] Lorsque j'étais plus jeune, la mode était aux cartes de hockey. À chaque vendredi, mes amis et moi allions au magasin de cartes pour faire nos achats. […] Je me présente la semaine dernière et qu'est-ce que je vois? La moitié du magasin est dédié au Pokémon : on y retrouve jouets, cartes (bien sû! [*sic*]), posters, *toutous* en peluche et quoi d'autres [*sic*] ?!?
>
> Félix Martineau, p. 18 (2000 [?]).

Un anglicisme ici, là un mot tronqué, la syntaxe au style coupé, la référence aux collections de cartes de hockey, tout cela situe le magazine et ses collaborateurs dans la culture québécoise. La présence constante de ce registre et de ce style au fil des numéros (principalement dans les articles, et non dans les guides) marque bel et bien l'ancrage de la revue dans la culture québécoise. Dans les numéros, on peut également observer les quelques concours lancés par l'éditeur du magazine : lecteurs et lectrices sont invités à soumettre des dessins mettant en vedette leurs personnages favoris parmi tous ceux qui peuplent les mondes fictionnels de Nintendo. Parallèlement aux concours, on trouve des palmarès de jeux qui rendent compte des préférences des abonnées du magazine.

Dans le numéro 14, on fait état d'une collaboration entre Félix Martineau (le rédacteur en chef du magazine) et l'émission *M. Net* (MusiquePlus et TV MaxPlus, 1998-2014) : Martineau se retrouve chroniqueur au petit écran, où il présente des articles de la revue (Martineau, 2000, p. 12). Fait notable, le diffuseur fait la publicité de *M. Net* dans le magazine. Le message publicitaire va

comme suit : « Nous, on comprend votre passion pour les jeux ! Ça fait du bien d'en parler » (MusiquePlus, 2000). Cela fait allusion au manque de couverture des jeux vidéo par les médias traditionnels et à la possibilité (à travers l'émission et le magazine *N64*) d'avoir un espace pour discuter des œuvres et de la pratique vidéoludiques. La chaîne de télévision MusiquePlus (1986-2019) diffusait beaucoup d'émissions destinées à un jeune public : performances musicales en direct, entrevues avec des icônes de la musique pop, compilations de vidéoclips et sketchs humoristiques étaient partie intégrante de la programmation. Plusieurs animateurs, groupes musicaux et humoristes ont fait leurs premières armes à MusiquePlus. En faisant une place aux jeux vidéo, le diffuseur affirmait l'importance du monde vidéoludique au sein de la culture populaire.

Le nombre réduit de textes critiques dans *N64* limite grandement les possibilités d'analyse de la réception des divers jeux au Québec. Le tarissement de la section « News 64 » est le symptôme d'un des problèmes de la publication : la console Nintendo 64 a été mise sur le marché en 1996 et la console suivante, soit la GameCube, en 2001. Le magazine ayant été fondé alors que la console qu'il consacrait était en milieu de vie, la source des jeux sur lesquels écrire s'est bientôt tarie. En associant d'autres titres de magazines à des consoles spécifiques, l'éditeur s'est aussi trouvé à segmenter son propre marché de lecteurs (potentiels). Groupe Mots & Images a publié trois autres magazines[10] : *Québec Game Boy Couleur*, axé sur la console du même nom (Nintendo, 1998) ; un autre intitulé *Québec PlayStation*[11] ; et *Consoles Jeux Vidéo* (2001). Étrangement, ces trois publications ne figurent pas au catalogue général de BAnQ (ni dans la Collection nationale). *Québec PlayStation* reprend sensiblement les mêmes rubriques que les premières publications de *N64* (tests et critiques de jeux, présentations d'astuces et nouveautés). *Consoles Jeux Vidéo* présente plutôt des guides de jeux et quelques actualités (ce qui ressemble beaucoup plus aux dernières publications de *N64*). Il serait intéressant de connaître les méthodes de production des différents guides puisque les courtes descriptions et les captures d'écran pourraient provenir de guides déjà publiés en anglais et simplement traduits par des pigistes. C'est une piste tout à fait plausible étant donné le prix élevé des logiciels de capture d'écran (et des enregistreurs DVD) à l'époque, la disponibilité de certaines images sur le Web, et la nécessité de connaître le jeu du début à la fin (avec les difficultés que cela représente) pour créer un guide qui couvre tous les secrets[12].

À ce propos, nous avons repéré des étampes (*watermarks*) sur certaines images du magazine. Certaines portent le logo du Nintendo Power Source (NPS), site de la compagnie. Comme on peut le voir dans la *Figure 3* et la *Figure 4*, les deux images sont identiques. On peut même remarquer les caractères japonais, la langue originale de développement, ce qui augmente le sentiment d'exclusivité pour les visiteurs du site : le jeu est tout d'abord sorti au Japon en avril 2000, puis en Amérique du Nord (en anglais) en octobre 2000. Il est toutefois étrange de retrouver ces mêmes images dans un guide paru peu après la sortie du jeu au Québec (alors que le jeu était publié en anglais dans la province). Ce genre d'emprunt montre la nécessité d'une meilleure compréhension de la reprise des discours en langue anglaise (sur papier ou en ligne) au Québec par les francophones, ce qui suppose de mieux connaître les habitudes de lecture du public francophone. Nous l'avons souligné à la suite de Michèle Lagny, les frontières (géographiques et linguistiques) ne sont pas étanches. D'autant plus que les contenus publiés sur le Web sont (plus) facilement accessibles et qu'il n'est pas toujours facile de retracer les discours et les images précédemment publiés en ligne.

