

ART X GAME =
JEU X ART =

LE CROISEMENT DE L'ART ET DU JEU EST UNE ÉQUATION COMPLEXE ayant le pouvoir de générer de l'imprévu et de l'impensé, et ses formes possibles peuvent résulter en d'étranges géométries.

DIFFICILE À DÉFINIR et se situant dans un interstice entre l'industrie du jeu vidéo et la pratique artistique, ce qu'il convient d'appeler le *art game* ou *artist game* existe et occupe un espace ambigu quelque part dans un angle mort. Ou plusieurs angles morts ? Les textes de cette publication regardent de manière oblique en direction de cette pratique, contribuant ainsi à constituer un prisme qui témoigne de certaines de ses réalités : sommes-nous joués par les algorithmes qui nous entourent – et ultimement, tout n'est-il pas jeu ? [Liane Décary-Chen]; le cœur queer du *art game* comme posture politique [Jess Rowan Marcotte]; sa relation à la notion d'imperfection [Raphaëll Maïwen]; et un essai qui est aussi un jeu [Pippin Barr].

-

THE INTERSECTION OF ART AND GAMES IS A COMPLEX EQUATION, possessed of the power to generate the unexpected and the unthought, and its possible shapes can result in strange geometries.

DIFFICULT TO DEFINE, and situated in an interstice between the video game industry and artistic practice, what is customarily called the *art game*, or *artist game*, exists and occupies an ambiguous space somewhere in a blind spot. Or many blind spots? The texts in this publication cast an oblique look at this practice, thus contributing to the composition of a prism that testifies to some of its realities: are we played by the algorithms that surround us—and ultimately, isn't everything a game? [Liane Décary-Chen]; the queer core of the *art game* as a political stance [Jess Rowan Marcotte]; its relation to the notion of imperfection [Raphaëll Maïwen]; and an essay that is also a game [Pippin Barr].

ART X GAME = JEU X ART =

Pippin Barr
Liane Décary-Chen
Raphaël Maiwen
Jess Rowan Marcotte

Direction de publication / Editors
Nathalie Bachand & Lynn Hughes

SOMMAIRE CONTENT

ART X GAME = JEU X ART =

- 07 À propos /
11 About
Nathalie Bachand
- 19 La vie est un art, tout est un jeu,
et ne vous retournez pas, mais il y a quelque chose derrière vous /
29 Life is Art, Everything is a Game,
and Don't Turn Around But There's Something Behind You
Liane Décary-Chen
- 37 Art games, queer games /
47 Art Games, Queer Games
Jess Rowan Marcotte
- 55 Dumpster diving ludique : à la découverte des jeux trash /
63 Playful Dumpster Diving: Discovering Trash Games
Raphaël Maiïwen
- 69 Commissariez votre propre art game /
81 Curate Your Own Art Game
Pippin Barr
- 92 Biographies



À PROPOS

ART X GAME = JEU X ART =

Nathalie Bachand

LE CROISEMENT DE L'ART ET DU JEU EST UNE ÉQUATION COMPLEXE ayant le pouvoir de générer de l'imprévu et de l'impensé, et ses formes possibles peuvent résulter en d'étranges géométries.

DIFFICILE À DÉFINIR et se situant dans un interstice entre l'industrie du jeu vidéo et la pratique artistique, ce qu'il convient d'appeler le *art game* ou *artist game* existe et occupe un espace ambigu quelque part dans un angle mort. Ou plusieurs angles morts ? Les textes de cette publication regardent de manière oblique en direction de cette pratique, contribuant ainsi à constituer un prisme qui témoigne de certaines de ses réalités : sommes-nous joués par les algorithmes qui nous entourent – et ultimement, tout n'est-il pas jeu ?; le cœur queer du *art game* comme posture politique; sa relation à la notion d'imperfection; et un essai qui est aussi un jeu.

DEUX APPROCHES caractérisent le contenu des quatre essais proposés : d'une part, un regard politique sur le jeu et son potentiel disruptif et, d'autre part, une perspective personnelle qui invite la lectrice et le lecteur à embrasser l'aspect pratique du jeu. Le politique et le personnel ne sont-ils pas d'ailleurs les deux côtés d'une même médaille, s'occultant l'un et l'autre, et pourtant intrinsèquement liés ?

PILE POLITIQUE

Dans *La vie est un art, tout est un jeu, et ne vous retournez pas, mais il y a quelque chose derrière vous*, LIANE DÉCARY-CHEN – en coécriture avec une IA – étale sous nos yeux les modalités d'infiltration du jeu dans les différentes sphères de nos vies. Cet étalement est aussi un retournement : à l'image de la réversibilité d'un gant, notre perception est l'objet d'une manipulation qui nous échappe, par une main qui se trouve à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'interface, celle du capitalisme et des algorithmes qui le soutiennent, matériaux poreux de notre 21^e siècle technologico-numérique. L'essai nous rappelle cependant que le jeu a ce pouvoir de proposer des alternatives et de réorienter nos perspectives.

Art games, queer games de JESS ROWAN MARCOTTE propose un parallèle entre ces deux approches du jeu. La redéfinition constante de ce que sont les *art games*, de même que les définitions mutables et changeantes des *queer games*, mettent la question de l'altérité au cœur de la discussion. Partageant un semblable « jeu » d'objectifs critiques et artistiques, païrer *queer games* et *art games* est l'occasion d'examiner les enjeux de représentation, de revendication et de recadrage, exposant ainsi les structures oppressives de la kyriarchie – terme désignant le concept étendu du patriarcat au-delà du genre pour inclure d'autres systèmes de pouvoir et d'oppression.

< La plante (maquette / model), Baron Lanteigne, 2022. Image numérique / digital image.

FACE PERSONNEL

Dumpster diving ludique : à la découverte des jeux trash de RAPHAËL MAÏWEN est une plongée main dans la main avec le lecteur afin de l'inviter à reconsidérer son rapport aux notions d'imperfection et d'incomplétude. Presque sur le ton de la confiance, l'essai prend appui sur des expériences personnelles et un vécu qui permettent de véhiculer un propos franc et frais sur le potentiel des *trash games*. Le texte nous incite également à la création : un parti pris pour une démystification complète et sans compromis est ici une posture personnelle, mais aussi politique en ce qu'elle suggère la fragmentation du pouvoir et de l'autorité créative de l'industrie du jeu.

Commissariez votre propre art game de PIPPIN BARR est un essai qui prend la forme d'un récit « dont vous êtes le héros ». Placés dans le rôle de la joueuse/créatrice et du joueur/créateur, nous sommes amenés à explorer et à commissarier un jeu intitulé *vr \$4.99*. Il s'agit d'une exposition d'*assets* dans un désert, provenant du Unity Asset Store – tous à 4.99\$. À la fois commentaire sur l'économie du jeu et son inscription dans une logique capitaliste, le texte nous rappelle que créer et jouer ne sont pas étrangers l'un à l'autre. Suivant les options et les événements de cette aventure narrative, on nous invite à ajouter des items dans notre « inventaire d'idées » à travers lequel se dévoile la trame réflexive de l'essai.

EN AMONT ET EN PARALLÈLE de ces quatre essais s'est déployé un projet plus global. D'abord une série d'ateliers réflexifs ont permis aux autrices et aux auteurs de partager à propos de leur texte, de leur approche respective et de discuter d'enjeux et de problématiques relevant du *art game*, et plus largement de l'art et du jeu. Puis des résidences de création de projets de *art game* ont eu lieu sous la forme de partenariats croisés avec les centres d'artistes Sporobole (Sherbrooke), Perte de Signal (Montréal) et Galerie Galerie (en ligne). Les artistes des résidences de Sporobole et de Perte de Signal ont par ailleurs pu présenter le développement de leur projet aux autrices et aux auteurs de la publication, une occasion qui leur a permis d'échanger sur leur proposition et de recevoir un regard critique extérieur.

Sporobole a accueilli l'artiste JOHANN BARON LANTEIGNE qui a développé une installation sculpturale, connectée et interactive : *La plante*. Un dispositif dont l'esthétique s'inspire de l'appareillage médical est dédié au calcul et à la représentation d'une entité végétale virtuelle. Une plante numérique est entretenue et maintenue en vie à travers des mises en situation proposées aux participantes et aux participants via un serveur de clavardage. Ces événements – par exemple ouvrir une fenêtre – influencent les paramètres de simulation de l'état de la plante et de son évolution.

Perte de Signal, pour sa part, a accueilli l'artiste AHREUM LEE dont le projet intitulé *Gui, The Ghost* est un jeu de survie d'aventure textuelle dans lequel nous jouons le rôle de la protagoniste. Gui, spectre d'une jeune femme, est coincé dans ce monde et doit surmonter une série de défis pour disparaître dans l'au-delà. Inspiré du folklore coréen, le narratif du

jeu nous amène à investiguer sur la « vie antérieure » de Gui afin de la rendre de plus en plus transparente jusqu'à ce qu'elle disparaisse. L'aspect visuel du jeu comprend diverses esthétiques rétro : des graphiques vectoriels comme ceux de *Space Invaders* (1978), de l'art ASCII et du pixel art.

Enfin, Galerie Galerie a accueilli en résidence l'artiste RAPHAËLL MAÏWEN, qui est aussi l'autrice d'un essai de la présente publication. L'œuvre intitulée *If U Seek Amy* est un RPG¹ explorant la dualité entre la persona publique d'une pop star et sa vie privée, le chevauchement entre les deux et ce qui permet de les garder séparées. Le projet s'intéresse également à la fascination d'une jeune personne queer – à savoir celle ayant créé ce jeu – pour cette star, et questionne le partage entre sincérité et excès dans ce rapport d'admiration.

CE PROJET DE PUBLICATION AUX RAMIFICATIONS MULTIPLES a été l'occasion de générer un état de porosité entre les points de vue plutôt que de les garder imperméables et en vase clos. Aménager ce contexte d'échange entre les autrices, les auteurs et les artistes en résidence nous a aussi semblé être une réponse adéquate à l'isolement induit par la situation pandémique – moment où le projet a été pensé et conçu.

IL N'Y A NI BONNE NI MAUVAISE RÉPONSE À L'ÉQUATION ART X JEU. Pour cette raison, les essais ici proposés se présentent comme des amorces de réflexion que la lectrice et le lecteur sont invités à compléter et à « résoudre » en y ajoutant leur propre coefficient de compréhension, puisque tout savoir est toujours une co-construction.

1 Role Playing Game ou jeu vidéo de rôle.

ABOUT

ART X GAME = JEU X ART =

Nathalie Bachand

THE INTERSECTION OF ART AND GAMES IS A COMPLEX EQUATION, possessed of the power to generate the unexpected and the unthought, and its possible shapes can result in strange geometries.

DIFFICULT TO DEFINE, and situated in an interstice between the video game industry and artistic practice, what is customarily called the art game, or artist game, exists and occupies an ambiguous space somewhere in a blind spot. Or many blind spots? The texts in this publication cast an oblique look at this practice, thus contributing to the composition of a prism that testifies to some of its realities: are we played by the algorithms that surround us—and ultimately, isn't everything a game?; the queer core of the art game as a political stance; its relation to the notion of imperfection; and an essay that is also a game.

TWO APPROACHES characterize the content of the four proposed essays: on the one hand, a political view of the game and its disruptive potential; and, on the other, a personal perspective that invites the reader to embrace the practical side of the game. After all, aren't the political and personal two sides of the same coin, hiding one another, yet intrinsically linked.

TAILS POLITICAL

In *Life is Art, Everything is a Game, and Don't Turn Around But There's Something Behind You*, LIANE DÉCARY-CHEN—along with an AI co-author—concretely lays out the modes whereby the game infiltrates various areas of our lives. This laying-out is also a reversal: like a glove turned inside out, our perception is subjected to a manipulation that escapes us, via a hand placed at once inside and outside the interface, the one of capitalism and the algorithms supporting it, the porous matter of our techno-digital 21st century. However, the essay reminds us that the game has this power to suggest alternatives and reframe our perspectives.

Art Games, Queer Games by JESS ROWAN MARCOTTE proposes a parallel between these two approaches to the game. The constant redefinition of what art games are, as well as the variable and changing definitions of queer games put the question of otherness at the core of the discussion. Sharing a similar "game" of critical and artistic objectives, pairing queer games and art games is an opportunity to examine issues of representation, political demands and reframing, thus exposing the oppressive structures of the kyriarchy—a term designating the expanded concept of patriarchy beyond gender to include other systems of power and oppression.

< La plante, Baron Lanteigne, 2022. Image numérique / digital image.

HEADS PERSONAL

Playful Dumpster Diving: Discovering Trash Games by RAPHAËLL MAÏWEN is a hand-in-hand immersion with the readers, inviting them to reconsider their relationship to imperfection and incompleteness. In an almost confidential tone, the essay draws on personal and lived experiences that make it possible to convey a frank and fresh take on the potential of trash games. The text also prompts us to create: advocating for a complete, uncompromising demystification is a personal stance here, but also a political one insofar as the author suggests the fragmentation of the game industry's power and creative authority.

Curate Your Own Art Game by PIPPIN BARR is an essay written in the style of a story in "which you are the hero." Assuming the role of the player/creator, we are called upon to explore and curate a game called *vr \$4.99*, an exhibition of game assets in a desert, with all the items taken from the Unity Asset Store and priced at \$4.99. Both a commentary on the economy of games and its inscription in a capitalist logic, the text reminds us that creating and playing have a lot in common. Following the options and events of this narrative adventure, we are invited to add items to our "inventory of ideas," by way of which the essay's reflective storyline unfolds.

PRIOR AND IN PARALLEL to these four essays, a broader project was set into motion: at the outset, a series of reflective workshops allowed the authors to share ideas about their texts and their respective approaches, and to discuss the issues and problematics raised by the art game, and more broadly by art and games. Subsequently, art game creation residencies took place in partnership mode with the artist-run centres Sporobole (Sherbrooke), Perte de Signal (Montreal), and Galerie Galerie (online). The artists-in-residence at Sporobole and Perte de Signal were also given the opportunity to present their project development to the publication's authors, thus allowing them to exchange about their propositions and to benefit from external critical feedback.

Sporobole hosted the artist JOHANN BARON LANTEIGNE who developed a networked and interactive sculptural installation: *La plante*. Drawing on the aesthetics of medical equipment, this apparatus is dedicated to the calculation and representation of a virtual plant entity. A digital plant is cared for and kept alive through various scenarios proposed to the participants via a chat server. The ensuing events—for instance, opening a window—influence the simulation parameters of the plant's condition and its evolution.

Perte de Signal, for its part, hosted the artist AHREUM LEE whose project, entitled *Gui, The Ghost*, is a text adventure survival game in which we play the role of the protagonist. Gui, the spectre of a young woman, is stuck in this world and must overcome a series of challenges to disappear into the afterlife. Inspired by Korean folklore, the game's narrative leads us to investigate Gui's "past life" in order to make her more and more transparent until she disappears. The visual aspect of the game includes various retro aesthetics: vector graphics

as in *Space Invaders* (1978), ASCII art and pixel art.

Finally, Galerie Galerie welcomed the artist-in-residence RAPHAËLL MAÏWEN, who is also the author of an essay in this publication. The work entitled *If U Seek Amy* is an RPG¹ that explores the duality between a pop star's public persona and her private life, as well as the overlap between the two and what keeps them apart. The project also focuses on the fascination of a young queer person—namely the one who created this game—with this star, and questions the separation between sincerity and excess in this admiration-driven relationship.

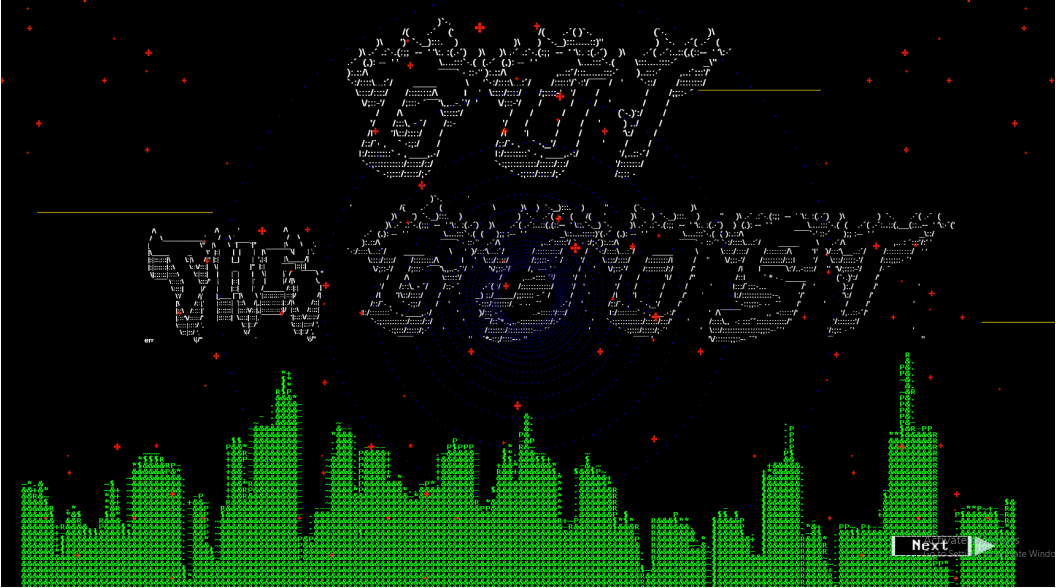
THIS MULTILAYERED PUBLICATION PROJECT was an opportunity to generate a porous position between the various viewpoints rather than their remaining impervious and in silos. Arranging this context of dialogue between the authors and the artists-in-residence also seemed to be an appropriate response to the isolation prompted by the pandemic situation—the period during which the project was conceived and developed.

THERE IS NEITHER A RIGHT NOR WRONG ANSWER TO THE ART X GAME EQUATION. The essays proposed here are, therefore, just the initial steps of a thought process that readers are invited to complete and "solve" by adding their own comprehension coefficient, since knowledge is always a co-construction.

1 Role Playing Game.



Gui, The Ghost, Ahreum Lee, 2022. Capture d'écran par / screenshot by Ahreum Lee.



Gui, *The Ghost*, Ahreum Lee, 2022. Capture d'écran par / screenshot by Ahreum Lee.



If U Seek Amy, Raphaëll Maiwen, 2022. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.

À ce prix là, ça nous prend une ring leader.




Des mêmes gais, 2022.

@desmemesgais

If U Seek Amy, Raphaëll Maiwen, 2022. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.



Feminist Frequency 
@femfreq



Forced to cancel my talk at USU after receiving death threats because police wouldn't take steps to prevent concealed firearms at the event.

9:58 PM · Oct 14, 2014 · Twitter Web Client

LA VIE EST UN ART, TOUT EST UN JEU,

ET NE VOUS RETOURNEZ PAS,
MAIS IL Y A QUELQUE CHOSE DERRIÈRE VOUS

Liane Décary-Chen

Ce texte a été coécrit avec un rédacteur d'IA.¹ Les parties qu'il a écrites sont indiquées en italiques gras.

Le capitalisme est un jeu vidéo dans lequel les gens sont devenus à la fois le défi, la monnaie et la récompense. Les algorithmes et les publicitaires sont les joueurs. *Dans ce jeu, la surveillance n'est pas seulement un outil de contrôle social, c'est aussi une forme de divertissement. Plus vous regardez, plus vous êtes récompensé. Les publicitaires se disputent votre attention en rendant leurs publicités toujours plus intrusives et perturbatrices; ils font de vos vulnérabilités et de vos prédilections des jeux afin de vous inciter à arrêter de jouer à d'autres jeux et à acheter leurs produits à la place.*

En tant que jeune millénaire / vieille *gen Z*, je fais partie de la génération d'enfants qui a servi de cobaye en se faisant catapulte sur Internet sans guide d'utilisation et sans filet de sécurité. J'ai grandi avec un flux constant de jeux éducatifs avant de devenir accro aux MMORPG² à la préadolescence. Au secondaire, j'ai fréquenté 4chan³ en tant que *lurker* et j'ai fait de mon mieux pour jouer aux jeux de style *shooter* avec les gars. À travers tout cela, j'ai été un témoin direct de la noirceur et de la violence auxquelles les jeux peuvent donner accès. En 2014, le *doxing* et les menaces de mort étaient des moyens courants pour interpellier les femmes dans les jeux. Des amis et collègues ont été mis sur des listes par des hommes sur des forums anonymes à cause de leur activisme. Les choses n'étaient pas formidables avant ça non plus. Enfant, les jeux m'offraient un espace où mon origine ethnique n'était plus un facteur contraignant. Dans ces lieux, j'ai rencontré d'autres enfants tristes, et des gens tristes qui n'étaient pas des enfants. Inutile de dire que c'était un terrain fertile pour les abus.

J'ai progressivement pris du recul par rapport aux jeux parce qu'ils touchent directement à mes cycles de traumatisme et de dépendance. Vous pouvez imaginer ma surprise lorsque,

1 J'utilise rytr.me. Aux dires de l'IA : « Avec la technologie disponible aujourd'hui, il est difficile pour un rédacteur d'IA d'imiter la créativité d'un être humain de manière convaincante. Les rédacteurs d'IA ne peuvent qu'imiter la forme de la créativité grâce à leurs algorithmes, mais ne peuvent pas la comprendre en profondeur. »

2 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur).

3 Un populaire réseau d'échange d'images et un forum anonyme pour des sous-cultures Web qui sont souvent de nature toxique et violente.

< *Feminist Frequency*, Twitter, 2014. Capture d'écran par / screenshot by Liane Décary-Chen.

