

Kinephanos

Revue d'études des médias et de culture populaire
Journal of media studies and popular culture

KINEPHANOS
Revue d'études des médias et de culture populaire



Introduction

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Gabrielle Trépanier-Jobin and Mathilde Savoie

Volume 9, Number 1, September 2023

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1113429ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1113429ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Université de Montréal Département d'histoire de l'art et d'études
cinématographiques

ISSN

1916-985X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Trépanier-Jobin, G. & Savoie, M. (2023). Introduction : le jeu en temps de
pandémie : remède ou échappatoire ? *Kinephanos*, 9(1), 1–11.
<https://doi.org/10.7202/1113429ar>

© Gabrielle Trépanier-Jobin et Mathilde Savoie, 2023



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit
(including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be
viewed online.

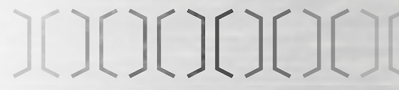
<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal,
Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to
promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>



Volume 9, Numéro 1

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Septembre 2023

1-11

Introduction

Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ?

Gabrielle Trépanier-Jobin

Mathilde Savoie

Université du Québec à Montréal

Durant le confinement imposé par les autorités pour faire face à la pandémie de COVID-19, le jeu prit une place primordiale, voire vitale, dans la vie de beaucoup de personnes. En effet, le temps consacré à la pratique du jeu vidéo connut, dans différents pays, une augmentation allant jusqu'à 46% au mois de mars 2020 (Nielsen, 2020). Alors que, dans la plupart des pays, les citoyen·ne·s étaient contraint·e·s de rester à la maison, d'éviter les rassemblements et de limiter leurs déplacements, plusieurs d'entre eux·elle·s se tournèrent vers des moyens ludiques de se désennuyer, de socialiser, de s'évader et d'occuper les enfants. Le succès phénoménal du jeu de simulation de vie *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) et du jeu de déduction multijoueur *Among Us* (Innersloth, 2018) fut d'ailleurs attribué, par plusieurs journalistes, au besoin qu'avaient les gens d'interagir et de se dépayser en contexte de confinement (Durivage, 2020a ; Lamy, 2020 ; Lucas et Gleeson, 2020 ; Stuart, 2020 ; Sylvestre, 2020 ; Woitier, 2020). Il en va de même pour l'augmentation de l'achalandage dans des jeux multijoueurs en ligne déjà bien implantés comme *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve, 2012), *Fortnite* (Epic Games, 2017), *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) et *Minecraft* (Mojang Studio, 2011) (Agence France-Presse, 2021a ; Davies et Hjorth, 2014 ; Sherr, 2020).

Alors que la plupart des secteurs de l'industrie du divertissement et des loisirs connurent un ralentissement sans précédent durant la pandémie, l'industrie du jeu vidéo tira profit de la situation non seulement financièrement –le total des revenus générés par cette industrie en 2020 ayant connu

une hausse de 27 % par rapport à l'année précédente (Agence France-Presse, 2021b)—, mais aussi parce que le confinement lui fournit l'occasion de redorer son image. En effet, les discours des autorités sanitaires sur le jeu vidéo étaient plus favorables qu'en temps normal durant la pandémie. L'Organisation mondiale de la santé, qui dépeignait jusqu'alors la pratique fréquente du jeu vidéo comme une menace à la santé physique et mentale (OMS, 2020), appuya même le mouvement #PlayApartTogether lancé par l'industrie du jeu durant la pandémie et souligna la capacité du jeu vidéo à briser l'isolement (La Presse Canadienne, 2020). En ce qui concerne la couverture médiatique des jeux vidéo, elle était également plus positive qu'avant la pandémie ; les journalistes décrivaient souvent les jeux en ligne comme des espaces de socialisation alternatifs et nuançaient davantage les stéréotypes et paniques morales à l'égard des jeux vidéo (Brückner, 2024).

Le contexte de pandémie stimula en outre la créativité de certain·e·s designers et donna lieu à la production de jeux cherchant à faire comprendre la situation inédite aux plus jeunes, à sensibiliser les adolescent·e·s à l'importance du confinement ou à simuler les paramètres pouvant influencer le cours de la pandémie, comme *Codroid-19* (Herault, 2020), *COVID: The Outbreak* (Jujubee, 2020), *Dumb Ways to Get COVID-19* (WeDoGames Studio, 2021), *Flappy Covid* (ABlatnik, 2020), *What We Take with Us* (Jerrett, 2022) et le scénario *Blockdown Simulator* (Cimino, 2020) dans *Minecraft* (Mojang, 2011).