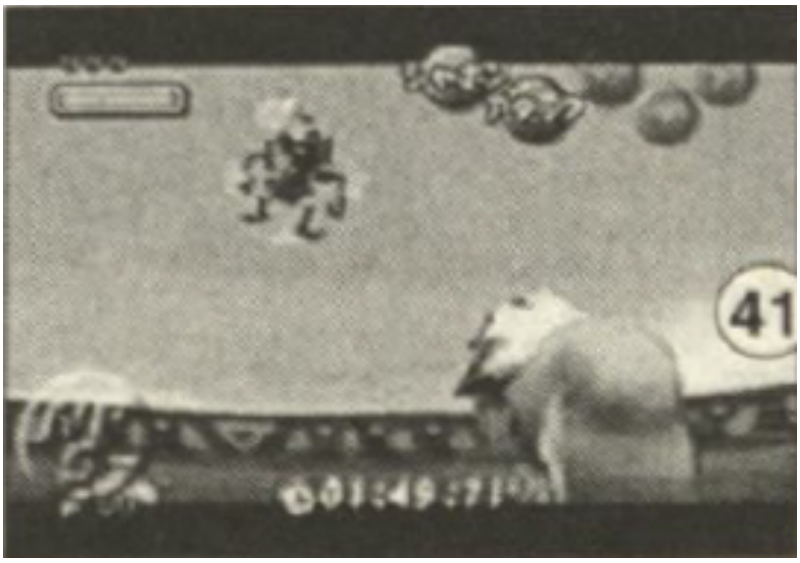


Figure 3. « La légende de Zelda : Majora's Mask », N64 *(15), 2001 [?], p. 41.*

Figure 4. « The Legend of Zelda: Majora's Mask », Nintendo Power Source*, 2000 [?], via The Internet Archive : The Wayback Machine, capture du site datée du 18 novembre 2000.* *https://web.archive.org/web/20001118222200/http:/www.nintendo.com/n64/zeldagaiden/delivery1.html*.

Plusieurs des documents édités au Québec s'apparentent à de la critique de jeu. Le magazine *N64* fait partie de cette catégorie malgré la disparition progressive des textes critiques au fil des numéros. À ce propos, Mia Consalvo a travaillé sur ce type de documentation et en fait valoir l'importance dans la communauté des joueurs. Dans son livre *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (2007), elle fait état des relations de pouvoir (en s'appuyant sur le concept de capital culturel de Pierre Bourdieu) qui animent le partage des informations sur les jeux à travers les magazines et les guides (Consalvo, 2007, p. 3-4). Elle écrit à propos du magazine *Nintendo Power* publié aux États-Unis (Nintendo, 1988-2012) : « […] the presence or absence of game coverage

in *Nintendo Power* implied in itself a rating » (Consalvo, 2007, p. 31). L'auteure décrit dans le même paragraphe les disparités qui existent dans le traitement des jeux couverts. Évidemment, une simple mention n'a pas le même poids critique qu'un test complet. Les différences dans le degré d'attention, dans le soin apporté aux détails, témoignent de l'intérêt à accorder à ces œuvres. Ainsi, le simple fait de présenter un jeu plutôt qu'un autre dans les différents guides (magazines, livres, etc.) crée un effet de critique. À propos des guides pas-à-pas, Consalvo explique que « having a guide is seen as building credibility, as it lends an aura of quality to a new game release » (2007, p. 53). En extrapolant, nous pouvons appliquer ces remarques portant sur des textes parus aux États-Unis à l'ensemble des discours produits par des Québécois. Plusieurs documents de la période 1990-1999 présentent des compilations de trucs et astuces. Les jeux mis en valeur dans ces publications jouissent d'un avantage certain par rapport aux autres : ces derniers n'en valent peut-être pas la peine. On peut supposer que l'effet de critique est potentiellement plus élevé lorsqu'un lecteur québécois consomme de la documentation québécoise puisque la « sélection » de jeux a été faite par des gens qui partagent la même culture (au sens large).

Soulignons quelques absents notables au catalogue général de BAnQ : les émissions de télévision axées sur les jeux vidéo. Ni les compétitions que présentaient *Le club Les branchés* (Télé-Métropole, 1991-1992) et *Génération W* (Attraction Images, 1996-1999) ni *M. Net* ne figurent dans les résultats de recherche, et ce, même si les émissions de télévision sont elles aussi soumises au dépôt légal[13]. Il s'agit pourtant d'importants témoins de la culture du jeu au Québec. *Le Club Les Branchés* mettait en scène les jeux du système Vidéoway et encourageait la constitution de communautés de joueuses et joueurs en opposant des jeunes de différentes régions (St-Cyr, 2013). *Génération W* alliait critique de jeux et compétition. Et *M. Net* présentait des actualités et des tests de jeux, à la manière de Victor Lucas à la barre de l'émission télévisée (puis Web) *The Electric Playground* (Greedy Productions, 1997-) réalisée à Vancouver. Des extraits de *M. Net* sont disponibles sur YouTube. Ils donnent un aperçu des façons dont on abordait le jeu vidéo, de la diversité des traitements au fil des épisodes ou des années. Par exemple, on trouve des capsules informatives animées par André Mondoux, maintenant professeur à l'école des médias de l'Université du Québec à Montréal (Flogennon, 2008), ou des critiques de Karl Tremblay, musicien et directeur créatif pour le développeur de jeu Triple Boris (Les Cowboys Fringants, 2006). Or, les extraits mis en ligne sont dépourvus de description mettant en contexte les vidéos, et la date de la première diffusion reste inconnue. Sans informations sur le déroulement et sans accès à un épisode « type » (le seul disponible en ligne qui soit complet est la finale), les distorsions sont immenses. L'accès aux archives de ces émissions de télévision nous permettrait de comparer les productions écrites sur le jeu avec les contenus pensés pour leur diffusion à la télévision. De même, la longévité de *M. Net* offre une occasion de mise en séries des épisodes et des discours tenus sur les jeux vidéo au Québec, du même type que les analyses historiques de Kirkpatrick à partir des magazines publiés au Royaume-Uni.