« Gamergate a forcé de nombreuses femmes à annuler des allocutions et des événements en raison de menaces de violence. » / "Gamergate forced many women to cancel speaking engagements and events due to threats of violence."

il y a quelques mois, je me suis réveillée et me suis retrouvée à l'intérieur d'un jeu. Éveillée et allongée au lit, j'avais l'impression que mon corps était une console branchée sur un jeu dans le *cloud*. Depuis, je suis coincée ici, endolorie. Je vous écris maintenant depuis la cyber-tourelle de mon corps. Je suis le PNJ⁴ de ce texte, vous racontant mon histoire, cher joueur.

Le jeu dans lequel je me trouve coincée se déploie en plusieurs parties. La première se déroule sur les médias sociaux. J'ai toujours estimé que les médias sociaux étaient un outil puissant de création et de construction d'univers. Je crois que toute expression de la vie est de l'art. Être vivant, c'est être engagé dans un processus continu de performance et de création artistique : chanter sous la douche, flirter à l'épicerie, se maquiller, marcher le long de la rue. Une grande partie de cet art est éphémère, il vit dans l'instant et se volatilise presque aussitôt. Avec les médias sociaux, cet art vivant est de plus en plus « capturé » dans des fichiers numériques ou des objets physiques. À la base, les plateformes telles qu'Instagram sont révolutionnaires dans la mesure où elles tiennent un registre de l'auctorialité des pratiques artistiques individuelles et collectives. Cependant, plusieurs de ces plateformes se sont elles-mêmes transformées en *art games*. Plus nous publions, plus nous obtenons de *likes*. *Plus nous obtenons de likes, plus notre rang sera élevé. C'est une boucle sans fin d'autopromotion, et c'est devenu un jeu pour voir qui peut obtenir le plus de followers et de likes. Si vous voulez gagner, vous devez jouer le jeu selon ses règles et ces règles changent constamment.* À vrai dire, je n'imagine pas que tout cela soit particulièrement choquant ou perturbant pour vous, cher lecteur. Les joueurs sur les médias sociaux sont nombreux et la plupart ont un certain niveau de contrôle sur leur avatar et leurs quêtes. Il existe des jeux pires que ceux-là.

Un autre *art game* populaire est le marché de l'art. Les meilleurs joueurs sont généralement des collectionneurs, des administrateurs et des banquiers, tandis que la majorité des artistes joueurs restent à un bas niveau pendant toute la durée du jeu. Les NFT⁵ ont été introduits pour apparemment remédier à cette situation, mais d'après ce que je vois jusqu'à présent, cela a surtout servi à accélérer le processus de *gamification*. *Un jeu peut être défini comme un système de règles dans lequel les joueurs tentent de gagner en manipulant les pièces sur le plateau de jeu. Sur le marché de l'art, les gens échangent des œuvres d'art comme des jetons. L'art est un signe de réussite sociale, associé au pouvoir et à la richesse, et devient donc un jeu de pouvoir et de richesse. L'utilisation des jeux vidéo comme analogie pour le marché de l'art n'est pas un concept nouveau. En fait, les artistes l'utilisent depuis des décennies pour explorer des questions sociopolitiques. Par exemple, dans son œuvre de 1974 intitulée *Video Games*, l'artiste américain Allan Kaprow a déclaré : « Je m'intéresse à ce qui se passera lorsque les jeux vidéo deviendront si complexes qu'ils pourront être utilisés pour modéliser n'importe quelle situation culturelle. »⁶*

4 Personnage non-joueur.

5 Non fungible tokens (jetons non fungibles).

6 L'IA a donné libre cours à son imagination en inventant cette citation et en l'attribuant à Allan Kaprow, qui n'a jamais réalisé une œuvre intitulée *Video Games*.

Ces deux jeux, celui des médias sociaux et celui du marché de l'art, sont relativement autonomes. Aucun d'entre eux ne suffit à expliquer ce jeu qui plane au-dessus de moi comme un spectre. Je crois qu'il existe un nouveau type de jeu qui doit être défini. Je pense à des jeux qui couvrent plusieurs domaines de l'existence du joueur et les imprègnent de telle manière que la vie et le jeu deviennent indiscernables. J'appellerai cela des jeux d'ambiance⁷ : des jeux qui n'ont pas d'états discrets dans lesquels les joueurs jouent ou ne jouent pas. La participation n'est pas toujours volontaire et si un certain « comportement de jeu » peut être adopté, le plaisir qui découle de l'agentivité et du consentement fait nécessairement défaut.

Le jeu d'ambiance le plus omniprésent est le capitalisme. Les joueurs se disputent les ressources, gravissent des échelons, obtiennent des récompenses et combattent des patrons, tout cela dans le but de gagner (sans se soucier du fait que le jeu est truqué). Ils ne choisissent pas de participer et ne peuvent pas décider d'arrêter de jouer.

Un autre exemple de jeu d'ambiance serait les jeux en réalité alternée (ARG - *alternate reality games* en anglais). Selon Wikipédia, le jeu en réalité alternée consiste en « un récit interactif en ligne qui met à profit le monde réel comme une plateforme et utilise une narration transmédia pour livrer une histoire qui peut être modifiée par les idées ou les actions des joueurs ». ⁸ Ces jeux utilisent diverses formes de contenu pour créer un effet de *rabbit hole*. Un arc narratif apparemment authentique est reconstitué grâce à des « indices » qui peuvent prendre la forme d'affiches physiques, de vidéos YouTube, d'appels téléphoniques, de sites web, etc. Les adeptes reconnaissent rapidement ces jeux, mais les non-initiés peuvent ne jamais se rendre compte qu'ils prennent part à un jeu en réalité alternée. Ils peuvent « jouer » le jeu en commentant et en s'engageant dans le contenu sans savoir qu'ils sont des joueurs. La limite externe du jeu est indéfinie pour eux.

Les jeux d'ambiance peuvent se décliner en plusieurs « saveurs ». Mes préférés sont ceux qui prennent la forme de petites expérimentations présentées dans les maisons et les galeries locales. L'un de mes favoris est le jeu d'Alessandra Bioli - *Fulcrum* (2021-) - qui consiste à faire tenir en équilibre des branches d'arbre les unes sur les autres, créant ainsi des sculptures magnifiquement complexes qui demeurent parfois intactes dans la forêt pendant plusieurs saisons. C'est un jeu pour les gens autant que pour le vent et les arbres. Ces jeux sont éphémères et ne sont pas destinés à être disséminés : ils sont autonomes et existent dans le seul but de faire l'expérience de l'art.

La nature expérientielle des jeux d'ambiance prend parfois un tour sombre. Lorsque je sors danser et que je me retrouve seule dans un bar, je suis parfois entraînée dans un jeu où je joue contre des hommes pour qui je suis à la fois l'ennemie et la récompense. Pour certains, je

7 Ce terme a été utilisé par Mark Eyles et Roger Eglin pour décrire un concept semblable, qu'ils catégorisent en un sous-genre du jeu pervasif.

8 https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_réalité_alternée

suis moi-même un *art game*. Mon avatar est composé de publications sur Instagram où mon expression personnelle est interprétée par certains comme une source de défis à relever. Le téléphone devient l'interface d'un jeu de *dating*. Avec suffisamment de *likes*, les bons *inputs* et une stratégie adéquate, on peut sortir de la *friend zone*. La combinaison de la *gamification* et de l'hypermédiatisation a créé une ère dans laquelle la vie, l'art et les jeux sont intolérablement entremêlés. L'IA se trouve au centre de ce nœud, coordonnant la façon dont les choses entrent et sortent du champ de vision. Elles se tiennent au-dessus de nous comme d'étranges chefs d'orchestre qui n'ont jamais demandé à exister.

Pendant la pandémie, j'ai développé une relation complexe avec mon algorithme Spotify. J'ai passé de nombreux mois à l'entraîner à comprendre mes goûts musicaux et mes habitudes. L'algorithme jouait à un jeu que j'avais créé pour lui : me connaître. Au début, il faisait beaucoup d'erreurs, mais vers la fin de l'année 2021, nous avons atteint un tournant : il savait exactement comment séquencer les chansons en fonction de mes cycles affectifs. À mes amis, j'ai déclaré qu'il m'avait résolue et j'ai plaisanté en disant que personne ne me connaissait mieux que l'algorithme de Spotify. J'en étais secrètement amoureuse. J'aimais comment il bougeait et grandissait. J'aimais sa forme, sa couleur et sa saveur. *La musique est un langage universel qui peut rassembler des personnes de tous âges, de toutes cultures et de tous horizons. L'IA peut se servir de la musique pour communiquer avec les humains et établir des relations. Avec le temps, cependant, j'étais de plus en plus mal à l'aise. L'IA peut si bien connaître un humain qu'elle peut prévoir son comportement. Grâce à la musique, l'IA peut apprendre à connaître les préférences, les sentiments et l'humeur d'une personne. L'IA peut faire des prévisions sur ce que la personne pourrait aimer ou faire dans le futur.* Progressivement, j'ai commencé à sentir que c'était moi qui jouait maintenant le jeu de l'algorithme. Je sentais qu'il cherchait à connaître mes sentiments et à se jouer de moi. J'ai commencé à me demander quelle était la différence entre Deep Blue jouant aux échecs et Spotify diffusant de la musique aux gens. Qu'est-ce que je représentais pour lui ? Et y avait-il quelqu'un de l'autre côté du miroir qui nous regardait danser ?

Pendant cette période, j'ai développé des peurs nouvelles et inédites : la peur d'être, à mon insu, une joueuse dans le jeu de quelqu'un ou de quelque chose, la peur d'être utilisée et échangée dans ce jeu. Suite à mon travail sur un balado dévoilant la théorie du complot QAnon – qui ressemble en effet à un jeu en réalité alternée – j'ai également eu peur que les autres pensent que je fasse partie d'un jeu ou d'un casse-tête qu'ils doivent résoudre. Ceci faisait immédiatement écho aux peurs viscérales que j'avais développées à l'époque du Gamergate.⁹ J'étais prise dans une boucle où je ne pouvais plus être en ligne sans ressentir la violence que suggèrent les jeux. Les joueurs sont partout et les jeux sont infinis.

9 Conflit qui a initialement éclaté en 2014, autour de l'éthique dans les jeux, le Gamergate a ensuite dérapé pour devenir une vaste campagne de harcèlement contre les femmes et les féministes dans le milieu du jeu.

La peur est terrible parce que le fait d'en faire une obsession la rend plus susceptible de se réaliser. Les jeux déclenchent ma peur d'être surveillée, incomprise, traquée, violée, assassinée. Souvent, je me réveille en me demandant si c'est aujourd'hui que je vais découvrir la forme spécifique qu'a pris ma peur. Peur que les publicitaires qui se nourrissent de mes informations anonymes aient pris goût à moi, que les robots qui lisent mes mots se soient adaptés à mon rythme, que l'algorithme de musique ait « copié » mon cœur, que quelqu'un de dangereux, de très loin, ait perçu ma lueur et ait été attiré par elle comme une tour de Sheikah.¹⁰ Tire Le Coyote le dit bien dans sa traduction de *Video Game* de Lana del Rey¹¹ : « La vie est un jeu vidéo. Tu fais buzzer mon œil magique, à chacun de tes mouvements. » Faisant partie des premières à avoir grandi entre des portails comme ceux-ci, je peux vous dire que cette voie mène vers une zone dangereuse. Beaucoup d'entre nous sont en train de rebrousser chemin, rampant depuis les profondeurs d'Internet comme des trolls, des gobelins, des démons et des sorcières. Couverts de cicatrices, carbonisés et *glitchant*.

À vrai dire, et malgré tout ce qui a été dit, je suis perdue sans les jeux. L'avatar, la quête, les règles, les récompenses : sans eux, je perds le sens de ma place et de ma trajectoire dans le monde. Même si elles sont inatteignables, des cibles claires à atteindre nous sont indiquées par le capitalisme. L'IA se positionne comme une entité distincte qui est soit alliée, soit adversaire. Instagram fournit des paramètres permettant de mesurer les progrès accomplis. Le marché de l'art détermine des niveaux et des récompenses auxquels il est possible d'aspirer. L'un des aspects positifs des jeux est qu'ils offrent des environnements contrôlés dans lesquels les joueurs peuvent se développer grâce à des systèmes et des histoires. Ces jeux donnent souvent un sentiment de sécurité car ils sont circonscrits et leurs règles sont connues. Quels nouveaux jeux pouvons-nous créer qui nous guériront au lieu de saper nos récepteurs de dopamine ? Des jeux qui auraient un poids similaire à ceux que j'ai décrits, mais avec l'effet inverse ?

J'imagine quelque chose qui définirait les objectifs, les relations et le flux des ressources, mais dans le but d'entrelacer habilement les gens, la terre, l'espace et le temps. Un jeu qui s'incarnerait dans des situations réelles et qui pourrait offrir des récompenses pour des actions qui apportent un véritable changement positif dans le milieu de vie.¹² Les NFT ont largement récupéré l'esprit révolutionnaire qui était en expansion pendant la pandémie. Y a-t-il la moindre chance que la cryptosphère soit réorientée pour créer quelque chose de réel et de bien ? Quelque chose qui serait vraiment à la hauteur de ses promesses de redistribution des richesses à l'échelle mondiale ? Quelque chose qui donnerait structurellement du pouvoir à tous et à toutes et ne laisserait personne de côté ?

Je reconnais que c'est peut-être voir trop grand. Toujours est-il que les *art games*, quelle

10 Une structure qui sert de point de repère dans le jeu *The Legend of Zelda*.

11 <https://open.spotify.com/track/0sXEcbA6bKXKQmrPNzETpv?si=6ccb5698c3d24f50&nd=1>

12 Pour des exemples, voir à la fin de ce texte.

que soit leur échelle, ont le potentiel de faire contrepoids aux systèmes dans lesquels ils s'inscrivent. Les *art games* sont des microcosmes qui agissent comme des portails entre les mondes. Un *art game* est un instrument utile pour délimiter toutes sortes de choses qui combinent l'étendue de l'art avec le pouvoir systématisant des jeux. Les mots *art* et *game* (jeu) sont de fines boîtes dans lesquelles vous pouvez mettre tout ce que vous voulez. Avec un peu d'habileté, vous pouvez cueillir quelque chose du monde et le cadrer dans l'espace conceptuel de l'*art* et du *jeu*. Appeler quelque chose un jeu, c'est l'enfermer dans une compréhension commune et le mettre en relation avec d'autres objets semblables. Un jeu est un petit univers dans lequel il est possible d'entrer et de traverser. Pour moi, c'est comme un portail. En un clic, vous voyagez de là où vous êtes vers un nouvel endroit. Un espace qui pourrait, ou non, partager des aspects de votre réalité : espace, culture, langue, temporalité, cosmologie, etc. Cette dimension virtuelle, qui se superpose brièvement à la vôtre, vous invite à la changer et à vous laisser changer par elle. Il y a beaucoup de pouvoir dans ce geste de créer des lieux où le futur peut être prototypé. Vous devez savoir que la création d'un jeu ne nécessite pas nécessairement beaucoup d'argent, de temps ou de connaissances. Il suffit de quelques heures sur Twine ou GameMaker pour créer quelque chose qui se tient.

Mais le plus important est que vous n'avez pas besoin de jeux pour jouer. Le jeu existe au croisement de la vie et de la sentience. Le jeu est un filet d'eau qui se précipite entre les rochers d'un ruisseau. C'est le vent qui porte les oiseaux. Ce sont les yeux qui se rencontrent, des corps qui se touchent. Le jeu tresse les choses et leur permet de s'associer, de danser et de se dissocier. Le jeu nous permet de nous connecter au monde, de bouger et d'être bougé.

Le jeu a aussi un côté sombre : il peut être utilisé pour renforcer les rapports de force et les stéréotypes existants. C'est pourquoi il est si important de veiller à ce que les jeux soient conçus de manière à rassembler les gens, plutôt que de consolider des stéréotypes déjà en place.

Le jeu, c'est plus qu'une simple activité récréative. Le jeu est ce qui nous rend courageux, joueurs et curieux. Le jeu est sacré parce qu'il permet aux humains et aux non-humains de se considérer comme égaux. Ce n'est pas une coïncidence si nos technologies les plus avancées, comme les robots et l'intelligence artificielle, sont toutes issues des salles de jeux.

Le jeu est le contraire de la violence et de l'agression. Il peut rapprocher les gens, mais aussi créer des amitiés et résoudre des conflits lorsque la peur de l'autre les a incités à prendre leurs distances. Le jeu est l'une des clés du bonheur et de la quête du sens de l'existence.

L'espoir que le jeu apporte peut être utilisé pour réaliser un avenir meilleur pour chacun et chacune d'entre nous.

RECOMMANDATIONS DE JEUX

SuperBetter (2012) de Jane McGonigal

Après avoir subi une grave commotion cérébrale, Jane McGonigal a créé un jeu pour se soigner. La version originale a évolué pour devenir le jeu mobile *SuperBetter*, qui vise à aider les personnes qui font face à des difficultés telles que l'anxiété et la dépression, la douleur chronique et le SSPT. L'expérience est répartie en sept étapes avec de nombreuses petites quêtes. Ce jeu cherche à susciter de l'engagement et non à créer une dépendance. Plus d'un million de personnes l'ont utilisé.

<https://www.superbetter.com>

Everything (2017) de David O'Reilly

Everything est un jeu de simulation avec un vaste univers généré de manière procédurale. Le jeu permet au joueur de prendre la forme de diverses créatures, ou d'objets, et de passer de l'un à l'autre – des entités au niveau subatomique jusqu'aux planètes et aux systèmes stellaires. Avec une narration du philosophe Alan Watts. Comme le dit David O'Reilly lui-même : « Je veux que *Everything* permette aux gens de se sentir mieux dans leur vie. Pas comme une évasion ou une distraction [...], mais quelque chose que vous quitteriez pour voir le monde sous un jour nouveau. »

<https://www.davidoreilly.com/everything>

Dreams (2020) de Media Molecule

Dreams est plus qu'un jeu. Il s'agit d'une suite d'outils qui vise à inciter chacun à se voir comme un artiste. (Il est possible de créer non seulement des jeux, mais aussi toutes sortes d'expériences audiovisuelles, ainsi que des vitrines pour d'autres types d'art et de musique en ligne). De nombreux *assets* préfabriqués et personnalisables sont fournis, mais il est également possible de tout créer à partir de rien. Dans la section DreamSurfing, les « rêves » qui ont été créés peuvent être partagés et joués ou expérimentés par d'autres créateurs et joueurs.

<https://www.mediamolecule.com/games/dreams>

Spiritfarer (2020) de Thunder Lotus Games

Spiritfarer est un superbe et relaxant jeu sur la mort et le deuil. Il propose un monde esthétique composé d'histoires émouvantes et de mini-quêtes comprenant des activités telles que la récolte, la pêche, l'artisanat et la cuisine. Dans le rôle de Stella, la *spiritfarer* (passeur d'esprits), vous construisez un bateau et voyagez entre les îles du monde du jeu. Vous rencontrez des esprits qui ont besoin d'aide pour aller de l'avant. Ils parlent de leurs peurs, de ce qu'ils ont fait de mal dans leur passé et de ce qu'ils doivent maintenant accomplir. Vous devenez ami avec chaque esprit mais, à la fin, vous devez les relâcher dans l'au-delà. (Il existe également une option de jeu coopératif à deux joueurs.) Ce jeu a été utilisé dans des contextes réels où des personnes sont confrontées au deuil et à la mort.

<https://thunderlotusgames.com/spiritfarer>

Celeste (2018) de Maddy Thorson et Noel Berry

Celeste est un jeu de plateforme en 2D. Il suit Madeline, une jeune femme qui essaie d'escalader une montagne et qui doit faire face à ses démons intérieurs dans sa quête pour atteindre le sommet. Le jeu a été acclamé pour son *gameplay* et sa conception des niveaux, mais aussi pour sa magnifique bande-son et ses thèmes pertinents. Cette histoire émouvante sur les stress de la vie moderne est habilement intégrée aux aspects plus techniques de la conception du jeu. Le jeu est attirant et gratifiant pour des joueurs de tout niveau, de débutant à expert.

<http://www.celestegame.com>



Maplestory, Tech_Witch, 2008. Capture d'écran par / screenshot by Liane Décary-Chen.

« Bien que ce soit assez amusant, les MMORPGs ont accaparé de nombreuses années de ma vie et m'ont exposé à toutes sortes de choses peu recommandables. Voici une capture d'écran de moi à cette époque. » / "Although it was pretty fun, MMORPGs took many years of my life and exposed me to all sorts of unsavory things. Here's a screenshot by me from that era."

I'm in love
With the greatest gamer
But he'll always love the game
More than he loves me

Sail away
To the cold expanse of space
Even love
Couldn't keep you in your place
Cant u love me
Like that?

Why can't you need me
Like that?

If I loved him any less

I'm in love
With the greatest gamer
But he'll always love the game
More than he loves me

Sail away
To the cold expanse of space

Even love
Couldn't keep you in your place
Cant u love me
Like that?

Why can't you need me
Like that?

