



LA VERTU DU JEU VIDÉO

Les jeux vidéo font-ils bien plus que nous divertir? Plusieurs penseurs, d'Aristote à ses héritiers, rappellent que l'épanouissement passe par la pratique de la vertu. Et si, à leur manière, les jeux vidéo pouvaient faire de nous des personnes vertueuses et, ultimement, épanouies?

Ce livre propose d'explorer la pleine valeur morale du jeu vidéo. Parmi la multitude de titres conçus pour nous divertir, certains vont plus loin : ils invitent à réfléchir sur le sens de la vie et à faire preuve de sensibilité, de courage ou même d'humilité. Ces jeux « édifiants » nous encouragent à ralentir, à démêler nos émotions, à choisir avec soin – bref, à vivre une expérience qui dépasse l'écran en touchant aux fibres mêmes de notre être.

À partir d'exemples de jeux salués par la critique, *La vertu du jeu vidéo* montre comment les règles, les récits et l'esthétique des jeux vidéo orchestrent des expériences précieuses pour notre éducation morale. La pratique de la vertu étant le projet d'une vie, le jeu vidéo s'avère un terrain d'entraînement par excellence pour l'accueillir.

Adressé aux personnes curieuses, aux spécialistes du jeu ou à celles et ceux qui cherchent à comprendre la dimension humaine du média, cet ouvrage propose des repères accessibles et rappelle que le jeu vidéo peut aussi concourir à une vie harmonieuse.

Maxime Deslongchamps-Gagnon

2026 | 246 pages

Collection **Pratiques des jeux vidéo**

sous la direction de Jocelyn Benoit, Laureline Chiapello,
Simon Dor et Gabrielle Trépanier-Jobin

978-2-7605-6401-5 **38,00 \$** PAPIER

978-2-7605-6402-2 **31,99 \$** PDF

978-2-7605-6403-9 **31,99 \$** EPUB



AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

PARTIE I Le jeu et la morale**CHAPITRE 1** Le jeu vidéo comme vecteur de réflexions morales : une perspective des études vidéoludiques

Une tradition à séparer le jeu de la morale
 Remoraliser le jeu par l'engagement moral
 Entre l'arbre et l'écorce : le modèle du vrai dilemme moral
 Engagement moral et attitude ludique : des concepts à rattacher
 Les jeux édifiants au-delà de la stratégie du dilemme moral

CHAPITRE 2 L'immoralité des actions fictionnelles : une perspective de la philosophie éthique

Conséquentialisme : un calcul incertain
 Déontologie : importer l'impératif catégorique dans la fiction
 Éthique de la vertu : le jeu comme expression de la personne
 Vers une interdisciplinarité entre les études vidéoludiques et la philosophie éthique

PARTIE II Le terrain de jeu de la vertu**CHAPITRE 3** Introduction à l'éthique de la vertu

Vertu et habileté : une analogie féconde
 À la recherche de l'eudémonisme vidéoludique
 La vertu de l'épanouissement
 La rationalité de l'émotion
 Jusqu'à où sommes-nous responsables de nos émotions ?
 Acquérir la vertu dans l'harmonie de ses émotions

CHAPITRE 4 La vertu telle qu'exprimée en jeu

Des vertus spécifiques aux jeux ?
 « Bien joué ! » : au croisement de l'attitude ludique et de la vertu
 Le jeu vidéo en tant que terrain d'entraînement à la vertu
 Pratiquer la vertu sans le poids des conséquences
 L'esthétique des jeux et l'expérience d'émotions vertueuses

PARTIE III Les jeux édifiants**CHAPITRE 5** *Citizen Sleeper* : assumer le risque de bien jouer au jeu

Ouverture du jeu et présentation des points analysés
 Simuler l'infortune avec une poignée de dés
 L'humanité face au capitalisme avancé : le réalisme social dans l'espace interstellaire
 L'appel à la vertu de Lem et de Mina
 De la survie à l'épanouissement

CHAPITRE 6 *What Remains of Edith Finch* : l'émerveillement devant l'incommensurable

Ouverture du jeu et présentation des points analysés
 Exploration d'un musée de la mort
 Complicité d'un traumatisme familial mystérieux
 Tragédie vidéoludique et débordement d'émotions
 L'émerveillement vertueux

CONCLUSION

MAXIME DESLONGCHAMPS-GAGNON est docteur en études cinématographiques (Université de Montréal). Il poursuit ses recherches postdoctorales à l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi, où il étudie la collaboration dans les studios de jeu vidéo. Ses contributions à la recherche portent principalement sur les jeux vidéo dans leur rapport à la morale, à l'émotion, à l'immersion, aux genres et au cinéma.