La période 2000-2018

Il peut sembler étrange, *a priori*, de scinder l'ensemble unitaire que constituent les numéros de *N64* pour introduire une nouvelle période. En fait, notre périodisation voulait souligner les changements importants dans la culture du jeu vidéo au Québec, modifications que reflètent les sujets abordés et les personnes qui tiennent les discours sur les pratiques de jeu ou le développement des œuvres vidéoludiques. Comme l'explique Michèle Lagny, la périodisation est un outil qui permet de faire ressortir des tendances et aide à construire le récit historique.

Une forte proportion des 100 publications trouvées dans le catalogue général de BAnQ pour la période qui débute en 2000 concernent l'importance économique de l'industrie du jeu vidéo ou les programmes de formation dans les métiers du numérique (effets spéciaux, animation 3D, design de jeu, etc.). En fait, près de la moitié des documents recensés ont été publiés par l'organisme gouvernemental TECHNOCompétences (Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications, 1997-)[14] ou l'Alliance numérique[15] et s'inscrivent dans une perspective économique (le marché de l'emploi, les compagnies en activité, la production de jeux au Québec, etc.). Leurs publications sont généralement axées sur la création d'emplois et de formations (techniques) permetttant de répondre aux exigences et aux besoins du marché du jeu vidéo (et du marché audiovisuel ou numérique en général).

Les aspects économiques du développement de jeux vidéo sont bien connus, mais peu de données sont disponibles quant à la consommation de jeux vidéo. Lorsqu'elles existent, les documents qui en font mention ne figurent pas dans le catalogue général de BAnQ. Dans le rapport de 2009 sur l'état des pratiques culturelles au Québec, on présente une compilation des taux de pénétration de divers équipements audiovisuels (selon une perspective adoptée par quelques périodiques de la période 1978-1989) au sein des foyers québécois. Le taux de possession de jeux vidéo, toutes compagnies ou plateformes confondues, n'est calculé qu'à partir de 1994 (Québec, 2009, p. 68). Si ces statistiques permettent de comprendre minimalement sur quels types d'équipement les joueuses ont l'occasion d'expérimenter les jeux vidéo (consoles ou ordinateurs), il est impossible de comprendre les activités vidéoludiques avec la même précision que les autres pratiques culturelles étudiées dans les rapports gouvernementaux. Pour prendre le cinéma et la télévision comme exemples, le gouvernement du Québec compile des statistiques sous divers angles : les taux de location de films, les visionnements en salle, les types d'appareils possédés, les types de productions, etc. (Québec, 2014a).

Un autre rapport sur les pratiques culturelles publié en 2014 (Québec, 2014b) a fait l'objet d'un document de synthèse en 2016, dans lequel on évalue les jeux vidéo selon les « fréquences des différents usages d'Internet à des fins culturelles par ménage » (Québec, 2016, p. 28), ce qui ne donne pas un portrait détaillé de la pratique vidéoludique (et les indicateurs servant à calculer la présence du jeu vidéo dans les foyers ne sont pas les mêmes que dans le rapport de 2009). De plus, le rapport de document signale un problème survenu lors de la collecte de données en 2014 :

> À la suite d'analyses effectuées a posteriori, le taux de réponse global a été révisé et se situe à 15 %. Considérant la représentativité des données, il est recommandé de ne pas inférer les données de cette édition à la population québécoise et d'éviter les comparaisons avec les éditions précédentes.
>
> Québec, p. 2 (2016).

Par conséquent, le manque de données précises sur les pratiques du jeu vidéo chez les joueurs et joueuses ne permet pas de nuancer les stéréotypes associés aux joueurs (problèmes de dépendance ou d'asociabilité, types de jeux consommés, proportion de femmes joueuses, etc.). En fait, nous osons ajouter que le manque de données neutres, c'est-à-dire non commandées par des acteurs de l'industrie, pose un grand problème non seulement aux journalistes, mais aussi aux universitaires. Le dernier rapport de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD), le pendant canadien de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB), dresse un portrait des joueuses et

joueurs canadiens, mais le seul document accessible pour le public ne présente pas la méthodologie. Les chiffres présentés dans le rapport ont été cités (Radio-Canada, *La Presse*) sans mise en contexte ni questions, alors que l'ALD est inscrite au registre des lobbyistes du Canada et représente les intérêts de ses membres (comme Activision Blizzard, Microsoft ou Ubisoft). Une fois que tout cela est dit, l'importante masse de documents publiés au Québec concernant les questions de formation et les enjeux économiques indique que les jeux vidéo sont certes importants dans la culture québécoise, mais qu'après 2000 c'est la dimension économique qui prend beaucoup de place dans le paysage vidéoludique québécois.