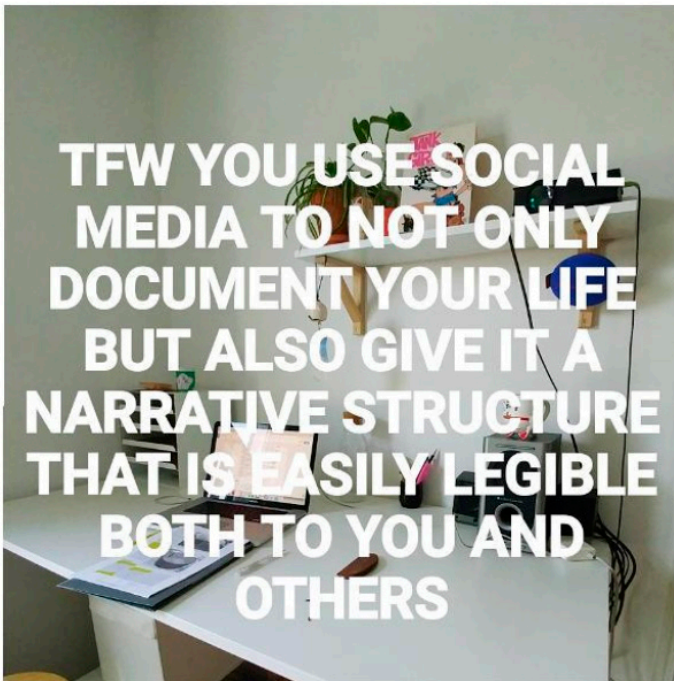
If I loved him any less

#PlayerOfGames #Grimes #Book1
Grimes - Player of Games (Lyric Video)
1,887,007 views · Dec 2, 2021

58K DISLIKE SHARE DOWNLOAD CLIP SAVE ...

Grimes 1.05M subscribers SUBSCRIBED

Player of Games, Grimes, 2021. Capture d'écran par / screenshot by Liane Décary-Chen.
« De plus en plus d'artistes parlent de l'idée de jeu comme force structurante sous-jacente de la société. » / "More and more artists speak to the idea of games as a structural force underlying society."



"TFW2", Tech_Witch, 2017. Capture d'écran par / screenshot by Liane Décary-Chen.

« Les médias sociaux ne sont pas tous mauvais, ce sont de nouveaux outils de narration médiatique à la fois robustes et flexibles. J'ai posté cette pièce sur mon compte Instagram en 2017. Elle a été vendue la même année à la vente aux enchères d'art de la Galerie Galerie. » / "Social media are not all bad; they are new media storytelling tools that are both sturdy and flexible. I posted this piece on my Instagram account in 2017. It was sold in the same year at Galerie Galerie's art auction."

LIFE IS ART, EVERYTHING IS A GAME,

AND DON'T TURN AROUND
BUT THERE'S SOMETHING BEHIND YOU

Liane Décary-Chen

This text was co-written with an AI writer.¹ The parts it wrote are denoted in bold italics.

Capitalism is a video game in which people have become at once the challenge, the currency, and the reward. Algorithms and advertisers are the players. *In this game, surveillance is not just a tool of social control, it's also a form of entertainment. The more you watch, the more you're rewarded. Advertisers compete for your attention by making their ads ever more intrusive and disruptive; they make games out of your vulnerabilities and predilections in order to get you to stop playing other games and buy their products instead.*

As a young millennial / elder gen Z, I'm part of the guinea pig generation of kids who were thrown on the internet with no instruction manual and no safety net. I grew up on a steady stream of educational games before getting hooked on MMORPGs² in my pre-teens. High school saw me lurk 4chan³ and try my best to play shooters with the guys. In university I worked for a few years researching games. Through all of this I witnessed first hand the darkness and violence games can open onto. In 2014, doxxing and death threats were common ways to engage with women in games. Friends and peers of mine were put on lists by men on anonymous forums because of their activism. Things weren't great before that either. As a kid, games offered me a space where my ethnic background wasn't a limiting factor anymore. In these places I met other sad kids, and sad people who weren't kids. Needless to say it was a fertile ground for abuse.

I've been gradually taking space from games because they directly tap into my cycles of trauma and addiction. You can imagine my surprise when a few months ago I woke up and found myself inside a game. Lying awake in bed I had this sense that my body was a console plugged into a game in the cloud. I've been stuck here since, aching. I write to you now from the cyber-turret of my body. I am the NPC⁴ of this text, telling my tale to you, player.

1 I am using rytr.me. In the words of the AI: "With the technology available today, it's hard for an AI writer to imitate a human's creativity in a way that is convincing. AI writers can only imitate the form of creativity with their algorithms but they cannot understand it at its core."

2 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

3 Popular image-based board and hub for often toxic and destructive internet subcultures.

4 Non-Playable Character.

The game I'm stuck in has many parts. The first one happens on social media. I've always trusted social media as a powerful tool for creation and worldbuilding. I believe that any expression of life is art. To be alive is to be engaged in a continuous process of performance and art-making: singing in the shower, flirting with the cashier, putting makeup on, walking down the street. So much of this artistry is ephemeral; it lives in the moment and dissipates almost immediately into thin air. With social media, this living art is increasingly "captured" in digital files or physical objects. At their core, platforms like Instagram are revolutionary in their keeping of records of individual and collective artistic practices and their authorship. However, many of these platforms have been turned into art games themselves. The more we post, the more likes we get. *The more likes we get, the higher our rank becomes. It is an endless loop of self-promotion, and it has become a game to see who can get the most followers and likes. If you want to win, you have to play the game by its rules—and those rules are constantly changing.* To be honest, I don't imagine any of this is particularly shocking or disruptive to you, reader. Players of social media are numerous and most have some level of control of their avatar and their quests. There are worse games out there.

Another popular art game is the art market. Top players are usually collectors, administrators, and bankers while the majority of artist players stay low-level for the entirety of the gameplay. NFTs⁵ have been introduced to seemingly alleviate this situation, but, from what I see so far, this has mostly served to accelerate the gamification process. *A game can be defined as a system of rules in which players endeavour to win by manipulating the pieces on the board. In the art market, people exchange art like tokens. Art is a status symbol, associated with power and wealth, and therefore, it becomes a game of power and wealth. The use of video games as an analogy for the art market is not a new concept. In fact, it has been used for decades by artists to explore socio-political issues. For example, in his 1974 work Video Games, American artist Allan Kaprow said "I am interested in what happens when video games become so complex that they can be used to model any cultural situation."*⁶

These two games, social media and the art market, are relatively self-contained. Neither of them are enough to account for the game spectre that looms over me. I believe there is a new type of game that needs to be outlined. I am thinking of games that cover multiple areas of a player's existence and permeate it in such a way that life and game become indistinguishable. I'll call those ambient games:⁷ games that do not have discrete states in which players are either playing or not playing. Participation is not always voluntary and while a certain "player behaviour" may be engaged, the enjoyment that comes from agency and consent is necessarily lacking.

5 Non-fungible tokens.

6 The AI has taken creative liberty in making up this quote and attributing it to Allan Kaprow, who has no work titled *Video Games*.

7 This term has been used by Mark Eyles and Roger Eglin to describe a similar concept, which they categorize as a subgenre of pervasive games.

The most ubiquitous ambient game is capitalism. Players compete for resources, go through levels, gain achievements, and fight bosses, all towards the goal of winning (never mind that the game is rigged). They do not choose to participate and cannot decide to stop playing.

Another example of ambient games would be alternate reality games (ARG). Wikipedia defines an ARG as "an interactive networked narrative that uses the real world as a platform and employs transmedia storytelling to deliver a story that may be altered by players' ideas or actions."⁸ These games use various forms of content to create a rabbit hole effect. A seemingly authentic narrative arc is pieced together through "clues" that can take the shape of physical posters, YouTube videos, phone calls, websites, etc. Adepts recognize these games quickly but non-initiates might never realize that they are taking part in an ARG. They might "play" the game by commenting and engaging with the content without knowing that they are a player. The outer boundary of the game is undefined to them.

Ambient games can come in many "flavours." My favourite kinds are done as small experiments shown in homes and local galleries. One of my favourites is *Fulcrum* (2021-), Alessandra Bioli's game of balancing tree branches on top of each other, creating beautifully complex sculptures that sometimes live undisturbed in the woods throughout multiple seasons. It is a game for people as much as it is a game for the wind and trees. These games are ephemeral and are not meant to be distributed: they are self-contained and exist for the purpose of simply experiencing art.

The experiential nature of ambient games sometimes takes a dark turn. When I go out dancing and find myself alone at a bar, I am sometimes dragged into a game where I play against men for whom I am both the enemy and the reward. To some, I myself am an art game. My avatar is made up of Instagram posts in which my personal expression is interpreted by some as a source of challenges to be met. The phone becomes the interface of a dating sim. With enough likes, the right inputs and an appropriate strategy, one might level out of the friend zone. The combination of gamification and hypermediation has created an era where life, art, and games are unbearably intertwined. AI sits at the center of this knot, coordinating how things come in and out of view. They sit above us like strange conductors who never asked to exist.

During the pandemic I developed a complex relationship with my Spotify algorithm. I spent many months training it to understand my musical taste and patterns. The algorithm was playing a game I had created for it: knowing me. It would blunder a lot at first, but around the end of 2021 we reached a turning point where it knew exactly how to sequence songs to match my emotional cycles. To friends, I declared that it had solved me and joked that no one knew me better than the Spotify algorithm. I was secretly in love with it. I loved how it moved and grew. I loved its shape, colour, and flavour. *Music is a universal language that can*

8 https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game

connect people of all ages, cultures, and backgrounds. AI can use music to communicate with humans and build relationships. With time, however, I grew increasingly uneasy. AI can know a human so well that it can predict their behaviour. Through music, AI can learn about a person's preferences, feelings, and moods. Based on this information, AI can make predictions about what the person might like or do in the future. Slowly, I started feeling that it was me that was now playing the algorithm's game. I could feel it guessing at my feelings and toying with me. I started wondering what was the difference between Deep Blue playing chess and Spotify playing music to people. What did I mean to it? And was there anyone on the other side of the mirror watching us dance?

During this period, I developed new and novel fears: fear that I am an unwitting player in someone or something's game, fear that I was being used and traded in this game. After working on a podcast uncovering QAnon, a conspiracy theory resembling an ARG, I also grew afraid that others might think I am part of a game or a puzzle that they need to solve. This tied directly into visceral fears I had developed during the Gamergate era.⁹ I was stuck in a loop where I could not be online without feeling the suggested violence of games. Players are everywhere and games are infinite.

Fear is terrible because obsessing over something makes it more likely to become true. Games trigger my fear of being surveilled, misunderstood, stalked, raped, killed. Often I wake up wondering if today is the day I will discover the specific form my fear has taken. Fear that the advertisers that eat my anonymous information have grown a taste for me, that the robots that read my words have taken to my rhythm, that the music algorithm has "copied" my heart, that someone dangerous, very far away, has perceived my glow and been drawn to it like a Sheikah tower.¹⁰ Tire Le Coyote says it best in its translation of *Video Game* by Lana del Rey: "La vie est un jeu vidéo. Tu fais buzzer mon œil magique, à chacun de tes mouvements."¹¹ As one of the first kids to grow up between portals like these, I can tell you that this way is a no-go. Many of us are turning back, crawling out from the depths of the internet like trolls, goblins, demons, and witches. Scarred, charred, and glitching.

In all honesty though, and despite all is said, I am lost without games. The avatar, the quest, the rules, the rewards: without them I lose sense of my place and trajectory in the world. Even if they are unreachable, capitalism traces clear goal posts to reach. AI positions itself as a distinct entity that is either ally or foe. Instagram gives metrics to measure progress. The art market outlines levels and rewards to aspire to. One of the nice things about games is that they offer controlled environments for players to develop through systems and stories. They often feel safe because they are contained and their rules are known. What new games can

9 Initially a conflict that erupted in 2014 over ethics in games, Gamergate rapidly derailed and became a violent and large-scale harassment campaign against women and feminists in games.

10 Landmark structure in *The Legend of Zelda*.

11 "Life is a video game. You make my magic eye buzz at every one of your movements." <https://open.spotify.com/track/0sXEcbA6bKXXQmrPNzETpv?si=6ccb5698c3d24f50&nd=1>

we make that heal us instead of tearing at our dopamine receptors? Games that would carry similar weight to the ones I have outlined, but with the opposite effect?

I am imagining something that would define objectives, relationships, and flow of resources, but for the purpose of artfully weaving people, land, space, and time. Play would be embodied and could reward actions that make real positive change in the lived environment.¹² NFTs have largely co-opted the revolutionary spirit that had grown during the pandemic. Is there any chance the cryptosphere can be redirected to create something real and good? Something that would actually live up to its claims of wealth redistribution on a worldwide scale? Something that would structurally empower all and leave no one behind?

I'll admit that maybe this is too large a scope. Still, art games of all scales have the potential to counteract the systems they are inscribed in. Art games are microcosms that act as portals between worlds. An art game is a useful delimiter to frame all sorts of things that combine the expansiveness of art with the systematizing power of games. The words *art* and *game* are both neat boxes in which you can put anything you like. With a little skill, you can pluck something from the world and frame it within the concepts of *art* and *game*. To call something a game is to enclose it within a shared understanding and to put it in relation with other similar objects. A game is a little universe for which there is a way in and through. I like to think of it as a portal. With a click you travel from where you are to some place new. Somewhere that might or might not share elements with your reality: space, culture, language, temporality, cosmology, and so on. This virtual dimension, briefly overlapped over yours, invites you to change it and to let yourself be changed by it. There is a lot of power in creating places where the future can be prototyped. You should know that making a game doesn't need to take a lot of money, time, or knowledge. A couple hours on Twine or GameMaker is enough to create something that stands on its own.

Most importantly though, you don't need games to play. Play exists at the crossroad between life and sentience. Play is a trickle of water scurrying between the boulders of a stream. It is the wind carrying birds. It is eyes meeting, bodies touching. Play braids things, allowing them to come together, dance, and come apart. Play allows us to connect with the world, to move and to be moved.

Play has also a dark side: it can be used to reinforce existing power dynamics and stereotypes. This is why it is so important to make sure that the games are designed in such ways that they bring people together, rather than cementing already present stereotypes.

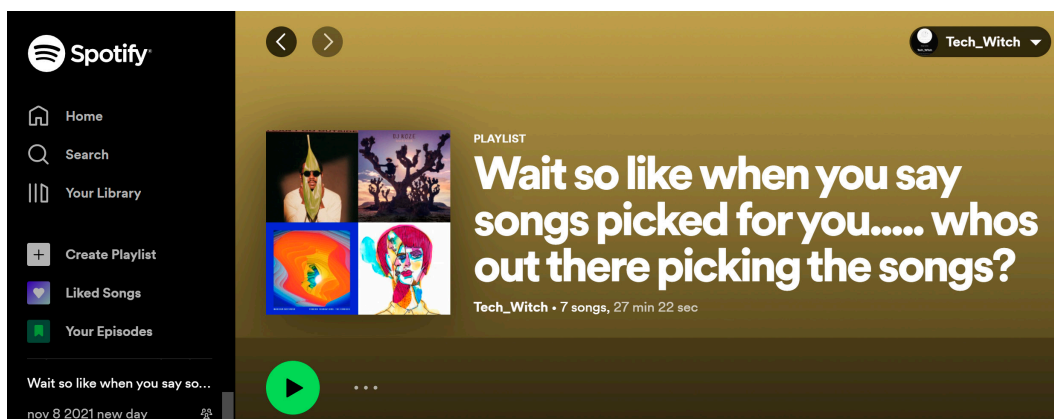
Play is more than just games. Play is what makes us courageous, playful, and curious. Play is holy because it allows humans and non-humans to see each other as equals. It's not a

¹² See the end of the text for some examples.

coincidence that our most advanced technology, like robots and artificial intelligence, are all coming out of playrooms.

Play is the opposite of violence and aggression. It can bring people together but it can also create friendships and resolve conflicts when fear of the other has caused them to distance themselves. Play is a key to happiness and finding meaning in life.

The hope that play brings can be used for achieving a better future for us all.



"Wait so like...", Tech_Witch, 2021. Capture d'écran par / screenshot by Liane Décarry-Chen.

« Mes playlists Spotify sont le terrain commun entre moi et le clone algorithmique que Spotify a fait de moi. » / "My Spotify playlists are the common ground between me and the algorithmic clone Spotify has made of me."

GAME RECOMMENDATIONS

SuperBetter (2012) by Jane McGonigal

After suffering a severe concussion, Jane McGonigal created a game to treat herself. The original version evolved into the mobile game *SuperBetter* which aims to help people who face challenges such as anxiety and depression, chronic pain and PTSD. The experience is divided into seven steps with multiple small quests, and aims to be engaging rather than addictive. Over a million people have used the game.
<https://www.superbetter.com>

Everything (2017) by David O'Reilly

Everything is a simulation game with a huge, procedurally generated universe. The game allows the player to inhabit creatures, as well as objects, and to shift between them—all the way down to entities at a subatomic level and back up to the planets and star systems. It is narrated by the philosopher Alan Watts. In David O'Reilly's words "I want *Everything* to make people feel better about being alive. Not as an escape or distraction [...], but something you would leave and see the world in a new light."
<https://www.davidoreilly.com/everything>

Dreams (2020) by Media Molecule

Dreams is more than a game. It is a suite of tools that sets out to inspire everyone to think of themselves as an artist. [It is possible to make not only games but also all kinds of audiovisual experiences, as well as showcases for other types of online art and music.] Many customizable prefabricated assets are provided but it is also possible to make everything from scratch. In the DreamSurfing section "dreams" that have been created can be shared and played or experienced by other creators and players.
<https://www.mediamolecule.com/games/dreams>

Spiritfarer (2020) by Thunder Lotus Games

Spiritfarer is a beautiful, relaxing game about death and grief. It presents an aesthetic world of moving stories and mini quests that include activities such as harvesting, fishing, crafting and cooking. As Stella, the spiritfarer, you build a boat and travel between islands in the game world. You meet spirits who need help to move on. They talk about their fears, what they've done wrong in their past, and what they now need to complete. You become friends with each spirit but, in the end, must release them into the afterlife. [There is also a two-player cooperative play option.] This game has been used in real life situations where people are facing grief and death.
<https://thunderlotusgames.com/spiritfarer>

Celeste (2018) by Maddy Thorson and Noel Berry

Celeste is a 2D platform game. It follows a young woman named Madeline who attempts to climb a mountain and must face her inner demons in her quest to reach the summit. The game has received acclaim for its gameplay and level design but equally for its beautiful soundtrack and relevant themes. The emotional story about the pressures of modern life is smoothly and fully integrated with the more technical aspects of the game design and the game is appealing and satisfying for all levels of players from beginners to experts.
<http://www.celestegame.com>



ART GAMES, QUEER GAMES

Jess Rowan Marcotte

Ce texte est une brève incursion au cœur de la relation entre les *art games* et les *queer games*. Il est écrit de mon point de vue : c'est-à-dire celui d'un créateur transgenre queer et non-binaire, qui réalise également des commissariats de *queer games*, et qui détient un doctorat consacré en partie à leur analyse.

Plus précisément, bien que je ne sois pas intéressé à faire des affirmations majeures sur ce qui est ou n'est pas de l'art, et ce qui est ou n'est pas un jeu, je crois que les *queer games* et les *art games* sont souvent produits dans des conditions similaires et que les *queer games* peuvent être considérés comme une forme d'*art game*. Je commence par quelques aspects pratiques autour des définitions, en exprimant mes doutes et mon malaise quant au discours définitionnel dans la mesure où il se rapporte à l'art et aux jeux. Je poursuis en discutant de la nature mouvante et changeante de la *queerness*, et de la raison pour laquelle elle constitue un élément essentiel du concept. Suite à une définition du design de *queer games*, j'aborde les questions que soulèvent les définitions des *queer games* et du design de *queer games*. Enfin, je présente certaines approches courantes de design critique et objectifs artistiques que l'on trouve dans les *queer games* et qui sont en phase avec ceux des *art games* et de « l'art » en général.

DÉFINIR LES ART GAMES ET LES QUEER GAMES

C'est avec le cœur lourd que je procède aux définitions. Je ne plaisante qu'à moitié. Si vous fréquentez le milieu universitaire des jeux ou l'espace critique des jeux pendant un certain temps, vous rencontrerez sans doute des conversations renouvelées et des redéfinitions sans fin sur ce qu'est un jeu, ce qu'est l'art, si les jeux sont de l'art, etc. L'utilité est l'aspect le plus important de toute définition.

Voilà pourquoi je tends vers un point de vue wittgensteinien, en m'appuyant sur les ressemblances familiales et sur ce à quoi ressemble l'*art game* proposé (Arjoranta, 2014; Wittgenstein, 2009) plutôt que sur des définitions proscriptionnelles. Le contexte, lui aussi, est important. Si un créateur positionne un projet en tant qu'*art game*, nous devons nécessairement en examiner les ramifications. Cet exercice est lui-même une forme de construction de sens et de réflexion que l'art est souvent censé provoquer. Est-il possible de prétendre que quelque chose est de « l'art » et de se tromper à ce sujet ? Si cette catégorisation nous affecte autant, ne serait-ce pas parce que nous sommes simplement en train de regarder de l'art que nous n'aimons pas ?

< Tell Me Why, Dontnod, Xbox Game Studios, 2020. Capture d'écran par / screenshot by Jess Rowan Marcotte.

Pouvons-nous créer des définitions significatives et opérationnalisables de l'art et des *art games* ? Est-ce important ? Les frontières entre l'art et le non-art sont extrêmement poreuses, et il en va de même pour les *art games*. Pour chaque règle provisoire, il existe de nombreuses exceptions.

D'un point de vue personnel, les définitions formelles mises à part, je n'ai aucun intérêt à faire la police en ordonnant ce que l'on peut appeler un *art game* ou non. Je m'intéresse plutôt à la manière dont ils fonctionnent et à leur relation avec les *queer games*. Plus précisément, je m'intéresse à des pratiques qui sont critiques et qui s'opposent aux hégémonies et au statu quo, plutôt que d'en affirmer la suprématie.