Alors que les garderies, écoles et lieux de divertissement étaient fermés, les parents cherchèrent des moyens ludiques d'occuper leurs jeunes enfants, ce qui donna lieu à des initiatives citoyennes comme des concours de dessins (Dumas, 2020 ; Siag, 2020) ou encore des chasses aux arcs-en-ciel (Sarrazin, 2020), aux œuvres d'art (Agence France-Presse, 2020), aux oeufs de Pâques (Chabot, 2020) et autres artefacts (Simard, 2020b) dans plusieurs villes du monde. Les jeux éducatifs comme *Fin Lapin 3* (Alloprof, 2019) et *Madame Mo* (Appligogiques Inc., 2020) sont venus à la rescousse des parents lorsque fut le temps de faire l'école à la maison simultanément au télétravail (Meriläinen et Ruotsalainen, 2024 ; Simard, 2020a). Les règles concernant le temps d'écran et le nombre d'heures pouvant être consacrées à la pratique du jeu vidéo se sont en outre assouplies dans plusieurs foyers, non pas toujours sans inquiétudes et sentiments mitigés de la part

des parents (Meriläinen et Ruotsalainen, 2024). Cet assouplissement força plusieurs d’entre eux à réviser leur conception des jeux vidéo, à repenser la place du média au sein de leur famille, à s’intéresser davantage aux jeux auxquels jouent leurs enfants, voire à faire des jeux vidéo une activité familiale pour rapprocher les membres de leur famille ou, au contraire, une occasion de passer du temps à l’écart les uns des autres pour préserver leur bulle d’intimité (Meriläinen et Ruotsalainen, 2024).

Durant la pandémie, on assista en outre à une véritable explosion des plateformes numériques de jeux de rôle et de jeux de société pour compenser l’impossibilité de jouer avec ses ami·e·s en présentiel (Durivage, 2020b). Le simulateur de jeux de rôle sur table *Fantasy Grounds*, par exemple, accueillit 65 000 nouveaux membres un mois après le début du confinement et les inscriptions hebdomadaires au site web *Board Game Arena* furent 5 à 10 fois plus nombreuses qu’à l’habitude durant cette période. Certain·e·s croient d’ailleurs que l’utilisation massive de ces plateformes durant la pandémie changera le portrait de ces industries ludiques à tout jamais (Rickards *et al.*, 2022).

La restriction des déplacements représenta également un grand défi pour les développeur·se·s de jeux basés sur la localisation comme *Pokémon Go* (Niantic, 2016), qui ont entre autres dû doubler la distance requise pour interagir avec les PokéStops et les Gyms, permettre les combats à distance et supprimer l’obligation de marcher pour débloquent des séries combats entre joueur·se·s (Laato *et al.*, 2024). Lorsque les mesures sanitaires se sont assouplies, les développeur·se·s de *Pokémon Go* ont voulu revenir aux paramètres pré-pandémiques du jeu, mais plusieurs joueur·se·s s’y opposaient, car les changements implantés dans le jeu facilitaient leur progression. Ironiquement, ces dernier·ère·s ne semblaient pas tenir aux éléments du jeu basés sur la localisation qui font pourtant la spécificité du genre vidéoludique (Laato *et al.*, 2024).

Pour certain·e·s, la popularité des jeux vidéo durant la pandémie mit en évidence leurs vertus réconfortantes, voire curatives, et démontre que ce média est bien plus qu’un simple passe-temps. Plusieurs études lui attribuaient déjà, avant la pandémie, la capacité à : apaiser les tensions après

une journée de travail (Collins et Cox, 2014) ; aider les gens à s'évader (McCauley *et al.*, 2018) ou à gérer leur stress suite à des événements traumatiques (Banks et Cole, 2016) ; susciter des formes alternatives de socialisation et de communication (Ducheneaut et Moore, 2004 ; Perraton *et al.*, 2011) ; favoriser la connectivité sociale et la participation civique (Lee, 2019) ; renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté autour d'une passion commune (Vella *et al.*, 2019) ; procurer un bien-être psychologique (Przybylski *et al.*, 2010) ; générer des affects positifs permettant de contrer la dépression et l'anxiété (Packiam Alloway et Carpenter, 2019), etc. Pour d'autres, l'exode vers toutes sortes de plateformes ludiques en temps de pandémie n'était qu'un moyen de fuir les nombreux problèmes sociaux et inégalités mis en évidence par la crise sanitaire (Campbell, 2020 ; Tircher et Zorn, 2020 ; Vigo *et al.*, 2020) ; un point de vue faisant écho à celui des théoricien·ne·s qui, bien avant la pandémie, dépeignaient le jeu comme une échappatoire à la dure réalité (Calleja, 2010 ; Castronova, 2007 ; McGonigal, 2011 ; Warmelink *et al.*, 2009).