Nous avons recensé d'autres types de documents sur les jeux vidéo dans le catalogue général de BAnQ. Notons *Les aventures virtuelles du grand Talbot* (2000), livre écrit par l'animateur de *M. Net*, Denis Talbot, et qui est une compilation de critiques (détaillées) de jeux sur ordinateur. Notons également la constitution du Vocabulaire du jeu vidéo par l'Office québécois de la langue française (Perron, 2008). Notons encore la parution d'autres romans inspirés par la culture vidéoludique. Il y a même des compositions musicales directement liées aux jeux vidéo qui ont été créées par des artistes d'ici : un album de l'Orchestre de jeux vidéo (2012) ; un de la violoniste Angèle Dubeau (2012), qui y reprend des trames sonores marquantes de l'histoire du jeu ; et un de Cœur de Pirate qui a collaboré à la bande son de *Child of Light*, jeu développé dans les studios montréalais d'Ubisoft (2014). Ces documents sont autant de témoins de la vigueur de la culture vidéoludique au Québec.

En ce qui a trait à la presse généraliste, notre recherche par mots-clés dans le catalogue général de BAnQ a porté au jour quatre articles publiés dans la revue d'actualité culturelle le *7 Jours* (TVA Publications, propriété du groupe Québecor). Chacun présente une personnalité qui exprime son attachement aux jeux vidéo : l'acteur Étienne de Passillé explique sa passion pour les œuvres vidéoludiques et est photographié entouré de boîtes de jeux (Fortier, 2000, p. 22-23) ; l'animatrice Karine Lanoie détaille son travail pour *Cyberclub* (Groupe TVA, 1998-2000), émission consacrée aux nouvelles technologies (Beaudry, 2000a, p. 22-23) ; le pilote de Formule 1 Jacques Villeneuve, qui a participé au développement de *Speed Challenge: Jacques Villeneuve Racing Vision* (Ubisoft, 2002) donne une entrevue (Beaudry, 2000b, p. 8) ; on fait le portrait du joueur professionnel de *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998), Guillaume Patry, qui a fait une bonne partie de sa carrière en Corée du Sud (Gagnon, 2002, p. 50). Tout comme pour la presse quotidienne, une revue complète des périodiques pourrait nous faire découvrir des articles qui n'ont pas été indexés dans le catalogue général de BAnQ.

Québecor (lié au Groupe TVA) a aussi édité des publications portant plus précisément sur les jeux vidéo : *La bible des codes des jeux vidéo : PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameShark* (2001) et *La bible des codes des jeux PC* (2002), tous deux écrits par Félix Martineau. Dans le catalogue général de BAnQ, on trouve plusieurs documents en langue française qui présentent des critiques de jeu vidéo. Ils copient le style des documents mentionnés dans les périodes précédentes. Il y a quelques guides de stratégies ainsi que des compilations de codes de triche pour divers systèmes de jeu. Étant donné qu'il n'y a pas de variation significative dans la présentation ou le traitement des jeux vidéo, nous ne jugeons pas nécessaire de les détailler comme nous l'avons fait pour la publication *N64*. On peut toutefois noter la présence, parmi les guides, de livres spécifiquement écrits pour naviguer sur Internet, que ce soit par l'apprentissage des fonctions des navigateurs de l'époque (Internet Explorer, Netscape) ou en consultant les index de sites Web consacrés aux jeux vidéo et qui à leur tour présentent des critiques, des trucs et astuces, ou qui

hébergent des jeux en ligne en format Flash.

Dernier point important, au risque de nous répéter : plusieurs sites Web (journalistiques ou tenus par des amateurs) spécialisés en jeu vidéo ne sont pas répertoriés dans le catalogue général de BAnQ. À notre avis, ils doivent être étudiés et conservés puisqu'ils sont (ont été ou seront) significatifs pour la consolidation de la culture du jeu Québec (et pour notre compréhension même des discours sur le jeu). Le site journalistique *Multijoueur*, fondé en 2013, a cessé ses activités en 2020 et l'accès aux archives en ligne est incertain. *Jeux.ca* (2016-) est un autre bon exemple de catalyseur de cette culture. Dans les deux cas, leurs sites Web et leurs chaînes Twitch sont (ou étaient) le lieu d'échanges entre les membres de l'industrie du jeu, les joueurs, des événements grand public et des membres de la communauté universitaire. Ils sont les témoins de divers aspects de la culture du jeu vidéo au Québec.

Conclusion

À partir de l'opération de périodisation que nous avons menée, peut-on conclure à l'émergence d'une culture du jeu vidéo au Québec, et peut-on la décrire ? Cette approche par périodes fait ressortir les grandes tendances, les grands thèmes qui animent les débats sur les jeux vidéo dans la société québécoise, elle permet d'observer les préoccupations qui s'y affirment. La première période est marquée par la publication de textes sur la place (et les possibilités) des ordinateurs et des nouvelles technologies dans les foyers et les écoles. Puis l'on signifie, à travers la publication de magazines spécialisés, le besoin de se rassembler en communauté de joueuses et joueurs pour mener des discussions (plus ou moins) approfondies sur des sujets pour lesquels ils et elles ont un intérêt commun. La fin de la décennie est marquée par la fondation du Club des collectionneurs de jeux vidéo du Québec (1999-), ce qui n'est pas pure coïncidence. Enfin, la dernière période est ponctuée par l'importance économique du jeu vidéo dans la province, après l'adoption du crédit d'impôt pour les entreprises dans le secteur multimédia en 1996 (Jolicoeur, 2017). Dans un proche avenir, nous aimerions détailler ce premier portrait de la culture du jeu vidéo au Québec. Il serait possible, par exemple, d'élargir notre corpus en y intégrant la documentation en anglais. Il y aurait lieu également d'examiner les documents disponibles en dehors du catalogue général de BanQ : l'analyse des articles parus dans la presse généraliste permettrait d'avoir un regard différent sur la formation d'une culture du jeu spécifiquement québécoise.