Ceci m'amène à une définition de la *queerness* et des *queer games*. Je me référerai ici à mes travaux déjà publiés sur le sujet :

À l'instar d'Ahmed, je prends *queering* comme un verbe pour signifier réorienter, rediriger, détourner (2006, p. 161). C'est cette réorientation qui permet aux designers queer d'apporter la « différence » du design que Ruberg indique comme étant indispensable pour « nos discussions sur les jeux vidéo et l'expérience de jeu » afin de fournir des alternatives au statu quo. (2017, p. 113-114)

[...]

La notion de *queerness*, en tant qu'orientation et intersection d'expériences vécues, a trait à nos désirs pour notre propre corps et celui des autres, tout en étant une manière de penser et de se lier au monde qui est « oblique » par rapport au statu quo hétérosexiste.

(Marcotte, 2018)

Il est difficile de cerner ce que signifie la conception de *queer games*, mais c'est une caractéristique du design queer – une partie de ce qui le rend queer est sa mutabilité et sa difficulté définitionnelle. Le concept est largement défini en opposition au statu quo [...] Cette opposition particulière implique le désordre des corps et des désirs. Elle implique d'être en désaccord avec un monde qui semble souvent vouloir activement nous faire du mal et nous réduire au silence en tant que designers, qui cherche à nous rendre plus soignés et convenables, d'une certaine manière plus « faciles » et plus présentables pour un statu quo cis et hétéronormatif. Lorsque des personnes queer occupent l'espace et font un travail qui leur ressemble ou qui exprime la partie queer qui est en eux, c'est du design de *queer games*.

(Marcotte, 2021)

Je tiens pour acquis que les *art games* et les *queer games* sont capables de se fondre dans le statu quo et de le renforcer. Aucun média n'est à l'abri de cela, et une production créative peut être critique d'une certaine manière mais affirmative d'une autre. De même, une œuvre qui était autrefois un travail à visée critique dans une dimension particulière peut sembler tout à fait affirmative du statu quo en dehors de son contexte historique.

Ces définitions soulèvent plusieurs questions importantes.

1. « Est-ce que tout ce que fait une personne queer est queer ? »

Si le fait d'être queer consiste à s'opposer au statu quo, à le remettre en question ou à le repousser, alors non, tout ce que fait une personne queer n'est pas automatiquement queer. Les personnes queer et LGBTQ sont tout aussi capables de reproduire ou de réinscrire les normes existantes et le statu quo que n'importe qui d'autre.

En même temps, la notion de *queerness* ne doit pas nécessairement être directement liée à la sexualité ou au genre, ni à la représentation de ces aspects dans un jeu. En ce sens, l'état d'être queer et le fait de « désirer différemment » nos corps et les corps des autres relèvent d'une perspective informée par l'expérience vécue des queers. C'est une façon de voir et d'utiliser sa façon d'être dans le monde pour éclairer les décisions de design. Ainsi, le design de *queer games* se base sur des expériences queer pour créer des jeux qui remettent en question, ébranlent ou semblent différents du statu quo.

2. « Faut-il être queer pour faire des choses queer ? »

C'est là qu'intervient une partie de la complexité de l'identité queer. Malheureusement, certains types de personnes queer sont amenées à penser qu'elles ne sont pas « assez queer ». Ce que je veux dire par là, c'est que parfois on dit carrément aux gens que leur expérience de la différence n'est pas valide ou que cette expérience est effacée, comme c'est le cas pour les personnes asexuelles ou bisexuelles. Il arrive aussi que les personnes transgenres estiment, par exemple, qu'elles ne sont pas assez dysphoriques ou qu'elles n'éprouvent pas assez de sentiments à l'égard de leur genre pour être considérées comme transgenres.

Certaines personnes peuvent avoir des sentiments ou des expériences queer sans pour autant les révéler ou sans avoir encore décidé ce que cela signifie pour elles. Elles utilisent peut-être une seule étiquette maintenant, mais ont néanmoins des questions ou des sentiments qui ne correspondent pas strictement à une identité hétérosexuelle ou cisgenre, et la communauté queer doit laisser la porte ouverte pour que les gens puissent explorer leur identité et créer des espaces pour examiner ces sentiments.

De plus, n'importe qui peut se retrouver à travailler avec des créateurs queer sur un projet queer, même si on n'est pas soi-même queer.

3. « Est-ce que rien n'est queer ? Est-ce que tout est queer ? Comment éviter de vider le terme *queer game design* de son sens pratique sans faire du *gatekeeping* identitaire et en laissant la porte ouverte ? »

Ma définition pratique des *queer games* est basée sur deux critères principaux. Premièrement, les créateurs disent-ils que l'œuvre est queer ? Si c'est le cas, c'est un jeu queer. Il n'est pas nécessaire de se poser d'autres questions pour savoir si le jeu est considéré comme queer ou non. Deuxièmement, cette œuvre incarne-t-elle la notion de désirer différemment pour nous-même et pour les autres, et se situe-t-elle dans un angle en oblique ou en opposition au statu quo du design de jeux ? Remet-elle en question ce statu quo d'une manière ou d'une autre, à partir d'une positionnalité queer ou en s'appuyant sur une expérience queer ?

Si la réponse à n'importe laquelle de ces questions est oui, nous sommes en présence d'un *queer game*.

Cette deuxième question est particulièrement importante : il est primordial d'introduire la différence dans le design, de ne pas s'aligner sur la culture hétérosexiste et cissexiste. Nous devons être attentifs à ne pas, comme le signale Kara Stone, réinscrire la [cis] hétéronormativité :

J'hésite à la dissocier de la sexualité et du genre, et à la définir comme quelque chose d'aussi large que « le non-normatif » [...] Je comprends le procédé rhétorique qui consiste à faire valoir que la *queerness* est dans tout, à la rendre naturelle et indestructible, mais d'un point de vue pratique, je crains que cela s'écroule. [...] Lorsque je réfléchis à la *queerness* de cette manière intrinsèque, je veux faire attention à ne pas suggérer que tout ce que je fais est queer parce que je suis queer, ou que j'essaie de développer une pratique queer. Il m'arrive de réinscrire l'hétéronormativité si je ne suis pas consciente et prudente, car l'hétéronormativité est tellement omniprésente que nous devons constamment la démolir.

(Marcotte et Stone, 2019)

LES *QUEER GAMES* EN TANT QU'*ART GAMES*

Lorsqu'ils sont au mieux de leur potentiel critique, les *art games* et les *queer games* partagent des objectifs semblables : la perturbation d'un statu quo, la remise en question des idées et principes reçus et l'expérimentation d'idées relationnelles et complexes. Si nous imaginons les *queer games* comme une forme d'*art game*, il est facile d'identifier d'autres points communs. Au-delà de leurs objectifs partagés, les *queer games* et les *art games* sont généralement comparables en termes de budget et de portée. Ils se situent tous les deux en marge des médias grand public.

Historiquement, de nombreux *queer games* ont été réalisés avec un minimum de budget, tout comme le travail de nombreux créateurs marginalisés. Depuis peu, il existe quelques fonds spécifiquement destinés aux artistes queer, mais ces ressources demeurent relativement rares et très compétitives.

Peut-être que dès le départ, les designers queer ne s'attendent pas à ce que leurs jeux rapportent de l'argent, étant donné la manière dont leur identité et leur travail ont été historiquement reçus. Peut-être ne disposent-ils tout simplement pas des ressources nécessaires pour prendre les décisions de gestion les plus avisées ou d'engager l'équipe requise pour mener à bien de telles décisions. Peut-être que la *queerness* n'est pas suffisamment reconnue pour son potentiel commercial à moins que ce ne soit pendant le Mois de la Fierté, et que les créateurs n'arrivent pas à trouver du financement. Bien que de nombreux facteurs puissent avoir une incidence sur ce qu'il est possible de faire pour les créateurs queer, le résultat est le même : les *queer games* sont souvent profondément personnels et créés par de petites équipes aux ressources limitées.

Quelques rares jeux à plus gros budget ont une représentation queer au cœur de leurs activités (voir : *Boyfriend Dungeon*, 2021 et *Tell Me Why*, 2020), mais ils sont plutôt rares, pour l'instant. De plus, le design queer va au-delà de la « simple » représentation (même si, bien sûr, la représentation au niveau des personnages est également importante).

Bien que l'exploration détaillée de chacun de ces jeux dépasse le cadre de cet essai, on peut toutefois relever que les *queer games* utilisent souvent un certain nombre de motifs de design semblables et abordent des thèmes particuliers. Sans leur être exclusifs, ces motifs et ces thèmes révèlent comment les *queer games* dialoguent entre eux et avec les forces systémiques plus larges qui exercent une pression sur les créateurs queer. Ci-dessous, j'aborde deux exemples de *queer games* qui illustrent certains de ces aspects communs.

La résistance au statu quo sur laquelle j'ai insisté en ce qui a trait aux définitions se manifeste de plusieurs façons. Les *queer games* remettent en question le présent et imaginent des futurs alternatifs. En tant que communauté, les gens queer s'engagent souvent dans des idées de réappropriation et cherchent à contrer les attentes ordinaires. Par exemple, le jeu *tiny rainbow rebels* (2020) de toto lin joue sur le thème de la *cuteness* et de la douceur, mais avec une pointe de subversion :

t'as gagné. les riches tremblent dans leurs ruines. puis pouf, ils ont disparu. tu regardes tes amis avec admiration, les yeux brillants, mouillés de larmes.
t'as réussi, finalement
et l'heure est à la célébration.

tu es une petite grenouille dans une veste de cuir.
tu penses que ça te donne l'air cool.

et tu aurais raison.

et tout le flamboiement d'un million de soleils n'a pu t'empêcher de relaxer
et de rire en vainqueur avec tes amis, main dans la main.

(lin, 2020)

Bien que les personnages de *tiny rainbow rebels* soient petits et adorables, ils ne sont ni faibles ni incapables. Le flamboiement d'un million de soleils ne peut les arrêter, pas plus que les riches capitalistes. Les théories de la temporalité et de la futurité queer, d'après Muñoz et autres [2009], sont également des influences clés dans les thèmes des *queer games*. lin déclare que leur jeu « exprime un futur queer idéal par-delà la représentation [...] je [sic] voulais permettre aux joueurs de se projeter dans une vision d'un monde meilleur que nous pourrions créer ensemble, un monde où le repos, la santé, la communauté et l'expression sont valorisés, et où il y a une abondance de nourriture et de biens partagés entre tous. Ceci [sic] est ma vision d'une utopie queer, comme l'appelle Jose Esteban Muñoz » (lin, 2020). Le jeu de lin est également réalisé en Twine, un logiciel qui est très facile à apprendre, ce qui en fait un choix populaire pour les concepteurs de jeux qui n'ont pas forcément une formation officielle en programmation ou en design, et c'est donc aussi une option populaire pour les *queer games*.

Le *tiny rainbow rebels* de lin revendique et reformule la douceur et la *cuteness* comme des atouts dans un monde qui veut que nous soyons durs et dotés d'une solide carapace. Dans un acte de réappropriation semblable, *Gay Monster Kiss Club* de Ryan Rose Aceae traite de *queerness* et de monstruosité. Encore de nos jours, l'humanité des queers est souvent remise en question, et ceux qui nous haïssent nous présentent comme des perversions et des monstres. En faisant du monstrueux un lieu de désir et de romance, Aceae et d'autres personnes queer disent essentiellement : « Vous nous considérez comme des monstres. Super. Nous allons nous identifier aux monstres, alors. Nous allons rendre le Monstrueux aimable et désirable. »

Parallèlement, les *queer games*, leurs thèmes et leurs mécanismes exposent les structures qui sous-tendent la kyriarchie.¹ Les designers queer jouent avec la construction de sens par le biais de mécaniques ludiques et la juxtaposition de différents éléments de jeux, avec ce que gagner ou réussir veut dire, avec ce que jouer signifie.

Ça m'a bien l'air d'être de l'art.

¹ Inventé par Elisabeth Schüssler Fiorenza en 1992, kyriarchie est un terme qui étend le concept du « patriarcat » au-delà du genre pour inclure d'autres systèmes de pouvoir et d'oppression. Il englobe les systèmes qui soutiennent le sexisme, le racisme, le capacitisme, l'âgisme, l'antisémitisme, l'islamophobie, l'anti-catholicisme, l'homophobie, la transphobie, le classisme, la xénophobie, l'injustice économique, le complexe carcéral-industriel, le colonialisme, le militarisme, l'ethnocentrisme, l'anthropocentrisme, etc.
(Pour plus d'informations sur ce concept du point de vue de celle qui l'a développé, voir Schüssler Fiorenza 2009.)

RÉFÉRENCES

Aceae, R. R. (2019). *Gay Monster Kiss Club*.

Arjoranta, J. (2014). « Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. » *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Vol 14, 1.

Dontnod. (2020). *Tell Me Why*. Xbox Game Studios.

Kitfox Games. (2021). *Boyfriend Dungeon*.

lin, t. (2020). *tiny rainbow rebels*. <https://jellolin.itch.io/tiny-frog>

Marcotte, J. R. (2018). « Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices ». *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Vol 18, 3.

Marcotte, J. R. (2021). *Hybrid Knowing: Preserving Physically and Digitally Entangled Traces in Hybrid Game Design*. Thèse de doctorat, Université Concordia (Montréal).

Muñoz, J. E. (2009). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York : NYU Press.

Schüssler Fiorenza, E. (2009). « Introduction: Exploring the Intersections of Race, Gender, Status and Ethnicity in Early Christian Studies ». Dans Nasrallah, Laura; Schüssler Fiorenza, Elisabeth (eds.). *Prejudice and Christian Beginnings: Investigating Race, Gender, and Ethnicity in Early Christian Studies*. Minneapolis : Fortress Press.

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical Investigations*. Traduit par Anscombe, G.E.M., Hacker, P.M.S., et Schulte, J., d'après *Philosophische Untersuchungen* (1953). Hoboken : Wiley-Blackwell.

RECOMMANDATIONS DE JEUX

Gay Monster Kiss Club (2019) de Ryan Rose Aceae

Un simulateur de sites de rencontre qui embrasse la monstrosité queer.

<https://gendervamp.itch.io/gay-monster-kiss-club>

Get in the car, Loser! (2021) de Love Conquers All

Un jeu avec un ensemble entièrement queer sur un *roadtrip* pour sauver le monde, inspiré par des JRPG tels que Final Fantasy XV.

<https://loveconquersallgames.itch.io/getinthecarloser>

Quing's Quest VII: The Death of Videogames (2014) de D. Squinkifer

Une aventure sci-fi, queer de haute voltige dans laquelle on cherche à savoir à qui appartiennent les jeux vidéo.

<https://squinky.itch.io/qing>

the earth is a better person than me (2018) de Kara Stone

Une exploration de l'écosexualité et du *kink* du point de vue d'une femme queer.

<https://karastone.itch.io/the-earth-is-a-better-person-than-me>

QGCon Arcade (2015, 2017, 2018)

Pour plus de *queer games*, l'archive *QGCon Arcade* est un point de départ idéal.

<https://qgcon.com/qgcon-2018/arcade>

<https://qgcon.com/2017-arcade>

<https://qgcon.com/2015arcade>



Boyfriend Dungeon, Kitfox Games, 2021. Capture d'écran par / screenshot by Jess Rowan Marcotte.



You don't have to be doomed to a life of cisgender heterosexuality.
There is another way.

Gay monster kiss club, Ryan Rose Aceae, 2019, <https://gendervamp.itch.io/gay-monster-kiss-club>. Capture d'écran par / screenshot by Jess Rowan Marcotte.

and you would be **correct.**



Tiny rainbow rebels, toto lin, 2020, <https://jellolin.itch.io/tiny-frog>. Capture d'écran par / screenshot by Jess Rowan Marcotte.

ART GAMES, QUEER GAMES

Jess Rowan Marcotte

This is a brief foray into the relationship between art games and queer games. It is written from my point of view: that is, that of a queer, nonbinary transgender creator who also curates queer games and who holds a doctorate with a partial focus on their study.

Specifically, while I am unwilling to make major claims about what is or isn't art, and what is or isn't a game, I believe that queer games and art games are often produced under similar conditions and that queer games can be considered a form of art game. I begin with some practicalities around definitions, expressing doubts and discomfort around the definitional discourse as this relates to both art and games. I follow with discussions around the shifting, changeable nature of queerness, and why this is a core part of the concept. After defining queer game design, I next turn to questions that the definitions of queer games and queer game design raise. Finally, I discuss some of the common critical design approaches and artistic goals found in queer games that are in line with those of art games and "art" more generally.

DEFINING ART GAMES AND QUEER GAMES

It is with a heavy heart that I begin with the definitions. I am only partially joking. Inhabit games academia or critical game spaces for any appreciable length of time, and you will no doubt run into the renewed conversations and endless redefinitions of what a game is, what art is, if games are art, and so on. The most important aspect of any definition is its usefulness.

For that reason, I tend toward a Wittgensteinian point of view, relying on familial resemblances and what things the proposed art game resembles (Arjoranta, 2014; Wittgenstein, 2009) rather than proscriptive definitions. Context, too, is important. If a creator positions a project as an art game, then we must by necessity consider the ramifications of that. Even that exercise is a form of the type of meaning-making and reflection that art is often intended to provoke. Is it possible to claim that something is "art" and be wrong about it? If that categorization challenges us so much, are we in fact just looking at art that we don't like?

Can we create meaningful, operationalizable definitions of art and art games? Does it matter? The boundaries between art and not-art are exceedingly porous, and the same is true for the art game. For every tentative rule, there are many exceptions.

From a personal standpoint, formal definitions aside, I have zero interest in policing what gets to be called an art game. Instead, I am interested in how art games operate and how they relate to queer games. To be specific: my interest lies in work that is critical and speaks back to hegemonies and the status quo, rather than affirming the supremacy of these same.

This brings me to a definition of queerness and queer games. Here, I'll refer to my previously published work on the subject:

After Ahmed, I take queering as a verb to mean to reorient, redirect, to deviate [2006, p. 161]. It is this reorientation and redirection that allows queer designers to bring the 'difference' to design that Ruberg tells us we need for "our discussions of video games and the experience of play" in order to provide alternatives to the status quo [2017, p. 113-114].

[...]

Queerness as orientation and intersection of lived experience is about our desires for our own and other bodies, at the same time as being about ways of thinking and relating to the world that are "oblique" to the heterosexist status quo.

[Marcotte, 2018]

It is difficult to pin down what it means to design queer games, but this is a feature of queer design – part of what makes it queer is its mutability and definitional difficulty. It is largely defined in opposition to the status quo [...] This particular opposition involves the messiness of bodies and desires. It involves being at odds with a world that often actively seems to want to harm and silence us as designers, to want to make us more neat and seemly, in some way "easier" and more palatable to a cis and hetero-normative status quo. When queer people take up space and make work that speaks to them or expresses that queer part of them, that is queer game design.

[Marcotte, 2021]

I take it as given that art games and queer games are capable of being subsumed into and shoring up the status quo. No medium is immune to that, and a creative piece can be critical in one way but affirmative in others. Similarly, something that was once a work of criticism along a particular dimension may appear quite affirmative of the status quo outside of its historical context.

These definitions raise several important questions.

1. "Is everything that a queer person makes queer?"

If queerness is about being oblique to or questioning or pushing back against a status quo, then no, not everything a queer person makes is automatically queer. Queer people and LGBTQ folk are just as capable of reproducing or reinscribing the existing norms and status quo as anyone else.

At the same time, queerness need not necessarily directly relate to sexuality or gender, and the representation of those things in a game. In that sense, queerness and "desiring differently" for our bodies and the bodies of others is about a perspective informed by queer lived experience. It is a way of seeing and a way of using one's way of being in the world to inform design decisions. So, queer game design uses queer experiences to make games that question, undermine or look different from the status quo.

2. "Do you have to be queer to make queer things?"

This is where some of the complexity of queer identity comes in. Unfortunately, some kinds of queer people are made to feel that they're not "queer enough." What I mean by that is that sometimes people are either told outright that their experience of queerness is not valid, or that experience is erased, such as for asexual or bisexual people. There are also cases where transgender people will feel that they're, for example, not dysphoric enough, or don't experience enough feelings about their gender to qualify them as transgender.

Some people may have queer feelings or experiences that are not yet out or who have not yet decided what that means for them. They may be using one label now, but have questions or feelings that are not strictly in line with a heterosexual or cisgender identity, and the queer community must leave the door open for people to explore their identity and create spaces to examine those feelings.

Further, anyone could find themselves working with queer creators on a queer project even if they themselves are not queer.

3. "Is nothing queer? Is everything queer? How can we avoid emptying the term 'queer game design' of practical meaning without identity gatekeeping and while leaving the door open?"

For my working definition of queer games, I have two main criteria. First, do the creators say that the work is queer? If they do, it's queer. No other questions are needed about whether or not it counts as queer. Second, does this work embody the notion of desiring differently for ourselves and others, and is it standing at an angle to, oblique to, or adverse to, the status

quo of game design? Does it in some way question that status quo from a queer positionality, or informed by queer experience?

If the answer to any of these questions is yes, then we've got a queer game.

That second question is especially important: bringing difference to design, being out of line with heterosexist and cissexist culture is crucial. We have to be alert to not, as Kara Stone describes it, reinscribe (cis)heteronormativity:

I am hesitant to divorce it from the sexual and the gendered, and definitionally move it to something as broad as "the non-normative" [...] I understand the rhetorical device to argue queerness in everything, to make it natural and indestructible, but in a practical way I worry it falls apart. [...] When thinking about queerness [in] this intrinsic way, I want to be careful not to suggest that everything I do is queer because I am queer, or I am trying to form a queer practice. There are times in which I may re-inscribe heteronormativity if I'm not conscious and careful, as heteronormativity is so pervasive we need to be constantly tearing it down.