Il semblait alors pertinent de se demander comment le jeu vidéo servait de remède à l'ennui, au stress, à l'isolement et au surmenage durant le confinement ou encore comment il servait d'échappatoire aux problèmes engendrés par la pandémie. Pour éclaircir ce point et mieux comprendre comme la pandémie de COVID-19 transforma la culture vidéoludique, nous avons donc lancé, en septembre 2020, un appel à propositions de textes en français sur le sujet. Étant donné le peu de recul qu'il était possible d'avoir sur la situation après seulement quelques mois de pandémie et l'impossibilité d'avoir réalisé une étude de terrain de grande envergure en si peu de temps, la plupart des propositions retenues s'appuient sur des autoethnographies et des études de cas ou prennent la forme d'essais sur le sujet.

L'article de Christopher Noël, « Vaccin vidéoludique : les jeux comme remède à l'isolement, à l'anxiété et à la désinformation en temps de pandémie », s'intéresse à la fonction thérapeutique du jeu vidéo, particulièrement en lien avec les maux psychologiques communément ressentis durant le confinement, dont : l'isolement ; la diminution de l'estime de soi inhérente à la perte d'un emploi ou à la mise en pause des études ; le stress et la perte de contrôle ; l'ennui et la frustration dus au confinement ; la peur de la maladie, du futur et de la mort ; de même que la désinformation

entourant la pandémie. En s'appuyant sur des recherches en psychologie et en études du jeu, l'auteur analyse le potentiel thérapeutique de jeux vidéo qui marquèrent la pandémie, notamment *Call of Duty Warzone* (Raven Software, 2021), *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012), *Among Us* (InnerSloth, 2018), *Animal Crossing: New Horizons* (2020, Nintendo), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020), *Pandemic* (Leacock, 2008), *Plague Inc: The Cure* (Ndemic Creations, 2021), *Coronavirus Quarantine Simulator* (Fancy + Punk, 2020) et *Go Viral!* (DROG, University of Cambridge, 2020).

Le texte du groupe de recherche Homo Ludens « Usages et appropriations du jeu vidéo *Animal Crossing: New Horizons* (AC:NH) en contexte de pandémie » présente, quant à lui, les résultats d'une autoethnographie collective et d'une analyse textuelle assistée par ordinateur visant à comprendre pour quelles raisons le jeu *Animal Crossing: New Horizons* fut joué par autant de personnes durant la pandémie de COVID-19. En s'inspirant des besoins pouvant être comblés par les médias selon la théorie des usages et gratifications, les auteur·rice·s identifient six besoins davantage ressentis durant le confinement et que les joueur·se·s cherchèrent à combler en se réfugiant dans ce jeu, soit celui d'interactions sociales, de repos, d'évasion, d'exutoire, de productivité et d'expression identitaire. En plus de s'intéresser aux affordances du jeu et aux pratiques des joueur·se·s qui permettent ou entravent la réalisation de ces besoins, les auteur·rice·s ont porté une attention particulière aux appropriations faites par certain·e·s joueur·se·s pour moduler le jeu selon les besoins spécifiques qu'il·elle·s éprouvaient durant la pandémie.

En complément à l'article d'Homo Ludens, celui de Laureline Chiapello, intitulé « Créativité et réflexivité dans *Animal Crossing: New Horizons*. Quand la situation "en jeu" constitue un remède à la situation pandémique "hors jeu" », explique comment ce jeu de construction encourage un agir créatif similaire à celui du·de la designer. L'autrice y défend l'idée que cet agir créatif peut constituer un « remède » à la difficulté de créer dans des contextes contraignants comme celui d'une pandémie. En s'appuyant sur une vision pragmatiste de la créativité en design et sur le concept de « situation », tel qu'il est théorisé par Donald Schön et Hans Joas, l'autrice décrit, au

moyen d'un récit autoethnographique, comment *Animal Crossing: New Horizons* lui permit de retrouver sa créativité durant le confinement et de réfléchir à son agir créatif.