Remerciements

Nous tenons à remercier les deux évaluateurs anonymes de notre texte, Odette Provost ainsi que Bernard Perron pour l'ensemble de leurs (généreux et pertinents) commentaires.

Références

Adam, J-C. (1984). Les cadeaux de la micro. In *Micro Mag*, 1(2) (décembre), p. 29-35.

Arsenault, D., Dagenais, O., Malouin, J.-F. et Noury, M. (2016). Le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo. Québec : La Guilde des Développeurs Indépendants de Jeux Vidéo du Québec. [Mémoire présenté au Ministère de la Culture et des Communications dans le cadre du renouvellement de la politique culturelle québécoise]. En ligne : https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/Politique-

culturelle/Memoires___Metadonnees/La_Guilde_des_developpeurs_de_jeux_video_independants_du_Quebec.pdf.

Beaudry, R.-P. (2000a). Karine Lanoie : animatrice de Cyberclub. In *7 Jours Montréal*, 11(24), 15 avril, p. 22-23.

Beaudry, R.-P. (2000b). L'autre passion de Jacques Villeneuve. In *7 Jours Montréal*, 11(34), 24 juin, p. 8.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec. (2021a). Mission. *BAnQ*, site web consulté le 17 mars 2021. En ligne : https://www.banq.qc.ca/a_propos_banq/mission_lois_reglements/mission/.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec. (2021b). Publications assujetties au dépôt légal. *BAnQ*, site web consulté le 11 novembre 2018 et le 17 mars 2021. En ligne : http://www.banq.qc.ca/services/depot_legal/pub_assujetties.html.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec. (2021c). Comment effectuer le dépôt de publications numériques. *BAnQ*, site web consulté le 11 novembre 2018 et le 17 mars 2021. En ligne : http://www.banq.qc.ca/services/depot_legal/depot_numeriques/index.html.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec. (2021d). Document électronique sur support et logiciel. *BAnQ*, site web consulté le 12 février 2019 et le 17 mars 2021. En ligne : http://www.banq.qc.ca/services/depot_legal/pub_assujetties.html.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec. (2021e). Collections Patrimoniales : Archives Web. *BAnQ*, site web consulté le 11 novembre 2018 et le 17 mars 2021. En ligne : http://www.banq.qc.ca/collections/collections_patrimoniales/archives_web/.

Bishop, O. (1983). *The Commodore 64 Games Book: 21 Sensational Games*. Londres : Granada Publishing. Fac-similé en ligne. denzquix (2018). *Internet Archive*, 24 septembre, En ligne : https://archive.org/details/the-commodore-64-games-book-21-sensational-games/mode/2up.

Bishop, O. (1984). *Jeux sur le Commodore 64*. Paris : Belin et Montréal : Modulo.

Caron, C. (1988). La recherche dans les institutions. *Informateur-Logiciel*, 2(10), p. 10-11.

Cauchon, P. (1984). MIMI – Une entrevue avec Anne Bergeron. In *Micro Mag*, 1(2), décembre, p. 42-45.

Clerc-Renaud, A. (2019). La Guilde et l'Alliance Numérique fusionnent pour donner un représentant unique à l'industrie du jeu vidéo. *Jeux.ca*, 5 décembre. En ligne : https://jeux.ca/jeux-video/la-guilde-et-alliance-numerique-fusionnent-pour-donner-un-representant-unique-a-lindustrie-du-jeu-video-au-quebec/.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge et Londres: The MIT Press.

Delacour, E. (2012). Les jeux vidéo font leur entrée : Grand Bibliothèque de Montréal. *TVA Nouvelles*, 17 janvier. En ligne : https://www.tvanouvelles.ca/2012/01/17/les-jeux-video-font-leur-entree.

De Lorimier, J. (1991). *Ils jouent au Nintendo… Mais apprennent-ils quelque chose?*. Montréal : Les Éditions Logiques.

Dozo, B-O et Krywicki, B. (2018). La presse vidéoludique : comment faire tourner la machine. In Blandin, C. (dir.). In *Manuel d'analyse de la presse magazine*, p. 209-222. Paris : Armand Colin.

États-Unis. Federal Communications Commission. (1996). « Telecommunications Act of 1996 ». En ligne. *Federal Communications Commission*. En ligne : https://www.fcc.gov/general/telecommunications-act-1996.

Fontaine Rousseau, A. (2018). *Vieille école : Dans mon temps, les jeux vidéo étaient durs pour vrai*. Montréal : Éditions de Ta Mère.

Gagnon, M.-J. (2003). GRRR [Guillaume Patry] Star québécoise du jeu vidéo en Corée. In *7 Jours Montréal*, 14(14), 1er février, p. 50.

Giard, J.P. (1983). La bataille des géants : Donkey Kong. *Vidéos Ordinateurs*, 1(1), juin, p. 12-13.

Informateur-Logiciel. (1987). « L'informatique en éducation », 2(6), décembre.

Jolicoeur, M. (2017) Crédit aux entreprises du multimédia : Bernard Landry ne regrette rien. *Les Affaires*, 26 juin. En ligne : https://www.lesaffaires.com/techno/technologie-de-l-information/credit-aux-entreprises-du-multimedia-bernard-landry-ne-regrette-rien/595733.

Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines*, 1981-1995. Hampshire : Palgrave Pivot

Lalonde, C. (2012). Les jeux vidéo rentrent à BAnQ. In *Le Devoir*, 18 janvier. En ligne : https://www.ledevoir.com/culture/340491/les-jeux-video-entrent-a-banq.

Laroche, F. (2012). EA remet des jeux vidéo à la Bibliothèque et Archives nationales du Québec. *Game Focus*, 4 décembre. En ligne : https://game-focus.com/ea-remet-des-jeux-video-a-la-bibliotheque-et-archives-nationales-du-quebec-45942.php.

Lasalle, L. (2018). À l'aube de son 30e anniversaire, où est mon Vidéoway Classic Mini? – Laurent Lasalle. *Le Journal de Montréal* (section Sac de Chips – Pèse sur Start), 5 décembre. En ligne : https://web.archive.org/web/20190417200732/https://www.journaldemontreal.com/2018/12/07/a-laube-de-son-30e-anniversaire-ou-est-mon-videoway-classic-mini---laurent-lasalle.

Lagny, M. (1992). *De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma*. Paris : Armand Colin.

Lebel, A. (1978a). Les jouets à Noël: le plat de résistance au menu : électronique et science-fiction. In *La Presse*, 7 novembre, p. D-1 (section Vivre aujourd'hui). En ligne : http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2408739.

Lebel, A. (1978b). Les jouets à Noël (2) : Du vieux, du neuf, des prix convenables… et de l'anglais. In *La Presse*, 8 novembre, p. F-1 (section Vivre aujourd'hui). En ligne : http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2408749.

Lemay, M. (1998?). [Sans titre]. *N64*, 1, p. 3.

Lessard, B. (2019). The Gaming Turn. In Marchessault, J. et Straw, W. (dir.), *The Oxford Handbook of Canadian Cinema*, p. 422-442. Oxford : Oxford University Press. En ligne : https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190229108.001.0001/oxfordhb-9780190229108-e-24.

Limited Run Games. (2021 [2020]). Dead Tomb (NES) [PREORDER], *Limited Run Games*, consulté le 12 avril 2021. En ligne : https://limitedrungames.com/products/dead-tomb-nes.

Magazine Maximum. (2001). [Publicité]. In *Consoles Jeux Vidéo*, 1, mars, p. 50.

Marcil, F. (1988). Viens-tu au club? In *Informateur-Logiciel*, 3(6), décembre, p. 8-11.

Martineau, F. (2000?). Pokémon : le guide pratique. In *N64*, 6, p. 18.

Martineau, F. (2000). Édito : M. Net? Vous avez dit… M. Net? In *N64*, 14, p. 12.

Martineau, F. (2001). *La bible des codes des jeux vidéo : PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameShark*. Outremont : Éditions Québecor.

Martineau, F. (2002). *La bible des codes des jeux PC*. Outremont : Éditions Québecor.

Mäyrä, F. (2008). Game culture: meaning in games. In *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, p. 13-29. Los Angeles : Sage Publications.

MusiquePlus. (2000). M. Net [Publicité]. In *N64*, 14, quatrième de couverture.

N64. (1999). Correspondants. In *N64*, 4, p. 51.

Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. Londres & New York à: Routledge.

Pineault, Y. (2014). Créer ou produire un jeu vidéo? Étude ethnographique d'un milieu de production vidéoludique montréalais. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. En ligne : http://hdl.handle.net/1866/11652.

Presnukhina, Y. (2016). Indicateurs de suivi de la situation linguistique au Québec : portrait démolinguistique 1996-2011. *Office québécois de la langue française*. En ligne : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/sociolinguistique/etudes2016/portrait-demolinguistique-19962011.pdf.

Québec. Comité consultatif sur l'autoroute de l'information. (1995). Inforoute Québec : Plan d'action pour la mise en œuvre de l'autoroute de l'information. En ligne. Rédigé par le

Conseil de la science et de la technologie. Ste-Foy : Québec. En ligne : http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/49102.

Québec. Commission des partenaires du marché du travail. (2008). Agir en concertation : un atout pour l'avenir. Secrétariat de la Commission des partenaires du marché du travail (dir.), *Politique d'intervention sectorielle de la commission des partenaires du marché du travail*. En ligne : https://www.cpmt.gouv.qc.ca/publications/pdf/brochure_Politique_intervention_sectorielle.pdf.

Québec. Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. (2009) L'équipement audiovisuel. Lapointe, M-C. (dir.), *Enquête sur les pratiques culturelles au Québec, 6e édition*.. En ligne : https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Enquete_pratiques_culturelles/Chap3_equipement_audiovisuel.pdf.

Québec. Institut de la statistique du Québec et Observatoire de la culture et des communications au Québec. (2014a). *État des lieux du cinéma et de la télévision au Québec*. En ligne : https://statistique.quebec.ca/statistiques/culture/cinema-audiovisuel/etat-lieu-cine-tele.html.

Québec. Ministère de la Culture et des Communications. (2014b). *Les pratiques culturelles au Québec en 2014. Recueil statistique.* En ligne : https://www.bibliotheque.assnat.qc.ca/DepotNumerique_v2/AffichageNotice.aspx?idn=80650.

Québec. Institut de la statistique. (2015). Immigration, langue et origine ethnique. Données comparatives 1996-1991-1986. Institut de la statistique du Québec (dir.), *Recensement 1996*. En ligne : https://statistique.quebec.ca/statistiques/recensement/1996/pdf3/regra_3-4.pdf.