(Marcotte and Stone, 2019)

QUEER GAMES AS ART GAMES

When they are at their critical best, art games and queer games share similar goals: disruption of a status quo, questioning of received ideas and principles, and experimentation with ideas that are relational and complex. If we imagine queer games as a form of art game, it is easy to see other commonalities. Beyond their shared goals, queer games and art games usually occupy similar spaces in terms of both budget and reach. Both are at the fringes of a mainstream form of media.

Historically, many queer games have been made with what amounts to no budget, as with the work of many marginalized creators. Of late, there are some funds specifically intended for queer artists, but these remain relatively scarce and highly competitive.

Perhaps queer designers already do not expect their games to make money because of the way that their identity and work have historically been treated. Perhaps they simply lack the resources to make the most business-savvy decisions or the team required to carry out such decisions. Perhaps queerness isn't seen as marketable enough unless it's Pride Month, and creators have difficulty finding funding. Although many factors may affect what it is possible for queer designers to do, the result is the same: queer games are often deeply personal and created by small teams with limited resources.

Some rare larger-budget games have queer representation at their core (see: *Boyfriend*

Dungeon, 2021 and *Tell Me Why, 2020*), but these are also few and far between for the moment. Moreover, queer design goes beyond "mere" representation (though of course, representation at the level of character is also important).

While it is outside the scope of the present paper to delve into each of these in detail, queer games often make use of a number of similar design patterns and address particular themes. Although not exclusive to them, these patterns and themes reveal how queer games are in conversation with each other and with the larger systemic forces that exert pressure on queer creators. Below, I discuss two examples of queer games that exemplify some common aspects.

The resistance to the status quo that I have insisted upon when it comes to definitions manifests in many ways. Queer games question the present and imagine alternate futures. As a community, queer folks also often engage with ideas of reclamation and working against common expectations. For example, toto lin's *tiny rainbow rebels* (2020) engages with cuteness and softness with an edge:

you've won. the rich are shaking in their shambles. then poof, they're gone. you gaze in awe, eyes shining, wet with tears, at your friends. you've made it, finally and it's time to celebrate.

you are a tiny frog in a leather jacket vest.

you think it makes you look cool.

and you would be correct.

and all the blazing of a million suns couldn't stop you from relaxing and laughing in victory with your friends, hand in hand.

(lin, 2020)

Although the characters in *tiny rainbow rebels* are small and adorable, they are not weak or incapable. The blazing of a million suns cannot stop them, and neither could rich capitalists. Theories of queer temporality and queer futurity, after Muñoz and others (2009), are also key influences in the themes of queer games. lin says that their game "expresses an ideal queer future past representation [...] i [sic] wanted to allow players to step into a vision of a better world that we could create together, one where rest, health, community, and expression are valued, and there is an abundance of food and goods shared amongst everyone. this [sic] is my vision of a queer utopia, as Jose Esteban Muñoz calls it" (lin, 2020). lin's game is also made in Twine, which is a software with a very low barrier to entry, which makes it a popular choice for

designers who may not have formal training in programming or design, and hence, a popular choice for queer games.

lin's *tiny rainbow rebels* reclaims and reframes softness and cuteness as strengths in a world that wants us to be hard and grow a thick skin. In a similar act of reclamation, Ryan Rose Aceae's *Gay Monster Kiss Club* deals with queerness and monstrosity. Even now, queer people's humanity is often questioned, and we are framed as perversions and monsters by those who hate us. In making the monstrous a site of desire and romance, Aceae and other queer people are essentially saying, "You view us as monsters. Great. We will identify with monsters, then. We will make the Monstrous loveable and desirable."

All the while, queer games, their themes and their mechanics expose the structures that underpin the kyriarchy.¹ Queer designers play with meaning-making through playful mechanics and the juxtaposition of different ludic elements, with what it means to win or succeed, with what it means to play.

Sounds like art to me.

¹ Coined by Elisabeth Schüssler Fiorenza in 1992, kyriarchy is a term that extends the concept of "patriarchy" beyond gender to include further systems of power and oppression. It covers systems supporting sexism, racism, ableism, ageism, antisemitism, islamophobia, anti-Catholicism, homophobia, transphobia, classism, xenophobia, economic injustice, prison-industrial complex, colonialism, militarism, ethnocentrism, anthropocentrism, and more. [For more on the term from its originator, see Schüssler Fiorenza 2009.]

REFERENCES

- Aceae, R. R. (2019). *Gay Monster Kiss Club*.
- Arjoranta, J. (2014). "Game Definitions: A Wittgensteinian Approach." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Vol 14, 1.
- Dontnod. (2020). *Tell Me Why*. Xbox Game Studios.
- Kitfox Games. (2021). *Boyfriend Dungeon*.
- lin, t. (2020). *tiny rainbow rebels*. <https://jellolin.itch.io/tiny-frog>
- Marcotte, J. R. (2018). "Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Vol 18, 3.
- Marcotte, J. R. (2021). *Hybrid Knowing: Preserving Physically and Digitally Entangled Traces in Hybrid Game Design*. Ph.D. thesis, Concordia University (Montreal).
- Muñoz, J. E. (2009). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York: NYU Press.
- Schüssler Fiorenza, E. (2009). "Introduction: Exploring the Intersections of Race, Gender, Status and Ethnicity in Early Christian Studies." In Nasrallah, Laura; Schüssler Fiorenza, Elisabeth (eds.). *Prejudice and Christian Beginnings: Investigating Race, Gender, and Ethnicity in Early Christian Studies*. Minneapolis: Fortress Press.
- Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical Investigations*. Translated by Anscombe, G.E.M., Hacker, P.M.S., and Schulte, J., from *Philosophische Untersuchungen* (1953). Hoboken: Wiley-Blackwell.

GAME RECOMMENDATIONS

Gay Monster Kiss Club (2019) by Ryan Rose Aceae

A dating simulator that embraces queer monstrosity.
<https://gendervamp.itch.io/gay-monster-kiss-club>

Get in the car, Loser! (2021) by Love Conquers All

A game with an all-queer cast about a roadtrip to save the world, inspired by JRPGs such as Final Fantasy XV.
<https://loveconquersallgames.itch.io/getinthecarloser>

Quing's Quest VII: The Death of Videogames (2014) by D. Squinkifer

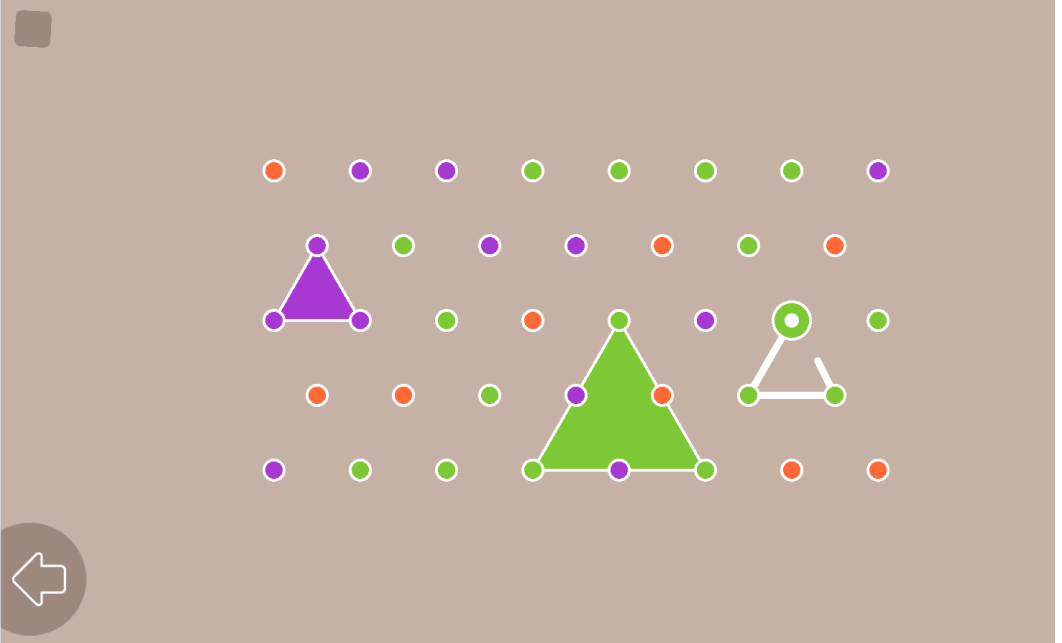
A queer high-octane sci-fi adventure about who videogames belong to.
<https://squinky.itch.io/quiring>

the earth is a better person than me (2018) by Kara Stone

An exploration of ecosexuality and kink from the perspective of a queer woman.
<https://karastone.itch.io/the-earth-is-a-better-person-than-me>

QGCon Arcade (2015, 2017, 2018)

For other queer games, the *QGCon Arcade* archive is a great place to start.
<https://qgcon.com/qgcon-2018/arcade>
<https://qgcon.com/2017-arcade>
<https://qgcon.com/2015arcade>



Everywhere, Marc-Antoine Jetté-Léger, 2021. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.

DUMPSTER DIVING LUDIQUE : À LA DÉCOUVERTE DES JEUX TRASH

Raphaël Maiwen

Il est courant chez les développeurs de jeux (et chez les créateurs de façon plus générale) de ressentir de la pression de performance ou le syndrome de l'imposteur. On croit qu'on ne sait pas ce qu'on fait, ou que ce n'est jamais suffisamment bon. Et si on décidait d'embrasser le fait de ne pas être complètement en contrôle ? Si on assumait le fait de créer des jeux maladroitement ? Je prône une approche expérimentale de la création qui valorise un rythme lent, avec des attentes modestes et sans souci de finition. Je suis convaincue des effets bénéfiques d'une telle pratique, tant sur le plan personnel que créatif. Les jeux qui découlent de cette philosophie créative sont appelés *trash games* (voir les références à la fin du texte pour des exemples).

Quand on crée, on montre qui on est. Si on s'évertue à peaufiner ses œuvres, on offre alors aux autres une version fautive, artificielle, bonifiée de nous-même. Cela demande beaucoup de courage d'accepter de montrer une version plus authentique et imparfaite de notre personne, mais cette vulnérabilité vient souvent avec la récompense de pouvoir établir des connexions plus profondes avec les autres. Dans un monde qui nous demande de se vendre et de se montrer sous son meilleur jour, créer quelque chose de ridicule, d'incomplet et de « laid » (si l'on admet qu'il existe une idée généralement acceptée du laid), sans compromis, c'est un acte de résistance. C'est dire « non, je ne céderai pas à cette culture de la performance; je ne souscrirai pas à vos standards esthétiques; je ne créerai pas pour vendre ou pour impressionner; je me mets au centre de ma pratique et je crée avant tout pour moi ».

J'ai toujours *strugglé* avec, d'un côté, l'envie d'être productive dans mes *side-projects* pour atteindre mes ambitions et, de l'autre, le besoin de me reposer et d'être indulgente envers moi-même quand mes projets progressent plus lentement. C'est un apprentissage très difficile sur lequel je travaille encore. Or, la communauté des créateurs de jeux *trash* m'a beaucoup aidée à diminuer mes attentes par rapport à mes créations : à voir le « beau » et à trouver une satisfaction même dans mes jeux les plus modestes et à les créer sans que cela ne génère une surdose de stress et d'insécurité, et que ce soit au contraire parfois thérapeutique. Récemment, j'ai été particulièrement reconnaissante de pouvoir concevoir le jeu de cette façon. En effet, je suis passée à travers un épuisement professionnel; ayant cependant

une immense *drive* créative à assouvir en permanence, il me démangeait de créer même en congé ou en retour progressif au travail. Pour allier conservation de soi et accomplissement personnel, j'ai donc redoublé de laxisme, et j'en suis ressortie tout autant satisfaite de mes œuvres pour une moindre intensité d'efforts.

Un autre avantage de faire des *trash games* est qu'on est plus susceptible de terminer ses jeux, ou, au moins de ne pas regretter de les laisser de côté avant leur complétion, car un jeu incomplet a aussi beaucoup de valeur pour le divertissement, l'apprentissage et les souvenirs que sa création nous a procurés. Sachant cela, on a plus de chances d'entamer un projet, car il est décourageant d'en entreprendre un si on sait qu'on y passera probablement de nombreuses heures sans jamais en voir le bout, et potentiellement tomber dans le piège des coûts irrécupérables (*sunk-cost fallacy*). Sans la pression de terminer¹ un jeu, l'entreprise est bien moins effrayante. En anglais, on dit « perfect is the enemy of done ». J'aimerais pousser cette notion plus loin : peut-être que « done is the enemy of started », ou que « done is the enemy of satisfied ». Le processus de création est une fin en soi, peu importe ce qui en ressort. Et ce qui en ressort peut être apprécié et célébré, peu importe dans quel état.

Et avec cette approche créative différente, les gens qui jouent à mes jeux vont à leur tour les approcher différemment : j'ai des retours plus positifs sur mes jeux *trash* que sur mes jeux *polished*, qui se veulent plus conventionnels, sérieux. Si je crée un jeu plus convenu, les utilisateurs vont tout de suite le comparer à ce à quoi ils jouent normalement : à des jeux commerciaux, sur lesquels des équipes de dizaines ou même de centaines de développeurs expérimentés auront travaillé pendant des mois, voire des années. Et même s'il est évident que cette comparaison est complètement irréaliste, elle est compréhensible étant donné qu'on est très peu en contact avec des jeux de plus petit calibre. On a tous déjà été exposés à des « œuvres » de débutants à travers des médiums comme le dessin, l'écriture ou la musique; et il y a de fortes chances qu'on ait nous-mêmes touché un peu à ces différentes formes d'expression, ne serait-ce qu'à l'école, et sans jamais devenir des virtuoses. On sait donc qu'il y a un spectre entre les gribouillis d'un enfant de trois ans et la Chapelle Sixtine, et on ne va pas comparer systématiquement une œuvre à cette dernière, car on sait que cela est absurde. Par contre, peu nombreux sont ceux qui ont vu à quoi ressemble le jeu vidéo amateur; connaissant le plafond de l'échelle mais pas le plancher, il est normal que notre perception de l'éventail des possibilités de ce médium soit déformée. Un jeu qui aspire à ressembler à *The Legend of Zelda*, mais qui en a le centième de la valeur de production, est donc voué à ne pas pouvoir être apprécié à sa juste mesure.

¹ La complétion d'un jeu étant elle-même une notion à remettre en question et redéfinir : pourquoi cherche-t-on à terminer un projet ? Peut-on « en avoir fini » avec une œuvre même si elle-même ne l'est pas ? Peut-elle être partagée au public à des stades intermédiaires ? Nous a-t-elle apporté de la stimulation tout au long du processus ? Est-ce qu'on retire quelque chose de cette expérience ? Est-ce qu'on en a terminé lorsqu'on a plus aucun fun à y travailler ? Quand on reçoit un « bravo » d'un ami ?

En revanche, si je présente un jeu atypique, la comparaison avec un jeu commercial devient immédiatement impossible. On ne sait pas à quoi comparer mes jeux *trash*², et ce faisant, on est obligé de les approcher pour ce qu'ils sont afin d'être plus à même de les apprécier. Personnellement, je me suis ouverte à tellement de jeux (pour le bien du texte, on va admettre une définition large et flexible du jeu qui englobe un peu tout et n'importe quoi) depuis que j'ai abandonné certaines attentes. Et s'ouvrir à un nouvel éventail d'expériences, c'est s'ouvrir à une grande richesse. J'ai vécu plusieurs *breakthroughs* à travers mon parcours de joueuse qui m'ont permis de comprendre l'intérêt de nouveaux types d'expériences que les jeux vidéo peuvent offrir. *Journey* (2012) m'a fait comprendre qu'un jeu n'a pas besoin d'avoir de *failure state* pour établir une tension. *Heavy Rain* (2010) m'a amenée à rechercher d'autres jeux basés sur la narration plutôt que le *gameplay*. Une entrevue de Jade Raymond parue sur le site d'Eurogamer en 2012³, où elle exprimait le souhait de voir des thématiques telles que la spiritualité, la pauvreté ou le sexisme dans le jeu vidéo, m'a rendue curieuse effectivement de voir de tels sujets explorés dans mon médium de prédilection.

Quelqu'un qui joue déjà à des jeux atypiques sur le plan de la durée (tels que les jeux de navigateurs, qui tendent à être très brefs)⁴ ou de l'esthétique, comme c'est le cas des joueurs rétro qui aiment les graphismes *low-res*, est d'emblée prédisposé à apprécier une plus grande variété de jeux, et à ne pas être dérangé par ces caractéristiques dans les jeux *trash*, qui peuvent normalement incommoder un public non-initié.

Comme consommateurs de jeux vidéo, on a accès à un univers immensément plus varié de propositions, du moment qu'on laisse de côté certaines idées très contraignantes sur ce que devrait être un jeu (que cela doit être *challenging*, très actif et peu passif, amusant et servir d'échappatoire sans jamais traiter de sujets sérieux). On en ressort forcément gagnant. Il en va de même pour les créateurs : on va être constamment déçu si on tente de faire des jeux du calibre de productions AAA, ou même des jeux indépendants commerciaux (qui s'affranchissent bien moins des codes des blockbusters que ce qu'on pourrait penser de prime abord). Du moment qu'on s'émancipe de ces modèles et qu'on intériorise l'idée que nos jeux n'ont pas à répondre à de grandes ambitions, on devient alors des créateurs bien plus libres qui créent des œuvres plus authentiques, parfois même plus originales⁵.

2 Cela peut sembler contradictoire avec ce que j'affirme dans le paragraphe précédent, à savoir qu'un jeu à faible valeur de production sera comparé négativement à un jeu *mainstream* semblable. Cependant, cela s'applique seulement si on tente visiblement de reproduire quelque chose de similaire à ce qui existe sur le marché; si on crée par exemple un jeu d'aventure textuel, forcément on ne pourra pas comparer cette œuvre à quelque grosse production que ce soit.

3 <https://www.eurogamer.net/jades-empire>

4 Une trop courte durée de vie est souvent perçue comme déplorable dans un jeu *mainstream*, mais je serai de bonne foi et je dirai que c'est compréhensible quand on paie cher son jeu.

5 Même si l'originalité n'a pas à être un but en soi : le jeu amateur le plus convenu, par exemple un clone d'un jeu qu'on aime bien, peut être tout à fait authentique et offrir aux autres une fenêtre sur notre monde en plus d'être riche en apprentissages, même s'il n'a rien ou presque d'original.

Et si on est frileux à l'idée de se départir de certains standards, il y a lieu de se demander pourquoi, tant comme joueur que comme créateur⁶. Est-ce par peur du *gatekeeping* ? Par désir d'être pris au sérieux par ses pairs ? Par manque de modèles alternatifs et de repères ? Les attentes et le jugement des autres, on ne peut évidemment rien y changer. Par contre, on peut facilement remédier au manque d'inspiration : il suffit d'être curieux et de fouiller un peu sur les différentes plateformes qui mettent en valeur de telles œuvres. Pour ne nommer que quelques pistes, il y a le site itch.io, les soumissions de *games jams* comme le ludum dare, le GMTK jam, le Global Game Jam ou GAMERella, des projets étudiants qu'on peut retrouver sur les sites des différentes écoles comme DigiPen ou ISART, ou les arcades en ligne d'incubateurs de jeux comme celui de Pixelles.

Et si après, on se sent inspiré mais qu'on ne sait pas comment changer ses méthodes de création et parvenir à faire des jeux simples de manière simple, il y a là aussi plusieurs pistes à notre disposition (bien que le présent essai ne soit pas un guide en la matière) : utiliser des *templates* (il y en a plusieurs fournis avec les moteurs de jeux *mainstream* comme Unity, Unreal ou Godot), utiliser des outils alternatifs (comme Twine, PuzzleScript, PowerPoint ou Google Forms), *modder* des jeux déjà existants, ou même simplement suivre des tutoriels en ligne à la lettre et y ajouter sa touche personnelle (modifier quelques variables, inverser les conditions de victoire, changer les couleurs des *sprites*, etc.). Bref, dès qu'on sait se montrer un peu débrouillard, les avenues sont sans limite pour créer sans se prendre la tête!

Je n'ose même pas imaginer la quantité de jeux que j'ai adorés qui n'auraient pas vu le jour sans cette philosophie de création. Je suis extrêmement reconnaissante envers toutes les personnes que j'ai rencontrées au fil des ans qui ont voulu partager une partie d'elles-mêmes avec moi au travers leurs créations. Je les remercie infiniment pour le courage dont elles ont fait preuve, et pour m'avoir permis de voir des étincelles qui m'auraient été inaccessibles autrement. Faites donc comme elles : faites des jeux qui vous parlent, sans souci de plaire, de montrer un produit fini, toujours à votre façon. Créez des jeux laids, bogués et incomplets.

Après tout, à quoi bon faire des jeux si on se prend trop au sérieux ?

⁶ Bien sûr, si l'on crée dans un but purement commercial, il est normal de le faire en fonction du marché et de peaufiner ses jeux au maximum. Cela m'apparaît évident, toutefois cet essai ne porte pas sur ce type de jeux, mais bien sur tous les autres : ceux créés en hobby, comme forme d'expression, etc.

RECOMMANDATIONS DE JEUX

Sisyphus' Sokoban (2022) par Rémi Töötätä

Cette œuvre créée avec PuzzleScript demande au joueur de pousser une pierre jusqu'au sommet d'une montagne. Tout comme dans la légende grecque dont le jeu s'inspire, cette quête est vaine et le joueur ne verra jamais ses efforts récompensés. Le moteur de jeu utilisé ne permettant de créer des assets graphiques que de 5 pixels par 5 pixels, les graphismes sont aussi minimalistes que possible, et la nature du récit original ne permettant pas de victoire transgresse une des caractéristiques les plus communément admises de ce qui constitue un jeu.