L'article « Affronter le confinement grâce à la modalisation des défilés de *RuPaul's Drag Race* dans *Animal Crossing: New Horizons* », rédigé par Élise Choquet, illustre les fonctions positives que joua, selon plusieurs, ce jeu durant la pandémie, grâce à l'étude d'un cas précis, soit celui d'un défilé en hommage à l'émission *RuPaul's Drag Race* organisé par un joueur sur son île durant le confinement. En se basant sur le récit phénoménologique de ce dernier, sur les traces que la tenue de l'événement laissa en ligne, sur la théorie des cadres de Goffman et sur les théories de la performance de Goffman et Butler, ce texte offre une véritable incursion dans l'expérience vécue d'un joueur d'*Animal Crossing: New Horizons* durant la pandémie, permettant de comprendre les aspects du jeu qui l'aidèrent à organiser le défilé et les bienfaits que l'organisation de cet événement lui apportèrent en contexte de confinement.

Le texte de Guillaume Grandjean, « Le paradoxe de la réclusion heureuse en temps de confinement : Design d'environnement et claustrophilie dans *Animal Crossing: New Horizons* », remet en question l'idée générale que les jeux vidéo comblent l'« appétit d'espaces » venant de pair avec nos modes de vie urbains contemporains, en argumentant qu'au moment du confinement, les joueur·se·s se réfugièrent massivement dans l'environnement de jeu « microscopique » d'*Animal Crossing: New Horizons*, relevant davantage de « l'espace-refuge » que du monde ouvert tel qu'on le conçoit généralement. En faisant l'analyse de son design d'environnement, l'auteur défend l'idée que ce jeu transposa en ligne l'expérience quotidienne de la réclusion plus qu'il n'y remédia.

Finalement, l'article « Concevoir un témoignage vidéoludique en temps de pandémie : le développement de *Quatre apparts et un confinement* », rédigé par Sarah Jones, Yannick Rochat et Paul Ronga, traite des motivations, des questionnements et du processus de développement derrière la création de ce jeu d'actualité documentaire. Mettant en scène les quotidiens de quatre personnages lors du semi-confinement instauré en Suisse au printemps 2020, le jeu mise sur le

« réalisme social » pour rendre compte des expériences vécues par des personnes aux différents profils sociodémographiques en temps de pandémie et des impacts psychologiques de cette situation hors du commun sur ces dernières.

Bibliographie

AGENCE FRANCE-PRESSE (2021a), « Quand *Roblox* et *Fortnite* se transforment en plateformes sociales de divertissement », *Radio-Canada*, <<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1779649/roblox-fortnite-plateforme-sociale-divertissement>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

AGENCE FRANCE-PRESSE (2021b), « La pandémie a dopé le secteur des jeux vidéo en 2020 aux États-Unis », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/affaires/economie/2021-01-15/ventes-record/la-pandemie-a-dope-le-secteur-des-jeux-video-en-2020-aux-etats-unis.php>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

AGENCE FRANCE-PRESSE (2020), « Des oeuvres d'art aux balcons berlinois », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2020-04-13/des-oeuvres-d-art-aux-balcons-berlinois>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

BANKS J. & COLE J. G. (2016), « Diversion Drives and Superlative Soldiers: Gaming as Coping Practice among Military Personnel and Veterans », *Game Studies*, vol. 16, n°2.

BBC. (2020). « *Animal Crossing* removed from sale in China amid Hong Kong protests », *BBC*, <<https://www.bbc.com/news/technology-52269671>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

BRÜCKNER S. (2024). « The Influence of COVID-19 on Newspaper Discourses on Video Games in Cross-cultural Perspective: Between Safe Social Spaces and Video Game Addiction », in P. Siuda, J. Majewski & K. Chmielewski (dir.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, New York, Bloomsbury Academic.

CALLEJA G. (2010). « Digital Games and Escapism », *Games and Culture*, vol. 5, n°4, p. 335-353.

CAMPBELL B. (2020). « Le coronavirus, révélateur retentissant des valeurs et des injustices de notre société », *The Conversation*, <<https://theconversation.com/le-coronavirus-revelateur-retentissant-des-valeurs-et-des-injustices-de-notre-societe-136591>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

CASTRONOVA E. (2008). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*. New York, St. Martin's Griffin.

CHABOT J. (2020). « COVID-19 : une chasse aux œufs de Pâques pour égayer les balades des enfants », *Radio-Canada*, <<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1687724/covid-19-paques-enfants-quarantaine-coco-nord-ontario-timmins>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

CIMINO V. (2020). « *Minecraft* : un simulateur de pandémie permet de tester différentes stratégies de quarantaine », *Siècle Digital*, <<https://siecledigital.fr/2020/04/27/minecraft-un-simulateur-de-pandemie-permet-de-tester-differentes-strategies-de-quarantaine/>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

CLAVEL-LÉVÊQUE M. (1984). *L'Empire en jeux : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*. Paris, Éditions du Centre national de la recherche scientifique.

