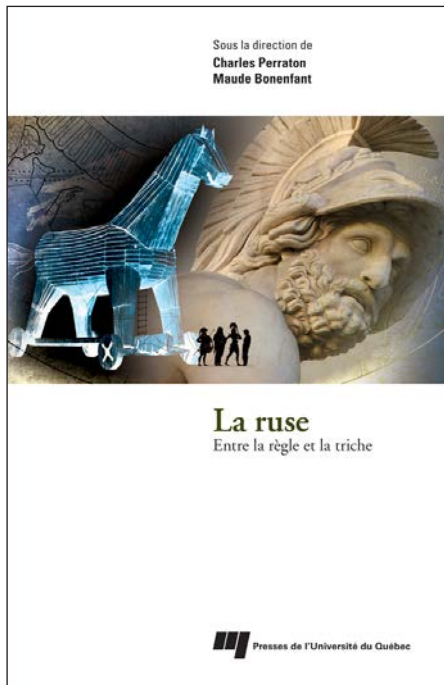




**Presses  
de l'Université  
du Québec**



Sous la direction de  
Charles Perraton  
Maude Bonenfant

**La ruse**  
Entre la règle et la triche

Presses de l'Université du Québec

# LA RUSE

## Entre la règle et la triche

La ruse fait-elle preuve d'astuce, de finesse, d'habileté et d'ingéniosité ou constitue-t-elle un aveu de faiblesse? Pourrait-on y voir la critique, sinon la maximisation de la règle, une manière de la travailler ou de travailler sur elle? Mais un travail sur la règle n'est pas sans limites: la triche en marque la transgression. En effet, alors que la ruse consiste à faire avec la règle, en cherchant à en maximiser les possibilités, la triche consiste à faire malgré la règle, en la transgressant pour mieux satisfaire ses intérêts. C'est que les pressés et les ambitieux trouvent toutes les raisons pour transgresser les règles du jeu. Pour celui qui agit dans son intérêt, toutes les raisons sont bonnes de transgresser les règles du jeu. Des raisons politiques, religieuses ou personnelles peuvent le convaincre d'agir en toute légalité. Pourquoi respecterait-il la règle s'il se croit dans son droit ou s'il n'en comprend pas l'utilité? Pour plusieurs, en effet, jouer avec la règle fait partie du jeu.

**Sous la direction de  
Charles Perraton  
et Maude Bonenfant**

Collection Cahiers du gerse

2011 | 208 pages | 20 \$

978-2-7605-3200-7

978-2-7605-3201-4  PDF

978-2-7605-3202-1  EPUB

**DISPONIBLE EN LIBRAIRIE**



Ph.D

PUQ.CA

## LES AUTEURS

**CHARLES PERRATON** est professeur titulaire au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal. Il est également directeur du groupe de recherche sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (Homo Ludens), directeur du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et éditeur des *Cahiers du gerse*. Il centre sa recherche sur l'étude des formes de subjectivation et des modes de structuration des individus dans l'espace public. Il est l'auteur de plusieurs articles scientifiques et d'ouvrages en collaboration dont : *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma* (avec François Jost, L'Harmattan, 2002), *Robinson à la conquête du monde* et *Dérive de l'espace public à l'ère du divertissement* (avec Pierre Barrette et Étienne Paquette, Presses de l'Université du Québec, 2005 et 2007) et *Vivre ensemble dans l'espace public* (avec Maude Bonenfant, Presses de l'Université du Québec, 2009).

**MAUDE BONENFANT** est doctorante en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal et coordonnatrice du groupe de recherche Homo Ludens sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (subventionné par le CRSH). Elle est également membre de l'équipe de recherche du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et du GameCODE (*Cultures of Digital Environments*). Sa thèse porte sur le concept de jeu, l'espace d'appropriation et les questions d'éthique du joueur.

### Distribution

Canada : Prologue inc.

Belgique : Patrimoine SPRL

France : SODIS / AFPU-Diffusion

Suisse : Servidis SA

Afrique : Action pédagogique pour l'éducation et la formation

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour leurs activités d'édition. Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.

 **Presses  
de l'Université  
du Québec**

Tél. : 418 657-4399  
Courriel : puq@puq.ca



pressesUQ

## TABLE DES MATIÈRES

### LES LIMITES DE LA RUSE

*Charles Perraton et Maude Bonenfant*

### LA RENCONTRE D'ULYSSE ET DES SIRÈNES

- La ruse et la raison pour trois philosophes contemporains : Adorno, Elster et Foucault  
*Marie Daney de Marcillac*

### L'ENTREBÂILLEMENT DU TISSU

- Ruser avec la grammaire dans la pensée d'aujourd'hui  
*Josef Schovanec*

### RÈGLES, CONVENTION ET AUTORÉGULATION

- Quelques considérations théoriques pour l'analyse des pratiques vidéoludiques  
*Charles Perraton*

### L'IMMANENCE DES RÈGLES

*Fabien Dumais*

### RUSER AVEC LA MÉCANIQUE DES RÈGLES

*Gabrielle Trépanier-Jobin*

### LA RUSE, LA TRICHE ET LA RÈGLE DE JEU VIDÉO

- Le « Fosbury Flop » et le « Zergling Rush »  
*Sébastien Hock-Koon*

### DE LA STRATÉGIE ET DE LA TACTIQUE

- La ruse dans les jeux de stratégie en temps réel  
*Simon Dor*

### DU MÉTAJEU AU MÉTADÉSIGN

- Concevoir par-delà les règles  
*Vincent Mauger*

### LA RUSE DÉMOCRATIQUE

*Philip Knee*

### RUSE ET TRICHE DANS L'ESPACE URBAIN

- Formes de résistance urbaine ou le pouvoir des tacticiens  
*Eleonora Diamanti*