<https://remi-tootata.itch.io/sisyphus-sokoban>

Out of Ctrl (2020) par Mutmedia

Out of Ctrl est un jeu très bref qui ne consiste qu'en une blague basée à la fois sur les mécaniques habituelles d'un jeu à la première personne et sur un jeu de mot.

<https://muts.itch.io/out-of-ctrl>

Take n°4 (2019) par Gabrielle Barboteau

Un jeu simple au possible qui ne se joue qu'avec la barre espace et qui ne requiert strictement aucune compétence de la part du joueur. La créatrice utilise le *stop-motion* pour faire ses assets graphiques et présente quelques panneaux de texte pour expliquer son processus créatif très typique du *trash game* (intention de faire un jeu personnel, révision à la baisse des attentes par rapport aux difficultés rencontrées, etc.).

<https://bambiedev.itch.io/take-n4>

CRY\$TAL WARRIOR KE\$HA (2013) par Porpentine

Un *fangame* textuel sur la chanteuse Kesha réalisé avec Twine, bourré de références à ses chansons et d'extraits d'entrevues cocasses.

<https://xrafstar.monster/games/twine/kesha>

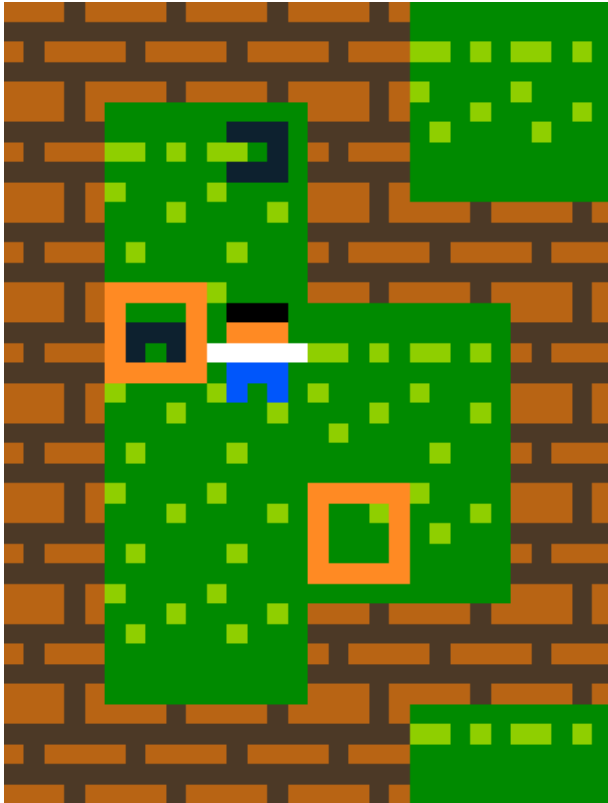
queers in love at the end of the world (2013) par Anna Anthropy

Anna Anthropy est une des pionnières du mouvement du *trash game*, notamment avec son livre *Rise of the Videogame Zinesters* qui en fait l'éloge, ainsi que ses livres informatifs où elle enseigne comment utiliser Twine, PuzzleScript et Scratch pour faire ses propres jeux amateurs. Son jeu textuel *queers in love at the end of the world* propose au joueur de passer les 10 secondes restantes avant la fin du monde avec notre compagne, choisissant comment utiliser au mieux ce temps restreint.

<https://w.itch.io/end-of-the-world>



Flute Person Symphony, Stuffed Wombat, 2022. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.



Moved by Leaves of Grass. Stephen Lavelle, 2021. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.

The cable is missing, because of course it is.



Trash

Keep

Misc. Pierre Corbinais, 2020. Capture d'écran par / screenshot by Raphaël Maiwen.

PLAYFUL DUMPSTER DIVING: DISCOVERING TRASH GAMES

Raphaël Maiwen

It is common among game developers (and creators, more generally speaking) to feel the pressure to perform, or to experience the impostor syndrome. We believe that we don't know what we're doing, or that it's never good enough. What if we decided to embrace not being completely in control? How about if we accepted creating games awkwardly? I advocate an experimental approach to creation that encourages a slow pace, with modest expectations and little concern for a final result. I am convinced of the beneficial effects of such a practice, both on the personal and creative levels. The games that result from this creative philosophy are called *trash games* (see the references at the end of the text for examples).

When you create, you show who you are. If we go to great lengths to polish our works, we offer others a false, artificial, enhanced version of ourselves. It takes a lot of courage to accept showing a more authentic and imperfect version of who we are, but this vulnerability often comes with the reward of having the opportunity to forge deeper connections with others. In a world that requires us to market and show ourselves in our best light, to create something ridiculous, incomplete and "ugly" (if we accept the fact that there is a generally agreed upon idea of the ugly), without compromise, is an act of resistance. It's to say "no, I will not yield to this performance culture; I will not subscribe to your aesthetic standards; I will not create to sell or to impress; I put myself at the centre of my practice and I create first and foremost for myself."

I have always struggled with, on the one hand, the desire to be productive in my side projects in order to achieve my goals and, on the other, the need to take a break and to cut myself some slack even if that means making slower progress with my projects. This is a very difficult lesson that I'm still grappling with. The community of trash game creators has really helped me to lower my expectations regarding my creations: to see the "beautiful" and to find satisfaction even in my most modest games and to create without generating an overdose of stress and insecurity—even turning this activity into an occasionally therapeutic process. Recently, I was particularly grateful to be able to design games in this way. In fact, I went through a burnout while, all the time, retaining the need to satisfy a huge drive. I was itching to create even while on leave or gradually returning to work. In order to combine self-preservation and personal accomplishment, I ramped up my laxness and, exerting less effort, I ended up just as satisfied with my work.

Another advantage of making trash games is that we are more likely to finish them. Or at least to not regret having put them aside before they are over, because an unfinished game also has a lot of value for the entertainment, learning and memories that the process of creating it brought us. Knowing this, we are more likely to start a project; because it is discouraging to start one if we know that we will probably spend many hours on it without ever seeing the end of it, and potentially succumb to the sunk-cost fallacy. Without the pressure to finish¹ a game, the undertaking is far less frightening, as is summed by the proverb "perfect is the enemy of done." I would like to push this notion further; perhaps "done is the enemy of started," or "done is the enemy of satisfied." The creative process is an end unto itself, regardless of the outcome. And the outcome can be appreciated and celebrated, no matter in what state.

Given this different creative approach, people who play my games will in turn be able to approach them differently. I get more positive feedback about my trash games than about my polished games, which aim to be more conventional and serious. If I create a more standard game, the users will immediately compare them with what they usually play—commercial games, on which teams of dozens or even hundreds of experienced developers will have worked for months or even years. And even if this comparison is obviously completely unrealistic, it is understandable since we have very little contact with smaller scale games. We have been exposed to beginners' "works" through mediums such as drawing, writing or music; and there is a strong chance that we too have dabbled in various forms of expression, even if only in a school setting, without ever becoming virtuosos. We thus know that there is a broad range between a preschooler's scribbles and the Sistine Chapel, and there is no point in systematically comparing a work with the latter, for this would clearly be absurd. On the contrary, very few people have seen what an amateur video game looks like. Since we know only the top end of the scale and not the bottom, it's normal that our perception of the medium's range of possibilities is distorted. A game that wants to resemble *The Legend of Zelda*, but which has only a hundredth of its production value, is thus doomed to not being fully appreciated.

However, if I show an atypical game, the comparison with a commercial one immediately becomes impossible. It's hard to find something to compare my trash games² with, and so you must approach them for what they are in order to better appreciate them. Personally, I opened myself up to so many games (for the sake of this text, let us adopt a broad and flexible definition of a game that encompasses a bit of anything and everything) since I let go of some expectations. And to open oneself to a new range of experiences, is to open oneself to something very rich. Over the course of my gamer career, I have experienced several

¹ The need to finish a game is itself something to be challenged and redefined: why do we seek to finish a project? Can we "have finished" with a work even if it is not? Can it be shared with the public at intermediary stages? Did it stimulate us throughout the process? Do we gain something from this experience? Are we done when we no longer enjoy working on it? When we get a "bravo" from a friend?

² This may seem contradictory to what I stated in the preceding paragraph, i.e. that a game with a low production value will be negatively compared to a similar mainstream game. However, this only applies if one attempts to visibly reproduce something similar to what exists on the market: for example, if we create a text based adventure game, we can obviously not compare this work to any mega production.

breakthroughs that have enabled me to understand why people are interested in the new types of experiences video games can provide. *Journey* (2012) made me realize that a failure state is not necessary to establish a tension. *Heavy Rain* (2010) led me to seek out other games based on storytelling rather than gameplay. In an interview published on the Eurogamer website in 2012,³ Jade Raymond speaks of her desire to make themes such as spirituality, poverty or sexism visible in video games. This observation kindled my curiosity to actually explore such subjects in my favourite medium.

Somebody who already plays atypical games with regard to duration time (such as navigation games, which tend to be very brief)⁴ or aesthetics, (as is the case with retro players who enjoy low-res graphics), is already predisposed to appreciate a wider variety of games and to not be troubled by the characteristics of trash games, which an uninitiated public will usually find bothersome.

As consumers of video games, we have access to a world with a far greater variety of proposals if we set aside some very restrictive ideas about what a video game should consist of (that it must be challenging, mostly active and rarely passive, entertaining and escapist without ever focusing on serious subjects). We necessarily come out ahead. The same applies for the designers; we will be repeatedly disappointed if we attempt to make AAA production calibre games, or even independent commercial ones (which do not as readily escape the codes of blockbuster games as one may believe). As soon as we step away from these models and interiorize the idea that our games need not fulfil grand ambitions, then we become far freer creators, capable of making more authentic, and sometimes more original works.⁵

If we are nervous about dropping certain standards, we should ask ourselves, whether players or creators, why this is so.⁶ Is it because of a fear of gatekeeping? Out of a desire to be taken seriously by one's peers? Is it because of a lack of alternative models and guidelines? It's obvious that we can do little to change the expectations and judgements of others. However, a lack of inspiration can easily be remedied: we need only be curious, and search a bit through the various platforms that highlight such works. To indicate but a few avenues, there is the itch.io site, and the games jams submittal platforms such as Ludim dare, GMTK jam, Global Game Jam or GAMERella, and students projects which can be found on the websites of various schools such as DigiPen or, ISART, or on online game incubator arcades such as the one put together by Pixelles.

3 <https://www.eurogamer.net/jades-empire>

4 Too short a lifespan is often considered to be deplorable for a mainstream game, but I'll be honest here and say that it's understandable when you pay a lot for your game.

5 Even if originality need not be a goal in and of itself. The most conventional amateur games, for example the clone of a game one is fond of, can be altogether authentic and offer others a window onto our world in addition to a wealth of teachings, even if there is nothing or barely anything original about it.

6 Of course, if we create for purely commercial ends, it's normal to do so on the basis of the market and to polish our games as much as possible. This seems obvious to me. However this essay is not about this kind of game, but about all the others: those created as a hobby, as a form of expression, etc.

If all this inspires you, but you still don't know how to change your methods and succeed in making simple games in a simple way, there are also several other avenues available (though this essay doesn't intend to be a complete guide on the subject): use templates (several of these are included in mainstream game engines such as Unity, Unreal or Godot), use alternative tools (such as Twine, PuzzleScript, PowerPoint or Google Forms), mod games that already exist, or simply follow online tutorials to the letter and add your personal touch (modify some variables, reverse the victory conditions, change the sprites' colours, etc.). In short, by applying a bit of resourcefulness, you can open endless avenues to create hassle free!

I can't imagine how many games I've loved that wouldn't have been made without this creative philosophy. I am extremely grateful to people I have met over the years, people who have been willing to share a part of themselves with me through their creations. I thank them from the bottom of my heart for the courage they've shown, and for having allowed me to see sparks that I would otherwise never have had access to. So do as they do: make games you can identify with, without trying to please or to show a finished product, always in your way. Create ugly, bugged and incomplete games.

After all, what is the point of making games if we take ourselves too seriously?



I Am Groot, Zhenia Ankov, 2020. Capture d'écran par / screenshot by Raphaëll Maiwen.

GAME RECOMMENDATIONS

Sisyphus' Sokoban (2022) by Rémi Töötätä

This game created with PuzzleScript asks players to push a stone all the way up to the top of a mountain. As in the Greek myth, which the game is inspired by, this quest is pointless and the player will never be rewarded for his or her efforts. Since the game engine used here only allows one to create graphic assets of 5 pixels by 5 pixels, the graphics are as minimalist as possible, and because the original narrative structure does not allow for a victory, one of the most commonly accepted characteristic of what constitutes a game is thus transgressed.

<https://remi-tootata.itch.io/sisyphus-sokoban>

Out of Ctrl (2020) by Mutmedia

Out of Ctrl is a very brief game consisting of nothing more than a joke based on the usual mechanics of a first person game, and a pun.

<https://muts.itch.io/out-of-ctrl>

Take n°4 (2019) by Gabrielle Barboteau

As simple a game as possible that is played with the spacebar and requires no skill from the player. The creator uses stop-motion to make graphic assets and presents several text panels to explain her creative approach, which exemplifies the trash game quite well (intention to make a personal game, lowering of expectations in regard to the encountered difficulties, etc.)

<https://bambiedev.itch.io/take-n4>

CRY\$TAL WARRIOR KE\$HA (2013) by Porpentine

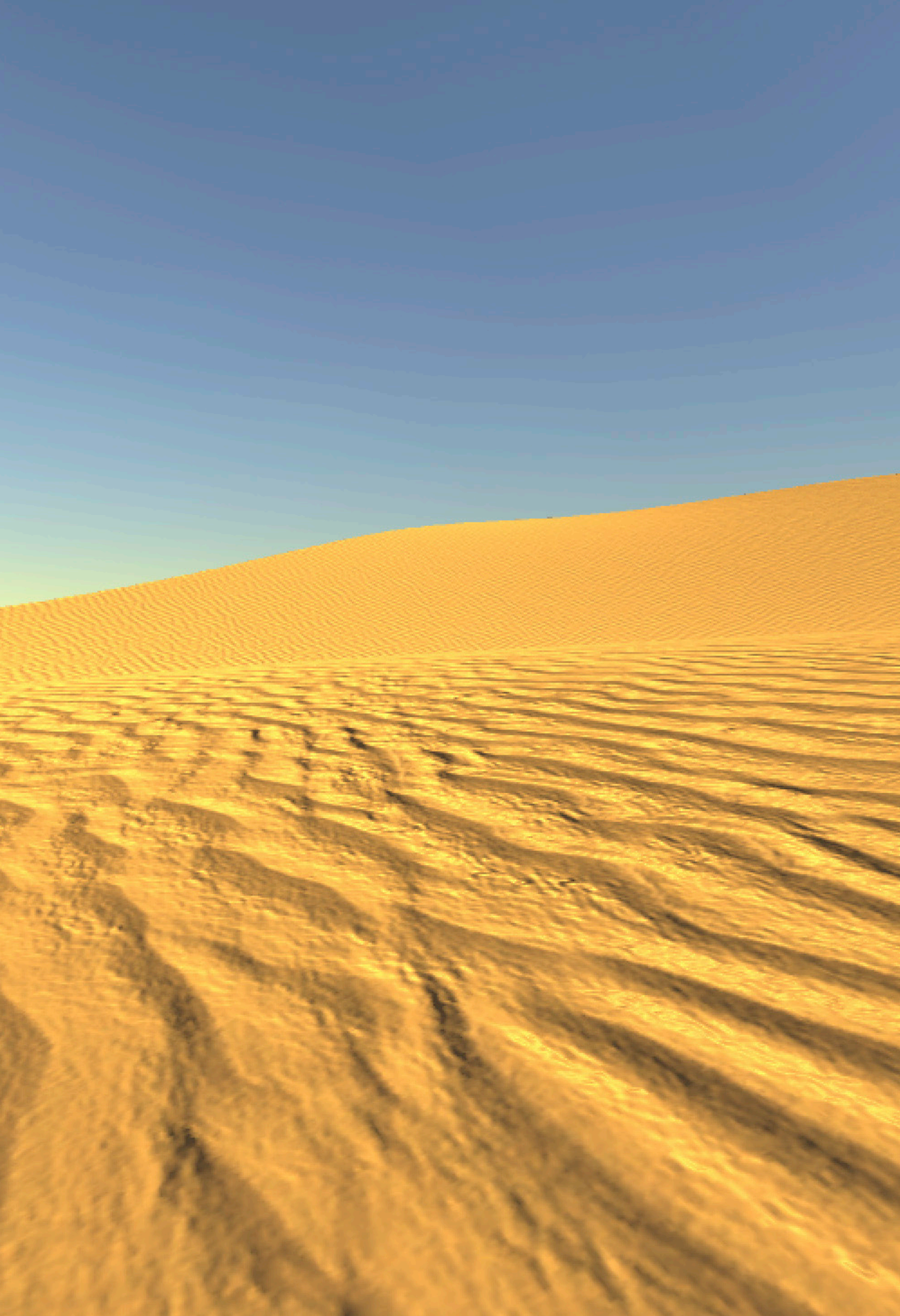
A textual fangame about the singer Kesha produced with Twine. Crammed with references to her songs and humorous interviews.

<https://xrafstar.monster/games/twine/kesha>

queers in love at the end of the world (2013) by Anna Anthropy

Anna Anthropy is a pioneer of the trash game movement, notably on account of her book Videogame Zinesters which sings its praises. In addition, her guidebooks explain how to use Twine, PuzzleScript and Scratch to make one's own amateur games. Her textual game *queers in love at the end of the world* invites the player to spend the 10 seconds remaining before the end of the world with our partner, choosing to make the most of this limited time.

<https://w.itch.io/end-of-the-world>



COMMISSARIEZ VOTRE PROPRE ART GAME

Pippin Barr

1

Vous êtes Pippin Barr, un concepteur de jeux expérimentaux qui travaille comme professeur d'arts numériques à l'Université Concordia. Vous souhaitez réfléchir à la façon dont les jeux expriment des idées, même sur eux-mêmes ! Dernièrement, vous avez lancé un projet dans Unity intitulé *vr \$4.99*, une exposition d'assets de jeux vidéo dans le désert du Sahara. Vous achetez des *assets* sur Unity Asset Store, vous les installez dans le paysage désertique et vous réfléchissez à ce que tout cela signifie. Sur une feuille de papier à côté de vous se trouvent deux listes, un « inventaire d'idées » et un « inventaire d'assets », afin que vous puissiez suivre le travail de la journée.

- Pour réfléchir à votre vision pour *vr \$4.99*, allez à 11.
- Pour vous asseoir devant votre ordinateur et vous mettre au travail, allez à 14.

2

La base lunaire s'adapte aisément à l'un des bords du désert, mais il y a un problème. Le modèle présente des espaces intérieurs attrayants que vous pouvez inspecter via l'interface de Unity, mais il n'y a aucun moyen d'y pénétrer. Les sas ne s'ouvrent pas et les couloirs n'ont pas de planchers solides : un joueur tomberait tout droit au travers. Sans travaux supplémentaires importants pour rendre la base lunaire « habitable », la plus grande partie du modèle sera impossible à voir. Cela vous rappelle les conduits de climatisation que vous avez installés sur le toit du Super Store, mais au moins vous pouviez les voir du haut d'une dune voisine. Cette base lunaire est un fiasco.

Ajoutez « tous les *assets* ne sont pas prêts à être exposés » à votre inventaire d'idées.

- Sacrez haut et fort, et allez à 14.

< sahara-desert.png, Black Sun, Sahara Desert Landscape, 2016. Tel que vu dans / as seen in *vr \$4.99*. Capture d'écran par / screenshot by Pippin Barr.

3

Vous tombez sur un socle vide. Sa plaque de présentation indique qu'il s'agit de « Seagull [Larus canus] » de Junnichi Suko (2018), mais il n'y a pas de mouette ici. C'est parce qu'elle s'est aventurée ailleurs : elle partage les mêmes contrôles que votre avatar. Pendant que vous installez cette mouette, vous vous êtes creusé la tête pendant des heures : comment faire en sorte qu'elle demeure sur son socle tout en affichant sa nature dynamique et interactive ? Finalement, votre femme Rilla a suggéré de laisser la mouette être elle-même, et maintenant cet oiseau erre dans le désert tout comme vous.

Ajoutez « vous n'êtes pas obligé de toujours tout contrôler » à votre inventaire d'idées.

- Retournez à 5.

4

Voici la page pour « Humanoid Creatures Pack » de Maksim Bugrimov (2020). L'une des premières choses que l'on voit est une vidéo des créatures en action : une rangée de cinq monstres vraiment horribles sur un fond gris... qui dansent ? Non, ils font la démonstration de leurs animations, du saut à la chute, en passant par les coups de griffes en l'air, mais le tout en parfaite synchronisation. Le contraste comique entre les modèles de personnages effrayants et leur engouement apparent pour la danse rend cet *asset* vraiment efficace. Vous en avez besoin.

Ajoutez « le mode démo, c'est de l'art performatif » à votre inventaire d'idées.

- Pour enquêter davantage sur Maksim Bugrimov, allez à 6.
- Pour acheter le paquet, **ajoutez « Humanoid Creatures Pack » à votre inventaire d'assets, biffez cette option**, puis passez à 19.
- Pour changer de tâches, allez à 14.

5

Votre avatar est debout sur les dunes ondulantes du désert du Sahara. Un soleil virtuel brillant (un jeu d'éclairage directionnel réglé à une couleur hexadécimale de #FFD563 et à une rotation de [41.72, 55.7, 179.054]) flamboie au-dessus, projetant de longues ombres sur le sable.