Québec. Ministère de la Culture et des Communications. (2016). Rapport sur les pratiques culturelles au Québec : Faits saillants 2014. Sophie Magnan (dir.), 23. En ligne : https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Enquete_pratiques_culturelles/Bulletin-Survol-27-_2014.pdf.

Québec. Commission des partenaires du marché du travail. (2021a). Historique. *Commission des partenaires du marché du travail*, site web consulté le 31 mars 2021. En ligne : https://www.cpmt.gouv.qc.ca/organisation/historique.asp.

Québec. Registre des lobbyistes. (2021b). Historique des inscriptions d'un lobbyiste [d'entreprise ou d'organisation] : Alliance numériQC. *Registre des lobbyistes*, 18 mars, site web consulté le 31 mars 2021. En ligne : https://www.lobby.gouv.qc.ca/servicespublic/consultation/AfficherHistorique.aspx?CodeLobby=%2f8xizcKG2bS0zZlA3IbwhA%3d%3d.

Raton. (2008). Vidéoway. In *Le Métro de Montréal* [forum de discussion en ligne], 5 décembre. En ligne : http://www.metrodemontreal.com/forum/viewtopic.php?p=122211&sid=e990fbeddf1cef1bded3bb2a40e32226.

Rocher, G. (2010 [1969]). *Introduction à la sociologie générale*. Montréal : Éditions Hurtubise.

Simon, L. (2002). Le management en univers ludique : Jouer et travailler chez Ubi Soft, une entreprise du multimédia à Montréal (1998-1999). Thèse de doctorat, Montréal, École des Hautes Études Commerciales. En ligne : https://www.bac-lac.gc.ca/fra/services/theses/Pages/item.aspx?idNumber=55066559.

Talbot, D. (2000). *Les aventures virtuelles du grand Talbot*. Montréal : Les Éditions Logiques.

Ville de Montréal. (2012). Nouveau partenariat avec Ubisoft, Eidos-Montréal et EA - Importante bonification des collections de jeux vidéo dans les Bibliothèques de Montréal. *Le portail officiel de la Ville de Montréal* [communiqué de presse], 27 avril. En ligne : http://ville.montreal.qc.ca/portal/page?_pageid=5798,42657625&_dad=portal&_schema=PORTAL&id=18732.

Sites web

Abandonware-Vidéos. (2005-). En ligne : https://www.abandonware-videos.org/.

Abandonware-Magazines. (2002-). En ligne : https://www.abandonware-magazines.org/.

Club des Collectionneurs de Jeux Vidéo du Québec [CCJVQ]. (1999-présent). En ligne : https://www.facebook.com/groups/ccjvq/.

GameFAQs. (1995-). En ligne : https://gamefaqs.gamespot.com/.

GameSpot. (1996-). En ligne : https://www.gamespot.com/.

GameSpy. (1996-2013). En ligne : http://www.gamespy.com/.

IGN. (1996-). En ligne : https://ign.com/.

Internet Archive. (1996-). En ligne : https://archive.org/.

Jeux.ca. (2016-). En ligne : https://jeux.ca/.

Jeuxvidéo.com. (1997-). En ligne : https://www.jeuxvideo.com/.

MobyGames. (1999-). En ligne : https://www.mobygames.com/.

Multijoueur. (2013 [?]-2020). En ligne : https://multijoueur.ca/.

Parenthèse vidéoludique. (2006-). En ligne : https://www.simondor.com/.

RetroMags. (2005-). En ligne : https://www.retromags.com/.

Temporel Inc. (2015-). En ligne : http://www.temporel-inc.com/index.htm.

Médiagraphie

Attraction Images (prod.). (1996-1999). *Génération W*.

BBC [British Broadcasting Corporation] (prod.). (1982). *The Computer Programme*.

Boisvert, M. (journaliste) et Marchand, M. (réal.). (1988 [?]). « Actuel », *Radio-Canada*. Repéré sur la chaîne de LUTINBERT, « La frénésie Nintendo au Québec en 1988 », *YouTube*, 31 janvier 2013. En ligne : https://youtu.be/GFtS-WdiH_8.

Cœur de Pirate (comp. et int.). (2014). *Child of Light*. Disque compact. Montréal : Dare to Dare Records.

Dubeau, A, et La Pietà. (comp. et int.). (2012). *Game music = Musique de jeux vidéo*. Disque compact. Montréal : Analekta et Distribution Select.

Flogennon. (2008). « M.Net – Prof Mondoux – Technologie n'est pas neutre », *YouTube*, 17 décembre. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=e3FYNh8ya78.

Greedy Productions (prod.). (1997- . *The Electric Playground* [*EP Daily*].

Les Cowboys Fringants. (2006). « Karl Tremblay critique Just Cause à M. Net de M+ », *YouTube*, 18 octobre. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=aVdZ7AXhb6k

MIRALab. (2018 [1982]). « Dream flight (Vol de rêve) – 1982 », *YouTube*, 6 décembre. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=ET-4KBvtjMA.

MusiquePlus et TV MaxPlus (prod.). (1998-2014). *M. Net*.

Orchestre de Jeux Vidéo (int.) et Leblanc, J. (comp.). (2012). *Concert en mii bémol*. Disque compact. Montréal : Orchestre du jeu vidéo.

Radio-Québec (prod.). (1985). *Octo-giciel*.

St-Cyr, É. (2013 [2007; 1992]). « Le Club Les Branchés », *YouTube*, 13 mai. En ligne : https://www.youtube.com/playlist?list=PLEFA83A8BBE72770D.