COLLINS E. & COX A. L. (2014). « Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery? », *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 72, n°8-9, p. 654-662.

DAVIES H. & HJORTH L. (2024). « *Roblox* in Lockdown: Understanding Young People's Digital Social Play in the Pandemic », in P. Siuda, J. Majewski & K. Chmielewski (dir.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, New York, Bloomsbury Academic.

DUCHENEAUT N. et MOORE R. J. (2004). « The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game », *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work* (p. 360-369). ACM Press.

DUMAS E. (2020). « Fais-moi un dessin... en confinement », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/societe/2020-04-13/fais-moi-un-dessin-en-confinement>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

DURIVAGE P-M. (2020a). « Jouer pour être ensemble », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/societe/2020-11-28/jouer-pour-etre-ensemble.php>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

DURIVAGE P-M. (2020b). « Boom des plateformes de jeu virtuel », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/societe/2020-04-30/boom-des-plateformes-de-jeu-virtuel>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

HERAULT H. (2020). « *Codroid-19* : ils créent un jeu gratuit à imprimer pour combattre le Covid-19 », *Le Penthièvre*, <https://actu.fr/societe/coronavirus/codroid-19-creent-jeu-gratuit-imprimer-combattre-covid19_33136122.html> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

- HERNANDEZ P. (2020). « *Animal Crossing's* escapist fantasy is getting a reality check », *Polygon*, <<https://www.polygon.com/2020/6/2/21277972/animal-crossing-new-horizons-black-lives-matter-acnh-nintendo-switch-politics>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).
- LAATO, S., KORDYAKA, B. & HAMARI, J. (2024). « A Review of Studies on Location-Based Live-Service Games during the COVID-19 Pandemic: Players' Behavior and Reluctance to Return to the Pre-pandemic State », in P. Siuda, J. Majewski & K. Chmielewski (dir.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, New York, Bloomsbury Academic.
- LAMY C. (2020). « Entre course aux clochettes et spéculation sur les navets, "Animal Crossing", le grand jeu du confinement », *Le Monde*, <https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2020/05/08/animal-crossing-le-grand-jeu-du-confinement_6039020_4500055.html> (dernière consultation le 7 septembre 2023).
- LA PRESSE CANADIENNE (2020). « La pandémie change l'image des jeux vidéo », *Radio-Canada*, <<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1694821/pandemie-covid-19-coronavirus-acceptation-sociale-jeu-video-oms>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).
- LEE Y. (2019). « Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation », *Game Studies*, vol. 19, n°1.
- LUCAS E. & GLEESON S. (2020). « *Animal Crossing*, le succès de Nintendo devenu une bouffée d'air pour les confinés », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/affaires/techno/2020-05-01/animal-crossing-le-succes-de-nintendo-devenu-une-bouffee-d-air-pour-les-confinés#:~:text=Con%C3%A7u%20exclusivement%20pour%20la%20console,dans%20le%20monde%20en%20r%C3%AAvent>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).
- MERILÄINEN M. & RUOTSALAINEN M. (2024). « "I've Played More *Minecraft* with the Kids": Gaming and Family Dynamics in the Early Stage of the COVID-19 Pandemic », in P. Siuda, J. Majewski & K. Chmielewski (dir.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, New York, Bloomsbury Academic.
- MCCAULEY B., KOPANIDIS F., FARRELLY F. et GREUTER S. (2018). « Always On: Understanding the Intrinsic Motivations for Playing Games on Smartphones and the Effect of User Characteristics », *Loading...*, vol. 11, n°18.
- MCGONIGAL J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*, New York, Penguin Press.
- NIELSEN. (2020). « 3, 2, 1 Go ! Les jeux vidéo n'ont jamais été aussi nombreux pendant le COVID-19 », <<https://www.nielsen.com/fr/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

OMS. (2020), « Trouble du jeu vidéo », <<https://www.who.int/fr/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

PACKIAM ALLOWAY T. & CARPENTER R. (2019). « “Gotta Catch ‘Em All” – Can Playing *Pokémon Go* Influence Mood and Empathy? », *Game Studies*, vol. 19, n°2.

PERRATON C., FUSARO M. & BONENFANT M. (2011). *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, PUM.