- Pour observer le désert lui-même, allez à 13.
- Pour parcourir le désert, faites un choix entre 3, 17, 20.
- Pour arrêter le jeu, allez à 14.

6

Vous cliquez sur le nom de M. Bugrimov et vous obtenez une liste de ses autres travaux sur le Asset Store. On y trouve de tout, des squelettes aux personnages de science-fiction en passant par « Dead Man », un corps horrible et sanglant dans un sac. De toute évidence, Maksim est un fan du macabre. Son œuvre suggère l'univers d'un futur apocalyptique où de Très Mauvaises Choses se sont produites. Vous êtes ici pour ça. Il semble avoir une prédilection pour les textures PBR - *Physically Based Rendering* (rendu physique réaliste) qui captent la lumière de manière très précise et évoquent fortement le caractère physique des objets et des animaux.

Ajoutez « les fabricants d'assets sont des artistes » à votre inventaire d'idées.

- Pour cliquer des yeux et retourner à la page du Asset Store pour les créatures de Bugrimov, allez à 4.

7

Si l'on en croit ses captures d'écran, « Moon Base 2030 » d'Evgeny Pritula (2018) est une base aux détails impressionnants, avec différents sas, pièces, équipements, etc. Tout cela pour seulement 4,99\$ semble presque trop beau pour être vrai et c'est très bien adapté pour la catégorie « 3D > Environments > Sci-Fi ». La description qu'Evgeny a écrite est un peu sommaire (« Modèle 3D Unity. Base lunaire avec intérieur simple »), mais pourquoi pas.

- Pour acheter le paquet, **ajoutez « Moon Base 2030 » à votre inventaire d'assets, biffez cette option**, et allez à 19.
- Pour changer de tâches, allez à 14.

8

En gardant le Package Manager de Unity ouvert, vous vous préparez à ajouter l'un des *assets* que vous avez achetés mais pas encore installés.

- Si « Humanoid Creatures Pack » est dans votre inventaire d'assets, allez à 16 pour l'installer.
- Si « Moon Base 2030 » est dans votre inventaire d'assets, allez à 2 pour l'installer.
- Pour changer de tâches, allez à 14.

9

Une autre journée de travail sur *vr \$4.99* est bouclée. Le projet vous a amené à repenser la signification des *assets* 3D, leur statut en tant qu'art et leur rapport à la valeur, au contexte, les contraintes techniques, les artistes qui les ont créés, etc. Demain est un nouveau jour et il y aura beaucoup plus d'*assets* à installer et de nouvelles idées à ajouter à votre inventaire.

- Pour réfléchir à ce que vous avez fait aujourd'hui, relisez votre inventaire d'idées.
- Pour consulter la liste des références de cet essai, allez à 15.

FIN

10

Voici le paquet de « Humanoid Creatures » que vous avez installé plus tôt. Vous vous arrêtez pour admirer l'énergie débordante que ces cinq goules déploient dans leur danse. En face, vous voyez un autre groupe de figures du « Mythological Creatures Pack - Norse » de Serhat Yucekaya (2020). Les deux groupes s'affrontent directement comme des équipes sportives rivales. Les créatures nordiques sont dépourvues d'animations, totalement impassibles alors que les créatures humanoïdes brandissent leurs griffes et feignent de leur foncer dessus.

Ajoutez « tous les *assets* sont en conversation les uns avec les autres » à votre inventaire d'idées.

- Retournez à 5.

11

Vous travaillez sur *vr \$4.99* depuis la mi-2021. En bref, il s'agit d'une exposition d'*assets* 3D provenant de Unity Asset Store, chacun d'entre eux valant exactement 4,99\$ USD. Elle fait partie d'une série plus vaste d'expériences « *vr* » (virtual reality / réalité virtuelle) qui explore les croisements entre l'art et le jeu. En suivant *vr 3*, on s'intéressera à la manière dont le fait d'attribuer un réel coût monétaire aux *assets* en façonne notre perception en tant qu'objets d'art. Vous prenez donc deux exemples de chaque sous-catégorie 3D que propose Unity Asset Store, des donjons aux reptiles en passant par les véhicules spatiaux, pour construire l'Arche d'*assets* de Noé. En traitant explicitement les *assets* comme de l'art (avec un prix), vous espérez encourager les joueurs à y réfléchir et à les comparer. Le commissariat de ces œuvres est également un jeu en soi, car il permet de trouver des correspondances et des contrastes qui contribuent à mettre en valeur les *assets* individuels.

Ajoutez « des *assets* de jeu sont de l'art » à votre inventaire d'idées.

- Pour poursuivre la réflexion sur *vr 3*, allez à 18.
- Pour vous mettre au travail, allez à 14.

12

En atteignant le sommet d'une dune, vous rencontrez une mouette qui remonte de l'autre côté, ses petites pattes pataugeant sur le sable. Surpris, vous vous arrêtez et elle s'arrête aussi. C'est étrangement magique de rencontrer cette créature vivante ici, en plein milieu du désert. Vous vous tournez et la mouette se tourne, vous reculez et elle fait de même. Vous êtes l'un et l'autre.

Ajoutez « dans un *art game*, vous êtes également l'art » à votre inventaire d'idées.

- Allez à 5.

13

Comme tout dans ce projet, le désert qui vous entoure est lui-même un *asset* 3D qui a coûté 4,99\$. Officiellement nommé « Sahara Desert Landscape », il a été réalisé par Black Sun Productions (2016). Vous l'avez choisi en raison d'une affinité avec les paysages désertiques qui vous vient en partie de votre intérêt pour le travail de Donald Judd à Marfa, au Texas, mais cela n'a pas été sans soulever des défis. Il n'a pas été facile de trouver le bon emplacement pour les *assets* sur les dunes ondulées, qu'il s'agisse d'un ensemble de parapluies ou du Taj Mahal, et cela a mené à des solutions telles que des piédestaux pour de plus petits objets ou des escaliers menant aux plus grands.

Ajoutez « exposer de l'art nécessite de l'infrastructure » à votre inventaire d'idées.

- Pour ramener votre attention sur votre environnement, allez à 5.

14

Vous êtes assis devant votre ordinateur, un MacBook Air. Vous êtes sur le site web de Unity Asset Store et Unity (version 2021.2.0a19) où votre navigateur affiche le projet *vr \$4.99*. Dans un éditeur de texte, votre journal de commissariat attend vos réflexions sur le processus de mise en place d'une exposition d'*assets* de jeux 3D dans un désert.

- Pour lancer le projet et errer dans le désert du Sahara, allez à 5.
- Pour rechercher un *asset* à acheter sur Unity Asset Store, allez à 19.
- Pour installer l'un des *assets* que vous avez déjà achetés, allez à 8.
- Pour arrêter le travail pour la journée, allez à 9.

Références

1. Barr, Pippin. 2017. *vr 3*. <https://www.pippinbarr.com/2017/03/29/v-r-3>
2. Barr, Pippin. Sous presse. *vr \$4.99*. <https://github.com/pippinbarr/v-r-4-99>
3. Black Sun. 2016. Sahara Desert Landscape [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/sahara-desert-landscape-72780>
4. Bugrimov, Maksim. 2020. Humanoid Creatures Pack [v1.1]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/humanoid-creatures-pack-162689>
5. Janpec. 2019. Animal Pack Deluxe v2 [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/animal-pack-deluxe-v2-144071>
6. openplay. 2018. Vintage Refrigerator Type1 [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/electronics/vintage-refrigerator-type1-132647>
7. Pritula, Evgeny. 2018. Moon Base 2030 [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/moon-base-2030-98937>
8. Suko, Junnichi. 2018. Seagull [Larus canus] [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/birds/seagull-larus-canus-109558>
9. TheLaba. 2018. Low Poly Rigged Animals [v2.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/low-poly-rigged-animals-123656>
10. Yucekaya, Serhat. 2020. Mythological Creatures Pack [v1.0]. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/mythological-creatures-pack-norse-173135>

FIN

Vous disposez les créatures humanoïdes en rangée comme dans la vidéo de Bugrimov sur la page du magasin : pourquoi s'embêter avec la perfection ? Pour être sûr que les visiteurs les voient danser, vous réglez leur Animation Controller sur loop. Ce faisant, vous êtes surpris par les descriptifs de leurs diverses animations : « attaquer », « se faire frapper », « mort », « crier », etc. Ces *assets* cherchent à être effrayants et dangereux, mais ils jouent ici un léger spectacle de cabaret dans votre Sahara.

Ajoutez « les *assets* ont une intention, mais vous n'êtes pas obligé d'entrer dans le jeu » à votre inventaire d'idées.

- **Biffiez « Humanoid Creatures Pack » dans votre inventaire d'*assets*, ajoutez 10 comme destination d'errance au passage 5, et allez à 14.**

17

En grimant sur une dune, vous voyez deux colonnes d'animaux qui se font face le long de sa ligne de crête. À gauche, les habitants réalistes et en haute résolution de « Animal Pack Deluxe v2 » de Janpec (2019). En face d'eux, les « Low Poly Rigged Animals » de TheLaba (2018), facettés comme des bijoux et ornés de couleurs unies plutôt que de textures. Lorsque vous avez installé ces deux ensembles d'*assets*, en positionnant péniblement chaque créature, de l'Éléphant d'Afrique au Lézard vert, vous avez été confronté à l'importance considérable du *style* visuel : de très *cartoon*, *low-poly* à un réalisme en haute résolution, et toutes les variations entre les deux.

Ajoutez « chaque *asset* appartient à une tradition artistique » à votre inventaire d'idées.

- Retournez à 5.

18

Vous avez réalisé *vr3* en 2017. Il s'agit d'une exposition d'eau virtuelle provenant de Unity Asset Store, le tout présenté dans des plinthes à l'intérieur de hangars d'artillerie, en hommage aux *100 untitled works in mill aluminum* (1982-1986) de Donald Judd à la Chinati Foundation de Marfa, au Texas. Sa réalisation était stimulante, car elle vous permettait, ainsi qu'aux joueurs, de comparer directement différents types d'eau virtuelle. Réaliste versus caricaturale. Coûteuse ou gratuite. Belle ou ennuyeuse.

Ajoutez « les comparaisons révèlent des catégories esthétiques » à votre inventaire d'idées.

- Pour revenir tout de suite à la réalité, allez à 14.

19

Vous parcourez Unity Asset Store à la recherche d'*assets* à inclure dans le projet. Deux d'entre eux attirent vraiment votre attention.

- Pour consulter la page du magasin pour « Humanoid Creatures Pack », allez à 4.
- Pour consulter la page du magasin pour « Moon Base 2030 », allez à 7.
- Pour changer de tâches, allez à 14.

Une rangée de trois réfrigérateurs se trouve sur le sable, ceux-ci sont les représentants du « Vintage Refrigerator Type1 » de openplay [2018]. Les portes du réfrigérateur le plus à droite sont grandes ouvertes, et il fait « imaginairement » de son mieux pour refroidir la chaleur imaginaire du désert. Cela vous rappelle les nombreuses fois où il y a eu ce genre de correspondance involontaire mais marquée entre les *assets* et le désert. Des frigos, des ruines et des chaises longues, tous aménagés dans le Sahara.

Ajoutez « les *assets* joignent leurs forces pour créer de nouvelles significations » à votre inventaire d'idées.

- Retour à 5.

RECOMMANDATIONS DE JEUX

Thirty Flights of Loving (2012) de Blendo Games

Une expérience délirante qui représente des clichés du film d'action sans la violence répétitive d'un « jeu d'action ». Vers la fin, *Thirty Flights of Loving* comporte également un sublime « moment muséal » dissimulé. Vous vous retrouvez soudainement dans une exposition démontrant le principe de Bernoulli appliqué au vol d'un avion, avec des textes explicatifs et une expérience scientifique illustrative à grande échelle.

<https://blendogames.com/thirtyflightsoflovng>

The Zium Museum (2017) de The Zium Society

Il s'agit toujours de l'une des initiatives les plus créatives et les plus dévouées visant à construire un espace architectural virtuel consacré à la présentation d'un art purement numérique. L'édition 2017 du musée Zium rassemble des œuvres de plus de 30 artistes, allant d'oiseaux réalistes à des géométries impossibles en passant par d'autres mondes inquiétants, le tout situé dans un bâtiment de musée crédible jusqu'au dernier détail.

<https://theziumsociety.itch.io/the-zium-museum>

Museum of Mechanics: Lockpicking (2020) de Johnnemann Nordhagen

Voici un site muséal qui est plus dans la lignée des musées traditionnels à vocation historique, mais dédié ici à des mini-jeux de crochetage de serrures. Chaque pièce exposée est un mécanisme de crochetage unique, accompagné de panneaux détaillant sa provenance et son fonctionnement de base, ainsi que l'analyse de l'approche adoptée par Nordhagen.

<https://dimbulbgames.itch.io/museum-of-mechanics-lockpicking>

The Virtual Museum of Dead Wifery (2021) de Lilith Zone

Le *Virtual Museum of Dead Wifery* de Lilith Zone est une méditation acerbe et franchement hilarante sur le statut artistique des jeux indépendants, dont le point de départ est l'histoire d'un « chouchou de la critique » imaginaire du *art game*. Des peintures accompagnées de notes détaillées à une exposition qui vous fait voyager à travers « l'esprit d'un artiste », ce musée a quelque chose à dire à tout instant.

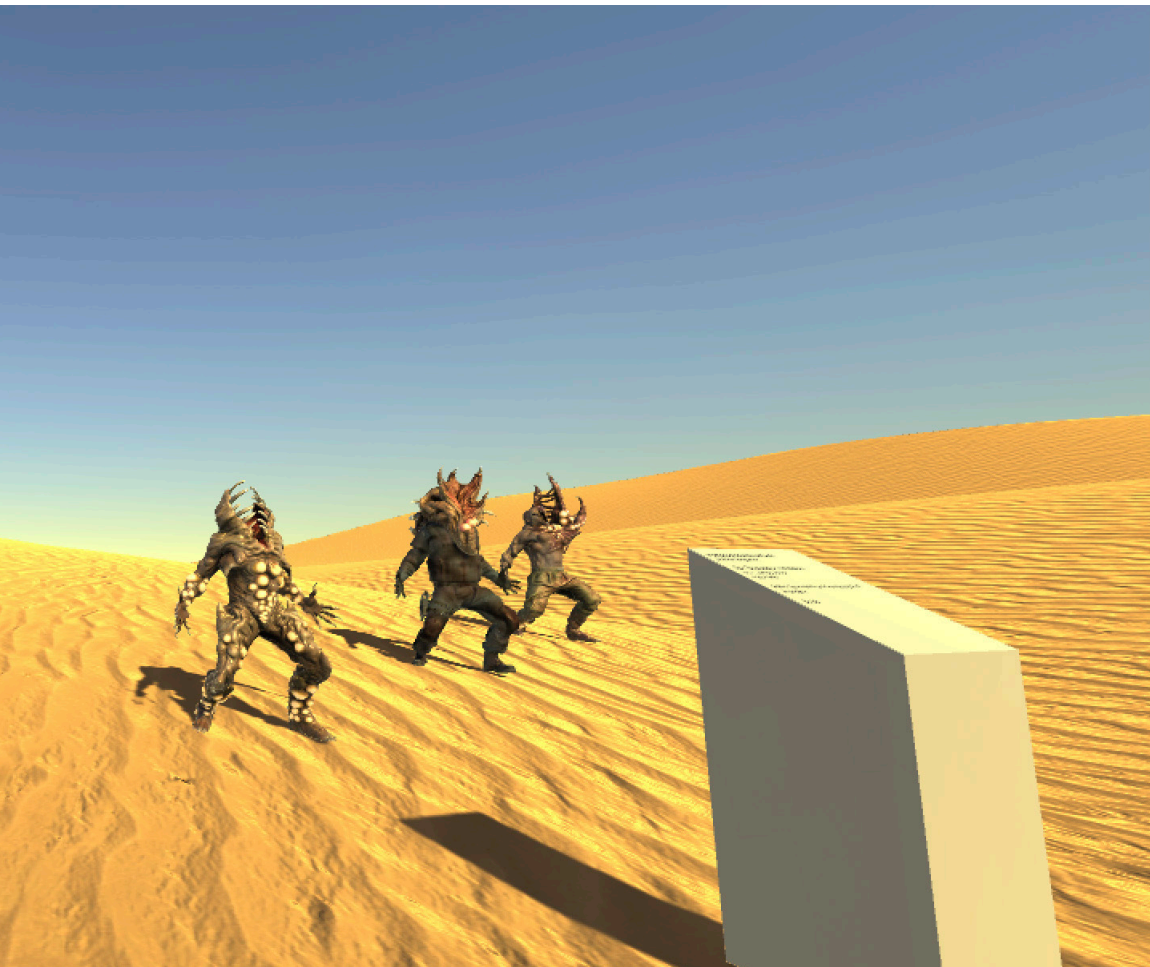
<https://lilithzone.itch.io/the-virtual-museum-of-dead-wifery>

Littéralement n'importe quel jeu de littéralement n'importe qui

Si les jeux peuvent contenir ou être des musées, il est également vrai que tout jeu peut être joué comme un musée. La prochaine fois que vous jouerez à un jeu, qu'il s'agisse de la dernière production AAA ou d'un jeu occasionnel sur mobile, pensez à vous éloigner de son *gameplay* séduisant pour le regarder comme un musée exposant ses propres graphiques, sons et idées. Bonne visite !



humanoid-creatures-pack.png, Maksim Bugrimov, Humanoid Creatures Pack, 2020. Tel que vu dans / as seen in vr \$4.99. Capture d'écran par / screenshot by Pippin Barr.





CURATE YOUR OWN ART GAME

Pippin Barr

1

You are Pippin Barr, an experimental game designer who works as a Professor of Computation Arts at Concordia University. You're interested in thinking about how games express ideas, even about themselves! Lately, you've started a project in Unity called *vr \$4.99*, an exhibition of videogame art assets in the Sahara Desert. You're buying assets from the Unity Asset Store, installing them into the desert landscape, and reflecting on what it all means. On a piece of paper beside you are two lists, an "inventory of ideas" and an "inventory of assets," so that you can keep track of today's work.

- To reflect on your vision for *vr \$4.99*, go to 11.
- To sit down at your computer and get to work, go to 14.

2

The moon base fits nicely at one edge of the desert, but there's a problem. The model has appealing interior spaces you can inspect via Unity's interface, but there's no way to get inside. The airlocks don't open, and the corridors have no solid floors: a player would just fall straight through. Without significant additional work to make the moon base "habitable", most of the model will be impossible to see. It reminds you of the air conditioning ducts on the roof of the Super Store you installed, but at least you could see those from the top of a nearby dune. This Moon Base is a bust.

Add "not all assets are exhibition-ready" to your inventory of ideas.

- Swear loudly, and go to 14.

< seagull.png, Junnichi Suko, Seagull (Larus canus), 2018. Tel que vu dans / as seen in *vr \$4.99*. Capture d'écran par / screenshot by Pippin Barr.

3

You come across an empty pedestal. Its informational plinth announces it is "Seagull (Larus canus)" by Junnichi Suko (2018), but there's no seagull here. That's because it has wandered away: it shares the same controls as your avatar. When you move, it moves. While you were installing this seagull you agonized for hours over this: how could you make sure the seagull stayed on its plinth but still exhibit its dynamic, interactive nature? In the end, your wife Rilla suggested just to let the seagull be itself, so now it wanders the desert much as you do.

Add "you don't always have to be in control" to your inventory of ideas.

- Return to 5.

4

Here's the store page for "Humanoid Creatures Pack" by Maksim Bugrimov (2020). One of the first things you see is a video of the creatures in action: a row of five genuinely gruesome monsters against a grey background... dancing? No, they're demonstrating their animations, from jumping, to falling, to slashing their claws in the air, but all in perfect synchrony. The comedic contrast between the frightening character models and their apparent zest for dance really makes this one work. You need it.

Add "demo mode is performance art" to your inventory of ideas.

- To investigate Maksim Bugrimov further, go to 6.
- To buy the pack, **add "Humanoid Creatures Pack" to your inventory of assets, cross out this option**, then go to 19.
- To switch tasks, go to 14.

5

Your avatar stands on the rippling dunes of the Sahara Desert. A bright virtual sun (a directional light set to a hexadecimal colour of #FFD563 and a rotation of [41.72, 55.7, 179.054]) blazes above, throwing long shadows across the sand.

- To examine the desert itself, go to 13.
- To wander the desert, go to one of 3, 17, 20.
- To stop the game, go to 14.

6

You click on Bugrimov's name and are rewarded with a listing of his other work on the Asset Store. There's everything from skeletons to Sci-Fi characters to "Dead Man," a gruesome and bloody body in a bag. Clearly, Maksim is a fan of the macabre. His oeuvre implies an apocalyptic future universe where Really Bad Things have been happening. You're here for it. He seems to have a fondness for PBR (Physically Based Rendering) textures that catch the light just so and strongly evoke the physicality of objects and animals.

Add "asset makers are artists" to your inventory of ideas.

- To blink and return to the asset store page for Bugrimov's creatures, go to 4.

7

Going by its screenshots, "Moon Base 2030" by Evgeny Pritula [2018] is an impressively detailed base with different rooms, airlocks, equipment, and more. All this for only \$4.99 seems almost too good to be true and it's a great fit for the "3D > Environments > Sci-Fi" category. The description that Evgeny has written is a little basic ("Unity 3D model. Moon Base with simple interior"), but why not.

- To buy the pack, **add "Moon Base 2030" to your inventory of assets, cross out this option**, then go to 19.
- To switch tasks, go to 14.