Télé-Métropole (prod.). (1991-1992). *Le Club Les Branchés*.

TVOntario (prod.). (1983-1984). *Bits and Bytes*.

TVOntario (prod.). (1991). *Bits and Bytes 2*.

---

[1] La Guilde a fusionné ses activités avec l'Alliance numérique (2001-) en 2019 (Clerc-Renaud, 2019), laquelle représentait déjà différents acteurs dans la création numérique. Les deux groupes sont désormais unis sous le nom de Guilde du jeu vidéo du Québec.

[2] Seulement neuf sites étaient répertoriés en novembre 2018 : quatre sites associés à la société Loto-Québec ; deux sites de compagnies de jeux québécoises plutôt récentes (Courant Fractal et Scorpion Masqué) ; deux sites éducatifs consacrés aux mathématiques ; et un dernier constituant une archive du site Web de la Fédération québécoise des échecs. Deux ans plus tard, la situation a évolué : on peut maintenant consulter des captures du site journalistique Jeux.ca, ainsi que le blogue (Parenthèse vidéoludique) du chercheur et professeur Simon Dor.

[3] Nous avons cherché à connaître les raisons expliquant l'absence d'un tel dossier thématique, et il semble que ce soit monnaie courante à BAnQ (répétition des requêtes à chaque rendez-vous). C'est une pratique qui contraste

avec la constitution de dossiers thématiques ou de recherche par l'équipe de la Médiathèque Guy-L.-Coté, à la Cinémathèque québécoise.

[4] En 1986, 59 % de la population québécoise affirme connaître que le français, et 34,5 % le français et l'anglais (Québec, 2015, p. 115). On découvre dans un rapport de l'Office québécois de la langue française qu'en 1996 34 % de la population ayant le français pour langue maternelle connait le français et l'anglais, proportion qui augmente à 38 % en 2011 (Presnukhina, 2016, p. 24). Il est un peu difficile de comparer les données puisque les questions dans le rapport de l'Institut de la statistique ne sont pas axées sur la langue maternelle. On peut toutefois déduire qu'une bonne proportion de francophones ont une certaine connaissance de l'anglais et ont probablement accès aux discours sur le jeu vidéo produits en anglais.

[5] Ce ne sont que quelques titres de magazines publiés dans ces trois pays : on trouve plus de 700 titres (depuis les années 70 jusqu'à aujourd'hui) tournant autour des ordinateurs ou portant sur les jeux vidéo (sur ordinateur et sur console) en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis.

[6] Nous notons que l'absence d'un index des reportages télévisés en général empêche le repérage des extraits d'émissions qui sont pertinents pour la recherche en jeu vidéo. Le travail à faire dans les archives des divers diffuseurs et producteurs télévisuels est colossal.

[7] Au moment de terminer notre texte, les circonstances exceptionnelles dues à la pandémie de COVID-19 nous ont empêché de retourner sur place pour les dernières vérifications.

[8] Il est difficile de cerner les relations qu'ont l'équipe de rédaction et l'éditeur avec la compagnie Nintendo : on devine qu'il est préférable qu'elles ne soient pas trop tendues si on veut disposer des jeux avant qu'ils ne sortent. Ainsi, la console GameCube (Nintendo, 2001) fera l'objet de plusieurs articles à partir du numéro 14 (2000, mois de publication non disponible).

[9] Souvent nommés *walkthroughs* en anglais.

[10] Et plusieurs compilations de codes de triche (*Magazine Maximum*, 2001, p. 50).

[11] Les années de publication ne sont pas précisées sur les neuf numéros que nous avons eu la chance de consulter. À ce propos, nous tenons à remercier Patrick Paquin qui nous a prêté les numéros de sa collection personnelle.

[12] Ce genre de publications (compilations de codes de triche, guides pas-à-pas) était disponible avec l'apparition en 1995 de sites tels que GameFAQs (1995-), qui permettent la publication de guides détaillés par les membres de la communauté de joueurs.

[13] Un des évaluateurs nous indiquait que « selon la Loi des archives, seules la première et la dernière émission, ainsi que 5 supplémentaires, doivent être versées à BAnQ. La préservation des émissions est de la responsabilité des producteurs (plus rarement, des diffuseurs). Ainsi, les épisodes de l'émission *M. Net* devraient être conservés par la société de production TV MaxPlus (mais il n'y a aucune garantie, car il n'y a pas d'obligation légale autre que les dispositions de la Loi sur les archives) ». Nous saisissons les difficultés logistiques que pose la préservation des émissions de télévision : format vidéo, espace de stockage, etc. Il reste que c'est un constat plutôt inquiétant pour les émissions de longue durée, qui ont une valeur documentaire non négligeable, d'autant plus que leur mise en séries permet à l'analyse de rendre compte des transformations d'ordre culturel : transformations relatives aux discours, aux modes de présentation, aux supports, aux enjeux, aux débats, aux valeurs, etc.

[14] Le gouvernement du Québec a commencé en 1995 à mettre sur pied des comités visant à mieux comprendre, encadrer et (ultimement) financer des secteurs précis de l'économie. TECHNOCompétences, fondé en 1997, est financé par la Commission des partenaires du marché du travail (Québec, 2008, p. 11 et 23; Québec, 2021a).

[15] L'Alliance numérique (maintenant La Guilde du jeu vidéo du Québec) est enregistrée au registre des lobbyistes du Québec depuis 2004 (Québec, 2021b).