PRZYBYLSKI A. K., RIGBY C. S. & RYAN R. M. (2010). « A Motivational Model of Video Game Engagement », *Review of General Psychology*, vol. 14, n°2, p. 154-166.

RICKARDS, M. A., ROMANINI, M., & DE GREGORI, G. (2022). « The Effects and Innovations in Gaming and Digital Entertainment Forced by the Pandemic », in A. Kuah & R. Dillon (dir.), *Digital Transformation in a Post-Covid World: Sustainable Innovation, Disruption, and Change*, Boca Raton, CRC Press, p. 171-179.

SARRAZIN S. (2020). « Ces rituels enfantés par la pandémie », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/societe/2020-03-29/ces-rituels-enfantés-par-la-pandemie>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

SHERR, I. (2020). « *Minecraft* play spikes, tops 126M builders a month amid COVID-19 », *CNET*, <<https://www.cnet.com/culture/amid-covid-19-minecraft-sees-sharp-spikes-over-126m-players-a-month/>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

SIAG J. (2020). « Auteurs de déconfinement », *La Presse*, <https://plus.lapresse.ca/screens/0f1308c4-7f03-493c-a214-46d85a8049ee%7C_0.html> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

SIMARD E. (2020a). « Une entreprise québécoise dédiée à la création de jeux éducatifs », *jeux.ca*, <<https://jeux.ca/une-entreprise-quebecoise-dediee-a-la-creation-de-jeux-educatifs/?fbclid=IwAR0Fx1mcDqJ-EtNZPISbIauWdTLHOLiOLPR8x6SXI01IllJsfp6DodKy8M>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

SIMARD V. (2020b). « Que faire en famille : cherche et trouve en promenade », *La Presse*, <<https://www.lapresse.ca/societe/famille/2020-04-01/que-faire-en-famille-cherche-et-trouve-en-promenade>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

STUART K. (2020). « *Among Us*: the ultimate party game of the paranoid Covid era », *The Guardian*, <<https://www.theguardian.com/games/2020/sep/29/among-us-the-ultimate-party-game-of-the-covid-era>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

SYLVESTRE O. (2020). « “Animal Crossing: New Horizons” : c’est maintenant ici que je vis », *Le Devoir*, <<https://www.ledevoir.com/culture/ecrans/575366/animal-crossing-new-horizon-c-est-maintenant-ici-que-je-vis>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

TIRCHER P. & ZORN N. (2020). *Inégaux face au coronavirus. Constats et recommandations* (Rapport), Montréal, Observatoire québécois des inégalités

VELLA K., JOHNSON D., CHENG V. W. S., DAVENPORT T., MITCHELL J., KLARKOWSKI M. & PHILLIPS C. (2019). « A Sense of Belonging: *Pokémon GO* and Social Connectedness », *Games and Culture*, vol. 14, n°6, p. 583-603.

VIGO D., THORNICROFT G. & GUREJE O. (2020). « The Differential Outcomes of Coronavirus Disease 2019 in Low- and Middle-Income Countries vs High-Income Countries », *JAMA Psychiatry*, vol. 77, n°12, p. 1207-1208.

WARMELINK H., HARTEVELD C. & MAYER I. (2009). « Press Enter or Escape to Play Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming », *Proceedings of DiGRA 2009*, vol. 5.

WOITIER C. (2020). « Jeu vidéo : *Animal Crossing: New Horizons*, décryptage d’un phénomène », *Le Figaro*, <<https://www.lefigaro.fr/medias/jeu-video-animal-crossing-decryptage-d-un-phenomene-20200320>> (dernière consultation le 7 septembre 2023).

Gabrielle Trépanier-Jobin est docteure en communication, professeure en études du jeu vidéo à l’École des médias de l’Université du Québec à Montréal et codirectrice du groupe de recherche Homo Ludens. Ses recherches portent sur des sujets aussi variés que : les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo, les parodies vidéoludiques, l’équité, la diversité et l’inclusion dans l’industrie du jeu, l’immersion des joueur-se-s et la conscientisation sociale et environnementale par le jeu.

Mathilde Savoie est doctorante en communication à l’Université du Québec à Montréal. Elle est membre active du groupe de recherche Homo Ludens et assistante de recherche pour la Chaire de recherche du Canada sur les communautés de joueurs et les données massives. Dans le cadre de sa recherche doctorale, elle s’intéresse à l’effet potentiel des jeux vidéo sur la conscientisation environnementale des joueur-se-s.