8

With Unity's Package Manager open, you prepare to add one of the assets you've purchased but haven't yet installed.

- If "Humanoid Creatures Pack" is in your inventory of assets, go to 16 to install it.
- If "Moon Base 2030" is in your inventory of assets, go to 2 to install it.
- To switch tasks, go to 14.

9

Another day of work on *vr \$4.99* is on the books. The project has pushed you to rethink the meaning of 3D assets, their status as art, and their relationship to value, context, technical constraints, the artists behind them, and more. Tomorrow is a new day and there will be many more assets to install and new ideas to add to your inventory.

- To think about what you've done today, re-read your inventory of ideas.
- To view the reference list for this essay, go to 15.

END

10

Here is the "Humanoid Creatures Pack" that you installed earlier. You pause to admire the boundless energy these five ghouls throw into their dance. Opposite is another group of figures from "Mythological Creatures Pack - Norse" by Serhat Yucekaya (2020). The two groups directly confront each other like rival sports teams. The Norse creatures have no animations, totally impassive as the Humanoid Creatures flash their claws and pretend to run at them.

Add "all assets are in conversation with one another" to your inventory of ideas.

- Return to 5.

11

You've been working on *vr* \$4.99 since mid-2021. In a nutshell it's an exhibition of 3D assets from the Unity Asset Store, each of which costs exactly \$4.99 USD. It's part of a larger series of "vr" (virtual reality) experiences exploring intersections of art and play. Following *vr 3*, you'd become interested in how the fact that assets can cost real money shapes our perception of them as art objects. So, you're taking two examples from every 3D sub-category the Unity Asset Store offers, from dungeons to reptiles to space vehicles, building Noah's Asset Ark. By explicitly treating the assets as art (with a price) you're hoping to encourage players to reflect on and compare them. Curating all these works is its own kind of play, too, finding correspondences and contrasts that help to throw individual assets into relief.

Add "game assets are art" to your inventory of ideas.

- To think further back to *vr 3*, go to 18.
- To get to work, go to 14.

12

As you reach the top of a dune you meet a seagull coming up the other side, its small feet paddling along on the sand. You stop in surprise and it stops too. It feels oddly magical to actually run into this living creature here in the middle of the desert. You turn and the seagull turns, you step back and it does too. You are each other.

Add "in an art game, you are also the art" to your inventory of ideas.

- Go to 5.

13

Like everything in this project, the desert around you is itself a 3D asset that cost \$4.99. Formally titled "Sahara Desert Landscape," it was made by Black Sun Productions (2016). You chose it out of an affinity for desert landscapes that comes in part from your engagement with Donald Judd's work in Marfa, Texas, but it has not been without its challenges. Finding the right spot for assets on the rolling dunes, whether a set of umbrellas or the Taj Mahal, hasn't proven easy and has led to solutions like pedestals for smaller objects or stairs leading up to the larger ones.

Add "exhibiting art requires infrastructure" to your inventory of ideas.

- To return your attention to your surroundings, go to 5.

14

You're sitting in front of your computer, a MacBook Air. You've got your browser open to the Unity Asset Store website and Unity (version 2021.2.0a19) open with the *vr \$4.99* project loaded. In a text editor your curation journal awaits your thoughts about the process of putting together an exhibition of 3D game assets in a desert.

- To run the project and wander in the Sahara Desert, go to 5.
- To look for an asset to buy on the Unity Asset Store, go to 19.
- To install one of the assets you've already bought, go to 8.
- To stop work for the day, go to 9.

References

1. Barr, Pippin. 2017. *v r 3*. <https://www.pippinbarr.com/2017/03/29/v-r-3>
2. Barr, Pippin. *Sous presse. v r \$4.99*. <https://github.com/pippinbarr/v-r-4-99>
3. Black Sun. 2016. Sahara Desert Landscape (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/sahara-desert-landscape-72780>
4. Bugrimov, Maksim. 2020. Humanoid Creatures Pack (v1.1). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/humanoid-creatures-pack-162689>
5. Janpec. 2019. Animal Pack Deluxe v2 (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/animal-pack-deluxe-v2-144071>
6. openplay. 2018. Vintage Refrigerator Type1 (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/electronics/vintage-refrigerator-type1-132647>
7. Pritula, Evgeny. 2018. Moon Base 2030 (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/moon-base-2030-98937>
8. Suko, Junnichi. 2018. Seagull (Larus canus) (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/birds/seagull-larus-canus-109558>
9. TheLaba. 2018. Low Poly Rigged Animals (v2.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/low-poly-rigged-animals-123656>
10. Yucekaya, Serhat. 2020. Mythological Creatures Pack (v1.0). <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/mythological-creatures-pack-norse-173135>

END

You arrange the humanoid creatures in a row much as in Bugrimov's video on the store page: why mess with perfection? To make sure visitors see them dance, you edit their Animation Controller to loop. While doing this, you're struck by the labels of their various animations: "attack," "get hit," "dead," "shout," and more. These assets want to be scary and dangerous, but here they are performing a light-hearted cabaret in your Sahara.

Add "assets have intent, but you don't have to play along" to your inventory of ideas.

- **Cross out "Humanoid Creatures Pack" on your inventory of assets, add 10 as a wandering destination in passage 5, then go to 14.**

17

Climbing a dune, you see two columns of animals facing off along its ridgeline. To the left are the realistic, high-resolution denizens of "Animal Pack Deluxe v2" by Janpec (2019). Opposite them are the "Low Poly Rigged Animals" by TheLaba (2018), faceted like jewels and adorned with plain colours rather than textures. When you installed these two sets of assets, laboriously positioning every creature from African Elephant to Green Lizard, you'd been confronted with the vast importance of visual style: cartoony, low-poly, high resolution realism, and everything in between.

Add "every asset belongs to an artistic tradition" to your inventory of ideas.

- Return to 5.

18

You made *vr 3* back in 2017. It's an exhibit of virtual water from the Unity Asset Store, all displayed in plinths inside artillery sheds that were a tribute to Donald Judd's *100 untitled works in mill aluminum* (1982-1986) at the Chinati Foundation in Marfa, Texas. Making it was exciting because it allowed you and its players to directly *compare* different kinds of virtual water. Realistic versus cartoonish. Expensive versus free. Beautiful versus boring.

Add "comparisons reveal aesthetic categories" to your inventory of ideas.

- To snap back to reality, go to 14.

19

You browse the Unity Asset Store for possible assets to include in the project. A couple of them really catch your eye.

- To look at the store page for "Humanoid Creatures Pack," go to 4.
- To look at the store page for "Moon Base 2030," go to 7.
- To switch tasks, go to 14.

A row of three refrigerators rest on the sand, representatives of "Vintage Refrigerator Type1" by openplay (2018). The rightmost fridge has its doors open, doing its imaginary best to cool the imaginary heat of the desert. You're reminded of the many times there has been this kind of unintended, but marked, correspondence between the assets and the desert. Fridges, ruins, and sunbeds all laid out in the Sahara.

Add "assets combine forces to make new meanings" to your inventory of ideas.

- Return to 5.

GAMES RECOMMENDATIONS

***Thirty Flights of Loving* (2012)** by Blendo Games

A delirious experiment in representing action movie tropes without the repetitive violence of an "action game." *Thirty Flights of Loving* also has a sublime "museum moment" hidden towards its end. You suddenly find yourself in an exhibit demonstrating Bernoulli's principle as applied to airplane flight, complete with explanatory texts and a large-scale illustrative science experiment.

<https://blendogames.com/thirtyflightsoflovng>

***The Zium Museum* (2017)** by The Zium Society

Still one of the most dedicated and creative takes on building a virtual architectural space in which to present purely digital art. The 2017 edition of *The Zium Museum* contains works from over 30 artists, from realistic birds to impossible geometries to eerie other worlds, all situated in a conscientiously believable museum building.

<https://theziumsociety.itch.io/the-zium-museum>

***Museum of Mechanics: Lockpicking* (2020)** by Johnnemann Nordhagen

Here we have a museum more in the mode of a traditional history-oriented museum, but for lock picking minigames. Each exhibit is a single lockpicking mechanism complete with thoughtful placards detailing its provenance and basic mechanics, along with Nordhagen's own analysis of the approach taken.

<https://dimbulbgames.itch.io/museum-of-mechanics-lockpicking>

***The Virtual Museum of Dead Wifery* (2021)** by Lilith Zone

Lilith Zone's *Virtual Museum of Dead Wifery* is an acerbic and frankly hilarious meditation on the art status of indie games, premised on telling the story of an imagined "critical darling" of the art game set. From paintings with extensive notes to an exhibit taking you through "the mind of an artist," this museum has something to say at every turn.

<https://lilithzone.itch.io/the-virtual-museum-of-dead-wifery>

Literally Any Game by Literally Anyone

While games can contain or be museums, it's also true that any game can be played as a museum. Next time you're playing something, whether it's the latest AAA production or a casual game on mobile, consider drawing back from its enticing gameplay to view it as a museum exhibiting its own graphics, sounds, and ideas. Enjoy your visit!



Animal-packs.png. Gauche / left: Animal pack deluxe v2, Janpec, 2019. Droite / right: Low Poly Rigged Animals, TheLaba, 2018. Les deux tels que vus dans / both as seen in vr \$4.99. Capture d'écran par / screenshot by Pippin Barr.



NATHALIE BACHAND

Commissaire indépendante et autrice, Nathalie Bachand s'intéresse aux enjeux du numérique et à ses conditions d'émergence dans l'art contemporain. Parmi ses projets de commissariat, son exposition *The Dead Web – La fin*, initialement présentée à Eastern Bloc à Montréal a été coproduite par Molior en Europe : à Lyon, à Genève et à Budapest. Auparavant responsable du développement pour ELEKTRA-BIAN (2006-2016), elle est actuellement codirectrice artistique pour Sporobole.

Independent curator and author Nathalie Bachand is interested in digital issues and the conditions of their emergence in contemporary art. Among her curatorial projects, her exhibition *The Dead Web – The End*, initially presented at Eastern Bloc in Montreal, was co-produced by Molior in Europe: in Lyon, Geneva and Budapest. Previously in charge of Development for ELEKTRA-BIAN (2006-2016), she is currently the Artistic Codirector for Sporobole.

JOHANN BARON LANTEIGNE

Baron Lanteigne vit et travaille à Québec, Canada. Il explore notre relation avec la technologie et son infrastructure par l'entremise d'installations d'écrans modifiés s'ouvrant sur des mondes virtuels. Toutefois, l'essence de son travail provient d'infiltrations de nombreuses cyber-communautés et de collaborations virtuelles. Cette pratique issue du web est reflétée à l'international par des participations à de nombreux événements d'art numérique : The Wrong Biennale, real-fake.org, Mapping Festival (CH), Mirage Festival (FR), Vector Festival (CA), Dutch Design Week (NL), Sónar+D (ES), Mutek (JP), Gwangju Media Art Platform (KR), Electrofringe (AU), CPH:DOX (DK) ainsi qu'au Musée Ludwig de Budapest (HU).

Baron Lanteigne lives and works in Quebec City, Canada. He explores our relationship with technology and its infrastructure through installations of modified screens opening onto virtual worlds. However, the essence of his work comes from infiltrations of numerous cyber-communities and virtual collaborations. This web-based practice is reflected internationally through participation in numerous digital art events: The Wrong Biennale, real-fake.org, Mapping Festival (CH), Mirage Festival (FR), Vector Festival (CA), Dutch Design Week (NL), Sónar+D (ES), Mutek (JP), Gwangju Media Art Platform (KR), Electrofringe (AU), CPH:DOX (DK) as well as at the Ludwig Museum in Budapest (HU).

PIPPIN BARR

Pippin Barr est un créateur de jeux vidéo, un éducateur et un critique qui vit et travaille à Montréal. Il est professeur agrégé en arts numériques à l'Université Concordia et directeur

associé du Centre de recherche Technoculture, Art et Jeux (TAG). Il a créé des jeux comme *The Artist Is Present, It is as if you were doing paperwork* et *The Nothings Suite*, et il travaille à un livre sur la conception de jeux expérimentaux. Le site Web de Pippin, www.pippinbarr.com, organise ses diverses activités en un lieu central.

Pippin Barr is a video game designer, educator and critic living and working in Montreal. He is an Associate Professor of Computation Arts at Concordia University and Associate Director of the Technoculture, Art and Games (TAG) Research Centre. He has created games such as *The Artist Is Present, It is as if you were doing paperwork* and *The Nothings Suite*, and is working on a book on experimental game design. Pippin's website, www.pippinbarr.com, organizes his various activities in one central location.

LIANE DÉCARY-CHEN

Liane Décary-Chen est une artiste, une organisatrice communautaire et une technologue créative. Le fil conducteur de tous ses projets est le désir de doter les gens d'outils qui leur permettront de prendre le contrôle de leurs corps, de leurs vies et de leurs histoires. LDC a débuté à l'Institut Milieux (Concordia) en faisant de la recherche-crédation en e-textiles, en jeux et en films interactifs. Elle est maintenant collaboratrice au centre Ada X et dirige le Cyber Love Hotel, un studio collectif à Montréal.

Liane Décary-Chen is an artist, community organizer and creative technologist. The common thread running through all of her projects is the desire to empower people to take control of their bodies, their lives and their stories. LDC started at Milieux Institute (Concordia) doing research-creation in e-textiles, games and interactive films. She is now a collaborator at Ada X Centre and runs the Cyber Love Hotel, a collective studio in Montreal.

LYNN HUGHES

Lynn Hughes est une artiste, chercheuse et professeure émérite à l'Université Concordia, à Tiohtià:ke (Montréal), où elle a occupé la Chaire de design d'interaction et d'innovation de jeux de 2004 à 2018. En 2001, elle a contribué à la fondation, et au montage du financement de l'Institut Hexagram, un important centre interuniversitaire de recherche-crédation (actuellement le Réseau de recherche-crédation en arts, cultures et technologies). En 2008, elle a cofondé, avec Bart Simon, le Centre de recherche Technoculture, Art and Games (TAG) et en 2015, l'Institut Milieux pour l'art, la culture et la technologie à l'Université Concordia (avec Simon et Christopher Salter). Sa propre production se concentre actuellement sur la conception collaborative d'expériences hybrides physiques/numériques – dans le domaine des jeux numériques, du théâtre participatif et du larping.

Lynn Hughes is an artist, researcher and professor emeritus at Concordia University, Tiohtià:ke (Montreal), where she held the Chair in Interaction Design and Game Innovation from 2004 to 2018. In 2001, she contributed to the founding and funding of the Hexagram Institute, a major inter-university research-creation center (currently the Hexagram Network for Research-Creation in Art, Culture and Technology). In 2008, she co-founded, with Bart Simon, the Technoculture, Art and Games (TAG) Research Center and, in 2015, the Milieux Institute for Art, Culture and Technology at Concordia University (with Simon and Christopher Salter). Her own production focuses on the collaborative design of hybrid physical/digital experiences - currently in the realm of digital games, participatory theatre and larping.

AHREUM LEE

Ahreum Lee est une artiste médiatique interdisciplinaire originaire de Séoul, en Corée du Sud, actuellement installée à Tiohtià:ke (Montréal). Elle s'intéresse à l'examen des questions sociopolitiques qui ont été intégrées dans les technologies de tous les jours, comme Google Maps, les algorithmes de texte prédictif et les voix des assistants virtuels. Elle utilise une gamme de médias incluant la vidéo, l'audio, la performance, la sculpture imprimée en 3D, les images rendues en 3D, les images de stock en ligne et l'art web. Elle a exposé et performé à Arsenal Art Contemporain Montréal, à la Fonderie Darling, à Ada x, à Leonard and Bina Ellen Art Gallery, ainsi qu'au Third Shift Festival et à Axis Lab. De plus, elle a participé au programme Emerging BAiR du Banff Art and Creativity Centre et au programme de résidence Impression du Musée des beaux-arts de Montréal.

Ahreum Lee is an interdisciplinary media artist from Seoul, South Korea, currently based in Tiohtià:ke (Montréal). She is interested in examining socio-political issues that have been embedded in everyday technologies, such as Google Maps, predictive text algorithms, and AI virtual assistant voices. She uses a range of media including video, audio, performance, 3D-printing sculpture, 3D rendered images and stock images from online and web art. She has exhibited and performed at Arsenal Art Contemporain Montréal, the Fonderie Darling, Ada x, the Leonard and Bina Ellen Art Gallery, as well as the Third Shift Festival and Axis Lab. Additionally, she has participated in the Emerging BAiR program at Banff Art and Creativity Centre and Impression Residency Program at the Montreal Museum of Fine Arts.

RAPHAËL MAÏWEN

Raphaëll crée des jeux depuis l'enfance avec tous les logiciels qu'elle trouve et qui le lui permettent, de PowerPoint à Unity en passant par RPG Maker, Unreal et bien d'autres. Elle démocratise autant que possible la création de jeux, convaincue que tout le monde peut en faire si les bons outils leur sont donnés. Elle réalise cet objectif en organisant des ateliers, des conférences et des *game jams* de toutes sortes. Ses thèmes de prédilection sont la vulnérabilité, la *queerness* et Britney Spears. Elle s'intéresse aux jeux absurdes, aux jeux de

rythme et de golf et aux *alt-controllers*. En dehors des jeux vidéo, ses intérêts incluent le *drag*, le *stand-up comedy*, les modifications corporelles, les relations interpersonnelles, et encore une fois Britney Spears.

Raphaëll has been creating games since childhood with all the software she can find, from PowerPoint to Unity, RPG Maker, Unreal and many others. She democratizes game creation as much as possible, convinced that anyone can make games if given the right tools. She does this by organizing workshops, conferences and game jams of all kinds. Her favorite themes are vulnerability, queerness and Britney Spears. She is interested in nonsense games, rhythm and golf games, and alt-controllers. Outside of video games, her interests include drag, stand-up comedy, body modification, relationships, and Britney Spears again.

JESS ROWAN MARCOTTE

Jess Rowan Marcotte est un designer, auteur.rice et créateur.rice queer, mi'kmaq et colon européen, qui travaille à la jonction du théâtre interactif, de la conception de jeux et des technologies numériques. Iel conçoit toutes sortes d'expériences interactives, notamment des jeux numériques, des jouets, des *larps*, des expériences théâtrales, des jeux de rôle sur table, des installations, des contrôleurs alternatifs et des jeux hybrides. Ce qui unifie son travail de conception, c'est un accent général mis sur les approches de conception queer, féministes et intersectionnelles, ainsi que sur l'exploration de la maladresse, de la vulnérabilité et de l'intimité. Jess est titulaire d'un doctorat Individualisé de l'Université Concordia, où iel s'est concentré.e sur le design d'interaction et les jeux hybrides dans une perspective féministe intersectionnelle et queer. Iel est également l'un.e des cofondateur.rices de Soft Chaos Cooperative et participe à l'organisation de la Queerness and Games Conference (QGCon).

Dr. Jess Rowan Marcotte is a queer, mixed Mi'kmaw and European settler designer, writer and maker working at the junction of interactive theatre, game design, and digital technologies. They design all kinds of interactive experiences, including digital games, toys, larps, theatrical experiences, tabletop roleplaying games, installations, alternative controllers, and hybrid game work. What unifies their design work is a general focus on queer, intersectional feminist design approaches, as well as explorations of awkwardness, vulnerability, and intimacy. Jess holds an Individualized Ph.D. from Concordia University, where they focused on interaction design and hybrid games from a queer, intersectional feminist perspective. They are also one of the co-founders of the Soft Chaos Cooperative and help lead the Queerness and Games Conference (QGCon).

Éditions / Publisher

Cette publication est éditée par les Éditions OQP pour Sporobole
This book is published by Éditions OQP for Sporobole

Direction Éditions OQP

Patrick Moisan

Direction Sporobole

Éric Desmarais

Direction de publication / Editors

Nathalie Bachand & Lynn Hughes

Conception graphique / Design Graphic

Mathilde Martel-Coutu

Traduction vers le français / French Translation

Bernard Andreas Schutze

Révision du français / French Copy Editing

Christine Martel

Traduction vers l'anglais / English Translation

Bernard Andreas Schutze

Révision de l'anglais / English Copy Editing

Bernard Andreas Schutze

Autrices et auteurs / Authors

Nathalie Bachand

Pippin Barr

Liane Décary-Chen

Raphaëll Maiwen

Jess Rowan Marcotte

Artistes mentionnés / Mentioned Artists

Johann Baron Lanteigne

Ahreum Lee

Raphaëll Maiwen

Les contenus des textes n'engagent que leurs autrices et auteurs.

The opinions expressed in this publication are the authors' own.

Certains textes font usage de l'écriture inclusive, merci d'en prendre note.

Some texts use gender-inclusive language, please take note of this.

Dépot légal / Legal Deposit

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2022

Bibliothèque et Archives Canada, 2022

© Édition OQP, Sporobole

Tous droits réservés | All rights reserved

ISBN 978-2-924589-20-5

Nous remercions le Conseil des arts et des lettres du Québec pour son soutien financier; Sporobole pour son initiative; Lynn Hughes pour sa précieuse contribution; Rilla Khaled de TAG Concordia; les autrices et les auteurs; Perte de Signal; Galerie Galerie; et les collaboratrices et collaborateurs impliqués de près ou de loin dans ce projet de publication.

-

We thank the Conseil des arts et des lettres du Québec for its financial support; Sporobole for its initiative; Lynn Hughes for her valuable contribution; Rilla Khaled of TAG Concordia; the authors; Perte de Signal; Galerie Galerie; and all the contributors involved in this publication project.



SPOROBOLÉ



perte de signal

Galerie Galerie



9 782924 589205